



**Universidade de Brasília**

**FACULDADE UnB PLANALTINA**

**CIÊNCIAS NATURAIS**

**Aprendendo com jogos, estudo e aplicações na  
comunidade de Planaltina-DF**

**AUTOR: Pedro Soares Souza**

**ORIENTADORA: Rosylane Doris de Vasconcelos**

**Planaltina - DF**

**2019**



**Universidade de Brasília**

**FACULDADE UnB PLANALTINA**

**CIÊNCIAS NATURAIS**

**Aprendendo com jogos, estudo e aplicações na  
comunidade de Planaltina-DF**

**AUTOR: Pedro Soares Souza**

**ORIENTADORA: Rosylane Doris de Vasconcelos**

*Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Banca Examinadora, como exigência parcial para a obtenção de título de Licenciado do Curso de Ciências Naturais, da Faculdade UnB Planaltina, sob a orientação da Prof.(a). Rosylane Doris de Vasconcelos.*

**Planaltina - DF**

**2019**

## **DEDICATÓRIA**

*Dedico esse trabalho à minha família. Eles contribuíram bastante para a minha formação, são os grandes incentivadores nos meus estudos e também os que mais me apoiaram nos momentos mais difíceis que passei.*

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço primeiramente a minha família, eles foram os responsáveis por todo o suporte emocional e afetivo de maneira positiva para possibilitar minha jornada acadêmica dentro universidade.

Também um agradecimento especial a minha orientadora Rosy, pela motivação e pelo apoio no desenvolvimento do presente trabalho, sem ela não seria possível o desenvolvimento desse TCC.

As professoras Jeane e Tatiana, por participarem da banca avaliadora, e também pela importância fundamental na minha formação acadêmica e também pessoal.

Aos demais professores e colegas de classe que serviram como inspiração profissional e pessoal para mim ao longo dos meus anos no curso de Ciências Naturais.

A universidade, por ser um espaço plural, amigável e de amplo conhecimento; e estar ao meu alcance o privilégio de estudar na Faculdade UnB Planaltina.

## RESUMO

O ensino com metodologias ativas vem ano após ano ganhando força dentro de sala de aula, em um processo natural no qual há uma relativização do ensino tradicional e da metodologia expositiva. Professores buscam alternativas para manter a atenção dos seus estudantes para a sua aula e torná-los protagonistas do próprio processo de ensino-aprendizagem. E esse seria o cenário ideal; de um ponto de vista mais real, apesar do esforço de muitos professores em saírem da zona de conforto e considerar a possibilidade de trabalhar metodologias que ofereçam uma atenção maior para o aluno. Sabe-se que ainda há números expressivos de evasão escolar, competitividade entre o conteúdo do telefone-celular e o conteúdo da aula, entre outras dificuldades didático-pedagógicas. Acreditamos que o uso de jogos em sala de aula por meio da ludicidade é uma boa alternativa para aumentar a eficiência e a produtividade tanto dos professores quanto dos seus estudantes. Em análise, buscamos entender como os professores enxergam as dinâmicas lúdicas e a aplicação delas em sala de aula, como também, abordar experiências positivas e negativas com o uso de uma metodologia ativa por meio dos jogos; para isso, desenvolvemos uma pesquisa de metodologia qualitativa na cidade satélite de Planaltina, no Distrito Federal. O presente trabalho tem como hipótese que o uso do ensino lúdico por meio de jogos está em ascensão, mas ainda há muito a evoluir. A pesquisa tem como público-alvo professores de Ciências Naturais do ensino fundamental, em atividade ou não, que atuam em Planaltina – DF; e buscamos compreender o quão real e o quão eficiente é a opção de trabalhar com jogos em sala de aula, e quais são os possíveis entraves ou limitações que possam existir.

Palavras-chave: Ensino; Jogos; Didática.

## **ABSTRACT**

Teaching with active methodologies comes year after year the strength gain within the classroom, in a natural process there is no relativization of traditional teaching and expository methodology. Teachers are looking for alternatives to keep their students paying attention to their class and become protagonists of the teaching-learning process by itself; this would be the ideal scenario; from a more real point of view, despite the efforts of many teachers in comfort areas and to consider working methods that give the student greater attention. It is known that there are still significant numbers of dropout, advantages between the content of the mobile phone and the content of the class, among other didactic-pedagogical difficulties. We believe that playing games in the classroom through play is a good alternative to increase efficiency and increase the number of teachers in relation to students. In analysis, we seek to understand how teachers see musical dynamics and their application in the classroom, as well as addressing positive and negative experiences with the use of an active methodology through games; For this, we developed a qualitative methodology research in the satellite city of Planaltina, Distrito Federal. The present work hypothesizes that the use of ludic teaching through games is on the rise, but there is still much to evolve. One research has as target audience, teachers of natural Sciences, active or not, who works in Planaltina – DF; and we seek to understand how real and how efficient is an option to work with games in the classroom, and which are the possible barriers or permissions that may exist.

Keywords: Teaching; Games; Didactics.

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO</b> .....	<b>8</b>
<b>2. O PAPEL DOS JOGOS NO CONTEXTO ESCOLAR</b> .....	<b>11</b>
2.1: NOVA PERSPECTIVA DIDÁTICA E O USO DE JOGOS EM SALA .....	12
<b>3. JOGOS EM SALA DE AULA</b> .....	<b>14</b>
3.1: COMPETIÇÃO E COOPERAÇÃO .....	16
<b>4. METODOLOGIA DE PESQUISA</b> .....	<b>19</b>
<b>5. RESULTADOS E DISCUSSÕES</b> .....	<b>20</b>
<b>6. CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	<b>22</b>
<b>7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b> .....	<b>24</b>
<b>8. APÊNDICE</b> .....	<b>26</b>

## 1. INTRODUÇÃO

Dentro do âmbito escolar, é notável uma certa demanda por metodologias ativas; uma vez que com o passar dos anos cresce o interesse pelo tema e é colocado em debate o modo de se ensinar, como também a forma de adequação à sociedade com o passar dos anos. Vale reiterar que não temos o propósito de sugerir o abandono da metodologia expositiva, mas que existam outras possíveis metodologias de ensino, e com um foco direcionado ao ensino lúdico como resposta para um tempo onde a tecnologia está tão inserida em todos os setores da sociedade.

O presente projeto teve como objetivo geral discutir o ensino por meio do uso de jogos e atividades recreativas na comunidade escolar de Planaltina - DF, para as mais diversas áreas do conhecimento, que podem tornar o ambiente escolar mais atrativo e mais eficiente.

Há diversos pilares que sustentam e mediam a busca desse objetivo, são eles: entender qual a real importância de tornar o espaço de aula com menor sobrecarga, analisar de maneira crítica as possibilidades de se trabalhar métodos com enriquecimento didático e utilizar jogos como aliados das possibilidades de construção do conhecimento, além de desenvolver um exercício de pesquisa de cunho qualitativo em conjunto com os professores de um determinado número de escolas de Planaltina. E ainda, compreender em conjunto à visão dos educadores acerca de jogos promovidos em sala de aula nas mais diversas áreas do conhecimento e entender quais as motivações, do ponto de vista estrutural, que induzem ou não ao uso de determinada metodologia e atividade para um tema em específico.

Para se ter dimensão do universo geral dos estudantes cujo trabalho buscou refletir, segundo o IBGE, no ano de 2016, 1,9% dos estudantes de ensino fundamental abandonaram a escola nessa fase, enquanto que no ensino médio, apesar de existir menos da metade de anos letivos, 6,6% dos estudantes evadem à escola; muito provavelmente trata-se de um desgaste que percorre todo o ensino fundamental até chegar no ensino médio, e que normalmente está associado à uma soma de fatores externos ou internos, envolvendo um desinteresse que é desenvolvido ao longo da nossa vida acadêmica; de acordo com o INEP (Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira), as maiores causas de evasão são problemas de transporte e distância, doenças, desinteresse e dificuldades em sala; a proposta do uso da metodologia é feita justamente para tornar o ambiente escolar mais agradável e eficiente, e por consequência diminuir a evasão escolar com uma redução do desinteresse e das dificuldades em

sala.

É visto que, mais estudantes abandonam a escola nessa fase. Enquanto isso, na realidade brasileira de acordo com o Pisa (Programa Internacional de Avaliação de Estudantes), os estudantes brasileiros são os segundos colocados em que passam mais tempos conectados à internet em seu tempo livre. Em um cenário nacional que quanto mais perto de se formar, maior é a evasão; cenário onde os estudantes estão cada vez mais desgastados com a escola à medida que o tempo passa, em paralelo a isso, considerando não só os nossos estudantes, de acordo com a página World Atlas (2019), “o Brasil é onde usamos constantemente e massivamente a internet, perdendo somente para a China, a Índia e os Estados Unidos”, uso que na realidade brasileira está ligado principalmente a redes sociais, mas também a jogos eletrônicos.

O maior desafio das escolas, é o de ser adequada e flexível à realidade dessa comunidade escolar e dessa geração conectada; esse uso constante e crescente da internet, junto a esse contato cada vez mais cedo com os jogos podem ser bem melhor aproveitados pelo ambiente escolar. Uma solução bem possível no combate à evasão escolar é tornar a sala de aula um espaço mais atrativo e agradável, é trazer jogos (eletrônicos ou não) para a sala de aula, algo que está diretamente relacionado com a internet que essas crianças e adolescentes tanto gostam, como um atrativo para combater a evasão escolar e com aplicações no ensino de diversas áreas presentes no currículo escolar.

Nesse contexto, serão mostradas algumas alternativas que podem impactar positivamente no desempenho dos estudantes em sala de aula, soluções que resgatem os jovens de possíveis caminhos que são trilhados após o abandono da escola; como também que contribuam para uma satisfação coletiva, tanto para alunos, quanto para professores, de se vivenciar dia após dia o ambiente escolar, com um bom desempenho. Há inúmeros exemplos de aplicações de usos de jogos já comuns que validam essa possibilidade, desde jogos mais conhecidos como o Xadrez que pode ter aplicações em várias áreas do conhecimento (História, Geografia, Matemática, entre outros), até jogos que os próprios professores desenvolvem para ministrar um conteúdo específico.

Vale ressaltar a importância do uso de jogos e recursos didáticos, num primeiro momento essa aplicação pode soar como algo acima de tudo lúdico ou como algo motivador, de modo que aquele estudante que está desinteressado passe a ter interesse. Felizmente a razão de se utilizar esses recursos em sala de aula vai muito além de apenas um resgate dos estudantes com menor desempenho escolar, e o recurso didático vai muito além de apenas um objeto, de

forma que em um cenário uma folha de papel é somente uma folha de papel, enquanto em um outro cenário, por exemplo, na confecção de um jogo de caráter científico, que essa mesma folha de papel pode ser um modelo de um filo de algum animal, e trabalhe com um jogo de associação; partindo desse princípio, todo recurso didático é um objeto, mas nem todo objeto é um recurso didático, e o uso dos jogos em sala de aula proporciona a experiência que torna o estudante mais apto a aplicar aquele conteúdo teórico em situações práticas do dia a dia e em questões-problema.

O material a ser utilizado deve proporcionar ao aluno o estímulo à pesquisa e a busca de novos conhecimentos, o propósito do uso de materiais concretos no ensino escolar é o de fazer o aluno a adquirir a cultura investigativa o que o preparará para enfrentar o mundo com ações práticas sabendo – se sujeito ativo na sociedade. (DE SOUZA, 2007, p. 111).

Há também o contraponto da inversão didática, é de suma importância que o jogo abordado não roube o protagonismo do conteúdo que é função desse jogo trazer, um exemplo desse mal-uso, é um professor de matemática utilizar de conjuntos de centena, dezena e unidade para promover uma competição entre os alunos, e utilizar o material pelo material, atuando somente na parte lúdica da atividade e omitindo a parte pedagógica (o que é possível aprender com esse recurso didático), para DE SOUZA (2007), “o fenômeno da inversão didática acontece quando o material utilizado passa a ser visto como algo por si mesmo e não como instrumento que auxilia o processo de ensino e de aprendizagem.”

Isso justifica a importância da adaptabilidade, por algumas vezes a metodologia expositiva passiva é a mais real e a mais aplicável. É essencial a compreensão da eficiência das demais metodologias, e considerando um contexto que a geração de jovens utiliza muito os seus celulares e a tecnologia, é necessário que exista uma adaptação mútua entre professor-aluno, onde o professor não se torna a figura responsável por desqualificar todo um processo de evolução tecnológica, mas a figura que torna a tecnologia sua principal aliada em sala de aula; e o aluno compreenda os espaços que são destinados ao uso recreativo da tecnologia, e espaços de aprendizagem. Essa adaptação também está nos jogos mais simples, ou que não demandam tanto recurso, uma vez que esses jogos que exigem mais da criatividade do professor, são os que normalmente aproximam mais a interação social, uma vez que a função primária de se ter um jogo didático é a preparação psicológica e motora para um contexto real.

Em outro momento, o mais importante não será o recurso, mas sim, a discussão e resolução de uma situação problema ligada ao contexto do aluno, ou ainda, à discussão e utilização de um raciocínio mais abstrato, tendo como proposta formar um aluno reflexivo com relação ao seu contexto social e também voltado ao contexto mundial. (DE SOUZA, 2007, p. 112).

O ideal na dinâmica do ensino lúdico é que os jogos sejam utilizados com algum aprendizado agregado a atividade, de forma que aquele conhecimento que exija uma alta abstração por parte do estudante torne-se bem mais acessível e de maneira menos sobrecarregada; a experiência por meio do ensino lúdico influencia diretamente na sua formação dentro de um contexto social que esse estudante está inserido.

## **2. O PAPEL DOS JOGOS NO CONTEXTO ESCOLAR**

O ambiente escolar, em comparativo com outros setores da sociedade, traz uma certa estagnação quando o assunto é a maneira de se ensinar. Por mais que o advento da tecnologia se fez presente nas últimas décadas, o que sempre predominou em sala de aula é a metodologia expositiva passiva, que, apesar de ser de aplicação mais prática, traz um problema muito grave e recorrente; a interação superficial e ineficaz entre estudante-estudante, estudante-professor e até mesmo estudante-conhecimento. Enquanto há uma predominância dessa maneira mais clássica de se ensinar, o perfil do estudante muda bastante, e há uma demanda cada vez mais alta de algum tipo de mudança sistemática do modo de se ensinar; o maior alvo de críticas nas últimas décadas é a metodologia expositiva em sala de aula.

O grande problema da metodologia expositiva, do ponto de vista pedagógico, é seu alto risco de não aprendizagem, justamente em função do baixo nível de interação sujeito-objeto de conhecimento, ou seja, o grau de probabilidade de interação significativa é muito baixo. (VASCONCELLOS, 1992).

Se para VASCONCELLOS, o problema está na interação interpessoal; para BORGES e ALENCAR (2014). “Este tipo de escolha de metodologia didática não contribui para uma formação crítica dos estudantes, pois centraliza na figura do professor todo o conhecimento, e menospreza nos alunos as qualidades e capacidades que deles podem ser desenvolvidas.”

Qual seria a raiz desse problema que trava quase que por inteiro o processo de evolução de ensino-aprendizagem? Há muitas possibilidades de se pensar esse tipo de problema, e muito provavelmente isso não se deve a um único fator determinante, pois esse problema estaria conectado à falta de tempo para um planejamento eficiente? Já que está previsto segundo a constituição federal de 1988 uma jornada de até 44 horas semanais, que é equivalente a quase 2 dias inteiros de trabalho em sala de aula diluídos dentro de uma semana. Ou seria o fator insegurança? Uma vez que na formação desses professores, que está a mais tempo em sala de

aula, muito provavelmente eles não tiveram um contato tão direto com metodologias ativas para repassar para seus estudantes ao longo de sua carreira profissional, seja por modelagem, seja por uma aula investigativa, ou uma aula interativa com o uso de jogos. Ou seria o fator financeiro? Em que os materiais quase que sempre precise ser custeados pelo próprio professor. Ou ainda, o fator comodidade? Em que é muito mais fácil de se trabalhar com métodos e metodologias que são repetitivas ano a ano e repassadas exaustivamente. Por exemplo, na fala de um professor de eletrônica no livro *O bom professor e sua prática* (2008) “Às vezes enfrento períodos de uma certa preguiça, inércia, cansaço e sinto que dar aulas nessas condições é prejudicial, porque passo isso aos alunos. Os entraves burocráticos me desestimulam. Todavia, são os alunos que levantam o meu ânimo. Eles me ensinam muito”. Isso demonstra a real beleza da arte de ser professor; mesmo com o desgaste físico e mental que é inerente à profissão, os seus estudantes reconhecem o seu trabalho e, para muitos professores, é o maior estímulo para o professor fazer um bom trabalho.

Os jogos possuem justamente essa função, ao estimular maior participação no desenvolvimento desses estudantes, tanto do ponto de vista pessoal, quanto na sua formação acadêmica e na construção do conhecimento. Seu benefício é ainda maior em um cenário que a escola carece de metodologias que sejam adequadas a uma geração mais conectada, cooperativa e competitiva; uma vez que a evolução da escola não acompanhou tão bem a evolução entre as gerações.

O ensino lúdico com jogos pode intensificar o processo de ensino-aprendizagem se for trabalhado de maneira organizada, pois apesar de exigir muita criatividade do professor, o jogo é o recurso didático ideal para manter a atenção dos seus estudantes na sua aula.

O jogo ganha um espaço como a ferramenta ideal da aprendizagem, na medida em que propõe estímulo ao interesse do aluno, desenvolve níveis diferentes de experiência pessoal e social, ajuda a construir suas novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade, e simboliza um instrumento pedagógico que leva o professor à condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem. (CAMPOS; BORTOLOTO e FELÍCIO, 2014, p. 48).

O estímulo principal do foco em sala de aula é o interesse, o aprendizado possui várias faces à serem apresentadas, mas cabe ao professor escolher qual é a mais adequada, viável e produtiva para a sua turma; o balanço entre essas três características para a aula do professor vai depender do seu planejamento e de outras experiências vivenciadas.

## 2.1 NOVA PERSPECTIVA DIDÁTICA E O USO DE JOGOS EM SALA

É de suma importância ressaltar, que o uso de qualquer nova metodologia de ensino ou uma prática pedagógica com jogos deve ser um processo gradual. Considerando os fatores limitantes que podem ser os mais diversos, seja por algum déficit na formação, uma vez que os professores tem uma tarefa de repassar o conhecimento de uma forma que provavelmente eles não receberam; seja por limitações financeiras; seja por sobrecarga em sua jornada de trabalho, entre outros possíveis fatores.

É fundamental que o professor participe do processo de repensar a construção do conhecimento, na qual a mediação e a interação são os pressupostos essenciais para que ocorra aprendizagem. Contudo, a mudança na prática pedagógica não deve acontecer de forma agressiva para o professor, nem para o acadêmico, evitando-se assim a queima de etapas. A opção por uma metodologia ativa deve ser feita de forma consciente, pensada e, sobretudo, preparada para não tirar do professor a alegria de ensinar. Está mais do que na hora de rever a prática pedagógica universitária para que os futuros profissionais não sejam mais rotulados como “cópias”, que cursou a faculdade reproduzindo o saber existente, sem acrescentar nada de novo. (BORGES e ALENCAR, 2014, p. 120).

Quando se pensa em choque entre gerações dentro de sala de aula, o primeiro fator limitante que é associado como um separador dessas gerações é a tecnologia, é importante olhar com cuidado esse recurso, ele costuma sim ser um vilão, mas é uma ferramenta muito rica que o professor pode ter em mãos e utiliza-la de maneiras mais diversas, seja adaptando alguma tecnologia à sua aula, ou utilizando ferramentas disponíveis confeccionar (em conjunto com os alunos ou não) recursos didáticos por meio da tecnologia.

“As tecnologias de informação e comunicação (TICs) são uma realidade e, na escola, professores e alunos precisam trabalhar com elas. É preciso conhecê-las, sabendo usar suas várias possibilidades, mas também aprendendo a refletir sobre que tipo de mundo, de sociedade e de relações queremos construir com o auxílio desses poderosos recursos.” (NETO e FRANCO, 2010, p. 20).

A alternativa que é mais eficiente para reduzir essa disparidade entre gerações e aperfeiçoar a docência de um professor é a formação continuada, de acordo com FURTADO (2015), “A formação continuada de professores é o processo permanente de aperfeiçoamento dos saberes necessários à atividade docente, realizado ao longo da vida profissional, com o objetivo de assegurar uma ação docente efetiva que promova aprendizagens significativas.”

Essa possibilidade da aprendizagem significativa possui um pré-requisito fundamental por parte do seu estudante, que é o conhecimento prévio; essa conexão entre conceitos em constante formação é fundamental para a aquisição de novos conceitos por meio da

aprendizagem significativa com um processo de ensino-aprendizagem eficiente; a atribuição do conhecimento com as vivências dos estudantes deve acontecer para promover essa aprendizagem.

### **3. JOGOS EM SALA DE AULA**

Quando a opção para substituir a aula expositiva é o uso de jogos, há diversos desafios pela frente, um deles é conseguir que a aula não seja puramente lúdica e nem puramente educativa, tornando essa ludicidade estimulante, mas com profundidade teórica para se aprender. “Um jogo pode ser considerado educativo quando mantém um equilíbrio entre duas funções: a lúdica e a educativa.” (KISHIMOTO, 1996).

Em análise ao ensino de ciências, é essencial que a natureza e sua abstração torne-se o mais próximo e adequado aos seus sentidos, tornando-a compreensível e interessante para o estudante, de acordo com o Currículo em Movimento (Proposta curricular do Distrito Federal) para o ensino fundamental (2018, p. 206), “o processo formativo em Ciências deve fornecer subsídios para que os estudantes interpretem fatos, fenômenos e processos naturais e compreendam o conjunto de aparatos e procedimentos tecnológicos.”

O número de trabalhos sobre jogos e lúdico tem aumentado ano após ano, mas o que se observa, em muitos trabalhos, é que seus autores têm apresentado propostas de atividades com jogos para sala de aula, mas há pouco aprofundamento teórico a respeito do tema.” (QUÍMICA NOVA NA ESCOLA, 2012).

O principal ponto do ensino lúdico com o uso de jogos é o de trazer o protagonismo do processo de ensino-aprendizagem para o aluno, e o de trazer um significado válido que motive esse aluno a ter um engajamento que aquela atividade demande, seja a participação coletiva, seja a participação investigativa, ou ambas em conjunto. “A busca por um ensino que considere o aluno como sujeito do processo, que seja significativo para o aluno.” (GRANDO, R. 2000, p. 15).

O uso de jogos em sala de aula, é certamente um grande estimulante do espírito esportivo e de conagração, e isso pode contribuir para que esse aluno passe a conhecer os dois resultados normalmente mais comuns e impactantes à uma competição, o sucesso, que é onde o aluno atinge o resultado almejado durante toda a competição, e que como resultado gera

prazer, e o insucesso, que é quando num primeiro momento se mostra como uma experiência frustrante, mas também gera uma expectativa para futuros sucessos que possam vir para ele também. É uma vez que se aprende a lidar com altos e baixos dentro de sala de aula, esse aprendizado pode ser levado para a vida inteira desses estudantes, seja desde as pequenas situações do dia a dia que ele ouça um não, as situações em que um não ou um sim que esse estudante ouça marque-o para sempre.

Ao analisarmos os atributos e/ou características do jogo que pudessem justificar sua inserção em situações de ensino, evidencia-se que este representa uma atividade lúdica, que envolve o desejo e o interesse do jogador pela própria ação do jogo, e mais, envolve a competição e o desafio que motivam o jogador a conhecer seus limites e suas possibilidades de superação de tais limites, na busca da vitória, adquirindo confiança e coragem para se arriscar (GRANDO, R. 2000, p. 26).

É importante ressaltar que o espírito esportivo deve prevalecer dentro de qualquer espaço competitivo, de forma que atividades lúdicas que envolvam competição estejam presentes dentro de um limite saudável para a classe, sendo inadmissível momentos de humilhação física ou emocional, exclusão no decorrer da atividade, conflitos entre estudantes, desinteresse ou desmotivação. É bem verdade que o ideal competitivo acaba por valorizar o destaque de poucos, mas precisa contribuir para a evolução e pelo aprendizado de todos.

O diferencial do ensino lúdico não está necessariamente ligado à experiência e o sentimento que são impressos na sala de aula, mas também ao momento em que a atividade acontece, seja o momento contato direto com materiais físicos, a elaboração da ideia do efeito causa-consequência, a noção temporal para realização da atividade de maneira desafiadora, a comunicação entre os integrantes (para atividades em grupo) para uma possível tomada de decisão, entre outras inúmeras situações que estimulam uma série de sentimentos durante a atividade e simula eventos positivos e negativos que os mantêm diretamente conectados e ligados a atividade, que é um dos pontos que a atividade puramente expositiva possui essa falha. “O importante é que os objetivos com o jogo estejam claros, a metodologia a ser utilizada seja adequada ao nível que se está trabalhando e, principalmente, que represente uma atividade desafiadora ao aluno.” (GRANDO, R. 2000, p. 28).

Há três formas de adequar jogos para se trazer para a sala de aula no ensino lúdico, a primeira maneira é a de trabalhar um jogo já existente e trabalhar conceitos presentes no currículo escolar sem alteração na mecânica do jogo. Um dos exemplos, e talvez o jogo mais rico para se fazer isso é o xadrez.

O mesmo jogo pode se fazer presente no ensino de História quanto as condições hierárquicas em guerras, na área de Geografia no ensino de Latitude e Longitude, noções de área e perímetro no ensino matemático, entre outras possibilidades que o professor pode usar e abusar para trazer o uso desse jogo tão rico para trabalhar nas mais diversas áreas do conhecimento. “O xadrez é uma das ferramentas educacionais mais poderosas disponíveis para fortalecer a mente de uma criança.” (DAUVERGNE, P. 2007, p. 11).

A segunda maneira é a de fazer modificações ou adaptações dentro de jogos já existentes para o ensino de um determinado conteúdo, por exemplo, adaptar o jogo da memória no ensino do corpo humano na área de Ciências Naturais com o uso de perguntas para pontuarem, adaptar o jogo Cara a Cara confeccionando imagens de animais e trabalhando a características deles para o ensino do reino animal também na área de Ciências Naturais. “O educador tem uma ação fundamental na adaptação das regras, do espaço, dos materiais e dos objetivos do Jogo.” (PEREIRA, A. L. L. 2013, p. 28).

E a terceira, e talvez a mais trabalhosa e complicada de se trabalhar, é a de criar um jogo do zero com a finalidade de trabalhar em sua área do conhecimento, o fator criatividade é extremamente exigido nessa situação, e muitas vezes há demanda também financeira para a confecção dos materiais para que sejam utilizados como recurso didático. Os maiores pontos para se criar um jogo do zero para o ensino lúdico são a possibilidade de trabalhar qualquer área do conhecimento (a depender da demanda e da criatividade do professor) a satisfação da autoria de um recurso didático e da aplicação em sua sala de aula para o professor, e para os seus estudantes uma garantia de que irão ter uma experiência nova em sala de aula. “A importância de jogos no ensino justifica-se pela necessidade de criarmos materiais atrativos que despertem a curiosidade e a vontade de aprender de forma motivadora.” PEREIRA, A. L. L. 2013, p. 75).

### 3.1 COMPETIÇÃO E COOPERAÇÃO

Considerando os jogos mais comuns em sala de aula, sejam eles desenvolvidos por um professor, ou adaptados para a sua disciplina; em análise sobre a interação estudante-estudante na participação e andamento desse jogo, podemos classificar essa interação em duas modalidades, que podem estar presentes ao mesmo tempo na mesma atividade, e observar de

diferentes posições das áreas do conhecimento; as dimensões existentes seriam competição e a cooperação, e podemos observar com o auxílio dos campos da Ecologia e da Antropologia.

Analisando a competição, observando com a ajuda da Ecologia e com limitação dentro da competição intraespecífica, podemos observar que essa interação biótica será classificada como (-/-), ou seja, em análise aos pares, na competição tanto a espécie A quanto a espécie B são prejudicadas, uma vez que ela acontece por conta de um recurso limitado (que em jogos de sala de aula pode ser alguma nota extra, algo da cantina ou até mesmo o reconhecimento), ecologicamente falando, na definição de Ricklefs em “A Economia da Natureza” (2010) a competição é negativa para ambas as espécies, uma vez que sem o outro competidor, o recurso limitante seria obtido com maior facilidade e menor investimento energético. Em um ponto de vista antropológico, considerando o ramo do desenvolvimento cultural, o objetivo central da competição é proporcionar um sentimento de satisfação pessoal ao concluir cada uma das etapas da atividade competitiva, como diz um relato de experiência da organização das Olimpíadas Brasileiras de Informática no norte do Brasil.

No final da competição, os alunos sempre perguntavam quando haveria outra competição neste estilo e quando sairia o resultado. O que mais impressionou aos observadores foi que todos se sentiram motivados a estudar mais para a próxima OBI, o que demonstra que pelo menos dois dos objetivos da competição foram alcançados: o estímulo ao interesse pela Computação e pela Ciência em geral e a geração de novos desafios aos estudantes. (NASCIMENTO et al., 2019, p. 284).

Um jogo exclusivamente competitivo em sala de aula pode apresentar pontos negativos e positivos, ambos pegam pelo lado motivacional, o principal ponto positivo é a autoconfiança que essa etapa pode gerar para o estudante, segundo Lopes (2005), “A competição se tornou uma grande oportunidade para o desenvolvimento da capacidade de acreditar em si mesmo para executar uma ação e atingir um determinado objetivo”. (*apud* NASCIMENTO et al., 2007, p. 286).

Em contrapartida, os professores precisam ter certo cuidado com atividades exclusivamente competitivas, uma vez que para existir um destaque sobre alguém que obteve sucesso na competição, o insucesso pode frustrar o estudante e desmotivá-lo para competições futuras; ambos são bem pontuado por Getschko (2000) “Para os alunos que tiveram uma experiência frustrante, a primeira reação de defesa é procurar esquecê-la o mais rapidamente possível, ou então buscar uma nova chance para corrigir seus erros e obter um projeto vencedor.” Ainda assim, os jogos competitivos são bastante úteis como recurso didático, uma vez que pode ser utilizado na formação como forma de desenvolver a capacidade de lidar com

situações positivas e adversas, e ainda é a aproximação mais real em sala de aula da sociedade contemporânea, uma vez que é altamente competitiva e busca prezar pelo mérito individual e bem estar comum.

Enquanto isso, há a possibilidade de trabalhar também por meio da cooperação; enquanto a competição é o que mais se aproxima da realidade de um sistema de ingressar em setores da sociedade, concursos públicos, universidade, etc. Na cooperação existe a assimilação à esses mesmos setores em conjunto, por exemplo, você e seus colegas de profissão, você e sua equipe esportiva, entre outros. A natureza da cooperação é de normalmente vir associada a uma competição, uma vez que busca um bem comum por meio de uma divisão de tarefas; por exemplo, cooperação entre professores e colegas de trabalho de uma escola e ao mesmo tempo competição com as demais escolas em um ranking nacional, ou cooperação entre estudantes com grupos de estudo para a OBMEP (Olimpíada Brasileira de Matemática das Escolas Públicas) e competição entre todos os estudantes por um número limitado de vagas.

Na aplicação de jogos cooperativos, o papel mais desafiador do professor é não torna-lo exclusivamente colaborativo, dando espaço para a competição e a colaboração andarem de mãos dadas. É importante a participação de todos os alunos para o processo de ensino-aprendizagem significativa, não que um estudante ou grupo reduzido de estudantes contribua para o funcionamento do todo unificado.

Cooperação e colaboração são normalmente usadas na literatura de negócios como sinônimos, no entanto, podem-se considerar conceitos distintos. Este ensaio discute esta diferença entre os termos. Observa-se que a cooperação ocorre em nível horizontal com ganhos para ambos os parceiros, e a colaboração aparece em nível vertical ou horizontal, como apoio de uma organização a outra. (WINCKLER, N. C.; MOLINARI, G. T. 2011).

Existem duas relações, do ponto de vista ecológico, que se assemelham muito à cooperação e a colaboração, são elas: o mutualismo, onde “É uma interação entre duas espécies com benefícios para ambas. Ele assume diversas formas, mas os parceiros nos mutualismos geralmente suprem recursos complementares ou serviços.” (RICKLEFS, R. E. 2010, p. 257) A outra é o comensalismo, Nessa interação apenas uma espécie é beneficiada, e a outra não é afetada. “São comuns na ecologia e importantes para muitas populações, mas não são frequentemente consideradas em estudos experimentais e teóricos por causa da ausência de uma dinâmica mútua entre os dois participantes.” (RICKLEFS, R. E. 2010, p. 257).

Nota-se a partir de um olhar conceitual com auxílio de várias áreas do conhecimento, a

importância de uma consciência crítica do professor, entendendo como as práticas lúdicas por meio de jogos impactam e intensificam o processo de ensino-aprendizagem de diversas maneiras, e que o ideal é que o professor esteja preparado para promover atividades competitivas e cooperativas/colaborativas, de forma que uma alternativa não seja exclusiva à outra. Indo mais além, existem jogos já conhecidos, como o xadrez, que possuem uma riqueza de modalidades tanto competitivas, quanto cooperativas; por exemplo, o xadrez clássico (competitivo) e o xadrez bughouse (cooperativo). A modalidade xadrez bughouse funciona em duplas, onde existem dois tabuleiros e duas duplas no jogo, há a possibilidade de peças capturadas de um tabuleiro migrarem para o tabuleiro vizinho, sendo que o desempenho da sua dupla coopera no andamento da sua partida.

#### **4. METODOLOGIA DE PESQUISA**

Este trabalho objetivou desenvolver sua pesquisa em três escolas de ensino fundamental da rede pública de Planaltina – DF com alguns professores que atuam ou já atuaram na disciplina de Ciências Naturais. Essa pesquisa utilizou-se de uma metodologia qualitativa que é feita com a aplicação de um questionário semiaberto.

São características da pesquisa qualitativa sua grande flexibilidade e adaptabilidade. Ao invés de utilizar instrumentos e procedimentos padronizados, a pesquisa qualitativa considera cada problema objeto de uma pesquisa específica para a qual são necessários instrumentos e procedimentos específicos. (GÜNTHER, 2006, p. 204).

O uso de questionários possui vários pontos positivos envolvendo uma pesquisa, de acordo com OLIVEIRA et al. (2013) há vantagens bem definidas para o uso de um questionário, como o baixo risco de distorção, o maior tempo de resposta e em hora mais oportuna, respostas rápidas e precisas, dentre outros.

A programação para o andamento da pesquisa funcionou com o intermédio da escola e foi feito pessoalmente, uma vez que autorizado pela escola. Em seguida foi feito o contato com o professor com uma apresentação de quem é o pesquisador, por qual universidade estive pesquisando e quais foram as finalidades da pesquisa. Vale ressaltar que a pesquisa só foi feita com a autorização da escola e com o consentimento do professor por meio de um TCLE (termo de consentimento livre e esclarecido).

Ao desenvolver a pesquisa, como foi utilizada uma metodologia qualitativa, buscamos

contato com as três escolas de diferentes bairros de Planaltina; de forma que fossem de bairros diferentes, e preferencialmente, professores que tivessem uma diferença entre eles de tempo que lecionaram. A maioria das perguntas dos questionários foram abertas, nas quais o professor que participou da pesquisa teve liberdade para descrever diversos pontos, desde o motivo de trabalhar ou não com jogos, até o aproveitamento em sala com esse tipo de metodologia.

O questionário teve 21 questões. Apesar de ser um questionário relativamente longo, ele foi planejado dessa forma para que os professores que participaram da pesquisa tivessem maior liberdade e espaço para descreverem a forma que pensam a respeito do ensino lúdico.

A hipótese foi que a opção por uso de metodologias ativas com o ensino lúdico tenha um aumento de prioridade nos últimos anos por parte dos professores, uma vez que surgem cada vez mais trabalhos acadêmicos a respeito do tema e é uma alternativa perfeita para uma geração conectada quase que sempre à internet e aos telefones-celulares; também tivemos como hipótese a proporção direta entre o modo que o professor se sente em sala e a opção pelo uso de jogos em sala, de forma que ele tenha uma experiência cada vez mais prazerosa quando utiliza essa metodologia. De acordo com o Google Trends (2014-2019), analisando as buscas por “metodologias ativas” no Google, houve um aumento na busca média anual no Brasil de pouco mais de 200% comparando os anos de 2014 e 2019.

A opção de trabalhar com essas restrições de público pesquisado, ou seja, fazer um estudo de caso abordando professores que trabalham ou trabalharam com Ciências Naturais, e atuantes na rede pública em Planaltina – DF; foi feita por um motivo logístico, o de entender a realidade de alguém que está diariamente inserido na realidade das escolas, sem intencionar de forma alguma estabelecer generalizações sobre a realidade como um todo, partindo do caso específico e tem uma proximidade relativa ao campus da Faculdade UnB Planaltina, que em seu curso de Ciências Naturais preza muito pela interdisciplinaridade e metodologias ativas e sempre desenvolve projetos de maneira integrada a comunidade de Planaltina, e a opção pela rede pública se refere à maior liberdade que esses professores possuem de trabalhar.

## **5. RESULTADOS E DISCUSSÕES**

No desenvolvimento da pesquisa, o grupo pesquisado teve uma variação expressiva no tempo de carreira, desde professores novatos, até professores que lecionam há mais de 10 anos; a maioria deles possui formação em Ciências Naturais, e alguns formados pela própria

Faculdade UnB Planaltina.

Tendo como base a pesquisa de campo realizada em diferentes escolas da região administrativa de Planaltina, notou-se uma certa aproximação com o previsto por nossa hipótese. Perguntamos sobre a frequência do uso de telefones celulares em sala de aula, dos 5 professores que responderam o questionário, 4 deles disseram que há um uso diário em sala. Ao perguntar sobre conversas paralelas com relação a jogos eletrônicos ou mídias sociais, as respostas variaram um pouco mais, mas ainda assim a maioria alegou perceber isso diariamente.

A respeito da evasão escolar, até a primeira quinzena do mês de Novembro, todos os participantes da pesquisa alegaram que houve evasão escolar de pelo menos um estudante, nesse ponto vale ressaltar que o número mais expressivo ocorreu com uma professora na modalidade EJA (Educação de Jovens e Adultos), onde mais de 8 alunos de sua turma abandonaram os estudos no decorrer do ano letivo.

Quanto à visão a respeito da confecção ou utilização de jogos, foi unânime o entendimento de ser positivo o uso deles como recurso didático; e todos os entrevistados costumam utilizá-los, ainda que alguns deles raramente; os motivos relacionados a essa opção didática em sala foram bem direcionados ao estudante, onde o jogo como recurso didático se torna um facilitador da aprendizagem.

O professor A, relatou a respeito do porquê utilizar jogos em sala que “Jogos são ludicamente ativos, eles de certa forma atraem os estudantes, tento aproveitar isso em favor da aprendizagem, jogos cooperativos e investigativos trazem o aluno para uma atmosfera de descoberta inerente à sala de aula”. A unanimidade na escolha de trabalhar com o uso de jogos reflete bastante na formação dos professores que atuam em Planaltina, uma vez que mesmo trabalhando com os jogos, a maioria alega que infelizmente há uma escassez de recursos didáticos.

Sobre a experiência em sala, eles alegaram de um modo geral vivenciarem uma experiência agradável ou prazerosa. Já quanto aos impactos analisados, nenhum deles traz algum ponto negativo a respeito do ensino lúdico; os pontos positivos observados por eles estão principalmente a assimilação, a motivação e a participação ativa.

Dentre as possíveis dificuldades de trabalhar em sala, alguns dos professores relataram que há um problema de dispersão e falta de concentração por parte dos alunos em algumas atividades lúdicas, ainda assim, há uma resposta positiva dos alunos, de um modo geral, em relação aos jogos em sala.

Em oposição à nossa hipótese, apesar da proximidade física entre as escolas e o campus de Planaltina da UnB, que tem uma proposta interdisciplinar, nenhum dos professores alegaram em algum momento ter trabalhado em conjunto com outro colega de trabalho de outra disciplina.

Considerando os formatos dos jogos como competitivos e cooperativos, houve uma leve tendência e preferência por parte dos professores em jogos cooperativos, apesar de que a maioria dos que participaram da pesquisa preferiram trabalhar com ambas as modalidades. Na construção desses jogos, recebemos as mais variadas respostas até agora, alguns dizendo não realizar adaptações de jogos clássicos, outros realizando a adaptação para o seu conteúdo, como bingo, jogo de velha, batalha naval, entre outros; e ainda, a confecção de jogos do zero.

Quanto ao uso do xadrez, a maioria alegou já ter trabalhado com seus alunos, mas não relacionado diretamente à disciplina de Ciências. Tratando-se dos jogos clássicos, os mais comuns dentre os pesquisados foram o bingo, o quebra-cabeças e a batalha naval.

A avaliação dos professores sobre o desempenho dos alunos que trabalharam com jogos em sala é sempre positiva, onde as notas das turmas são melhores e há uma percepção maior de aprendizado se comparado com a não-utilização do ensino lúdico. O professor B observou uma diferença de recepção dentro das suas turmas dentro do ensino fundamental, ele relata que “Os alunos dos 6º e 7º anos são mais receptivos aos jogos, por isso rendimento é melhor com eles.”

Entende-se que há um impacto positivo em sala de aula envolvendo metodologias ativas, uma vez que todos os pesquisados responderam que trabalham com o ensino lúdico em sala de aula, ainda que alguns raramente; é fundamental que exista um processo linear e gradual que torne o estudante protagonista do próprio conhecimento.

## **6. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Seguindo os dados obtidos, foi perceptível um certo alinhamento com o esperado; de acordo com os dados obtidos por meio do questionário utilizado na pesquisa com os professores, há uma análise bem positiva a respeito de metodologias ativas, há uma notável preferência e resposta dos seus estudantes a respeito do ensino lúdico em comparação com a metodologia expositiva, apesar disso, é relatado limitações de recursos didáticos fornecidos pela escola, há

um grande desafio de manter a atenção e o foco para o ensino-aprendizado no andamento dos jogos.

Apesar de uma análise geral positiva a respeito das metodologias ativas e especialmente o ensino lúdico em Planaltina, nenhum dos professores que responderam à nossa pesquisa participou de algum desses jogos de maneira interdisciplinar com algum colega de trabalho, esperávamos que algum dos participantes da pesquisa relatasse alguma participação interdisciplinar com o uso de jogos.

É perceptível uma crescente no interesse pelo ensino lúdico como opção de trabalho em sala com base em nosso referencial teórico e pesquisa de campo, essa alternativa pode servir como a adaptação ideal do ensino-aprendizagem em uma geração que sempre está conectada, onde o estudante se sinta mais interessado e motivado em seu espaço.

Para que essa evolução persista no âmbito pedagógico de maneira positiva, é fundamental que os professores que atuam em sala de aula trabalhem a sua formação continuada, uma vez que esse engajamento pós-formação acadêmica em possíveis metodologias podem melhorar sua qualidade de trabalho e o serviço prestado para seus estudantes e para a comunidade de Planaltina-DF. É notável que professores recém-formados, ou prestes a se formar pela Faculdade UnB Planaltina, tenham uma maior facilidade em se adaptar à metodologias ativas, em especial o ensino lúdico; isso ocorre por conta de projetos recentes envolvendo a universidade e a comunidade, por exemplo, o Clube de Xadrez da FUP, que possui um trabalho que prepara futuros professores e os mobilizam para atuarem nas escolas da rede pública de Planaltina e região para ensinar o Xadrez; como também, alguns eventos que envolvem o ensino lúdico durante a semana universitária que recebem estudantes na universidade.

Com a formação continuada, espera-se que ao longo dos anos, os professores tornem-se mais flexíveis a novas metodologias e novas possibilidades. Reconhecemos a existência e importância da metodologia expositiva passiva, mas ela não pode ser a única à ser ofertada para os nossos estudantes, como também que os professores de Ciências Naturais formados em Planaltina-DF tornem-se referência com o passar do tempo em metodologias ativas e especialmente com o uso de jogos em sala de aula, na perspectiva interdisciplinar para o ensino de Ciências.

## 7. REFERÊNCIAS

- BORGES, T. S.; ALENCAR, G. Metodologias ativas na promoção da formação crítica do estudante: o uso das metodologias ativas do recurso didático na formação crítica do estudante do ensino superior. *Cairu em Revista*, [s. l.], ano 03, n. 04, p. 119-143, 2014.
- BRASIL, Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Anísio Teixeira. Sinopse Estatística da Educação Básica 2007. Acesso em 04 dez. 2018. Disponível em: <<http://www.inep.gov.br/>>
- CAMPOS, L. M. L.; BORTOLOTO, T. M.; FELÍCIO, A. K. C. A produção de jogos didáticos para o ensino de ciências e biologia: uma proposta para favorecer a aprendizagem. *Caderno dos núcleos de Ensino, Botucatu*, p. 47-60, 2003.
- CUNHA, M. I. O Bom professor e sua prática: 20. ed. Campinas: Papirus Editora, 2008.
- DA CUNHA, M. B. Jogos no Ensino de Química: Considerações Teóricas para sua Utilização em Sala de Aula. *Revista Química Nova na Escola, São Paulo*, v. 34, 2012.
- DE SOUZA, S. E. O uso de recursos didáticos no ensino escolar. *Arq Mudi, Maringá*, n. 11, p. 110-114, 2007.
- DILLINGER, J. List Of Countries By Internet Users. *Estados Unidos*, 2019. Disponível em: <<https://www.worldatlas.com/articles/the-20-countries-with-the-most-internet-users.html>>. Acesso em: 13 out. 2019.
- DISTRITO FEDERAL. Secretaria de Estado de Educação. Currículo em Movimento do Distrito Federal, 2018. Brasília. V.2. Disponível em: <[http://www.se.df.gov.br/wp-content/uploads/2018/02/Curri%CC%81culo-em-Movimento-Ens-fundamental\\_19dez18.pdf](http://www.se.df.gov.br/wp-content/uploads/2018/02/Curri%CC%81culo-em-Movimento-Ens-fundamental_19dez18.pdf)>. Acesso em: 19 nov. 2019.

FILGUTH, R. A importância do Xadrez. *Porto Alegre: Artmed*, 2007.

FURTADO, J. Os professores e os desafios pedagógicos diante das novas gerações: considerações sobre o presente e o futuro. In: A importância da Formação Continuada dos Professores. [S. l.], 2015. Disponível em: <<http://juliofurtado.com.br/2015/07/22/a-importancia-da-formacao-continuada-dos-professores/>>. Acesso em: 13 out. 2019.

GRANDO, R. O conhecimento matemático e o uso de jogos na sala de aula. Tese (Doutorado) – Faculdade de Educação, Universidade Estadual de Campinas. *Campinas*, p. 15. 2000.

GÜNTHER, H. Pesquisa Qualitativa Versus Pesquisa Quantitativa: Esta É a Questão?. *Psicologia: Teoria e Pesquisa, Brasília*, v. 22, n. 2, p. 204, mai - ago 2006. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/ptp/v22n2/a10v22n2.pdf>. Acesso em: 19 nov. 2019.

IBGE SÉRIES – INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. Abandono escolar por série - Ensino Médio (série nova): educação 2016. *Rio de Janeiro*, 2016.

KISHIMOTO, T.M. O jogo e a educação infantil. Jogo, brinquedo, brincadeira e educação. *São Paulo: Cortez*, 1996.

MANZINI, E. J. Uso da entrevista em dissertações e teses produzidas em um programa de pós-graduação em educação. *Revista Percurso*, v. 4, n. 2, p. 149-171, 2012. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/11449/114753>>.

NASCIMENTO, M. G.; PALHANO, D.; OEIRAS, J. Y. Y. Competições escolares: uma alternativa na busca pela qualidade em educação. XVIII Simpósio Brasileiro de Informática na Educação, *Belém*, p. 284-287, 2019.

NETO, E. D. S.; FRANCO, E. S. Os professores e os desafios pedagógicos diante das novas gerações: considerações sobre o presente e o futuro. *Revista de Educação COGEIME*, [s. l.], ano 19, n. 36, p. 10-25, 2010.

OLIVEIRA, J. C. P. et al. O questionário o formulário e a entrevista como instrumentos de coleta de dados: vantagens e desvantagens do seu uso na pesquisa de campo em ciências humanas. *Conedu*, [S. l.], p. 8, 2013.

PEREIRA, A. L. L. A Utilização do Jogo como recurso de motivação e aprendizagem. Dissertação – Universidade do Porto, *Portugal*, 2013.

VASCONCELLOS, Celso dos S. Metodologia Dialética em Sala de Aula. In: *Revista de Educação AEC. Brasília*: abril de 1992 (n. 83).

WINCKLER, N. C.; MOLINARI, G. T. Competição, Colaboração, Cooperação e Coopetição: Revendo os Conceitos em Estratégias Interorganizacionais. *Revista ADMpg Gestão Estratégica*, [S. l.], v. 4, n. 1, p. 1-12, 2011.

## 8. APÊNDICE

Nome: \_\_\_\_\_  
Disciplina: \_\_\_\_\_ Escola: \_\_\_\_\_

1. Há quanto tempo você leciona?

- Menos de 1 ano.
- 1 a 3 anos.
- 3 a 5 anos.
- 5 a 10 anos.
- Mais de 10 anos.

2. Com que frequência você percebe um ou mais alunos utilizando o telefone celular em sala de aula?

- Diariamente.
- 3 a 4 vezes por semana.
- 1 a 2 vezes por semana.
- Raramente.
- Nunca.

3. Com que frequência você percebe conversas paralelas que prejudicam a sua aula relacionadas a redes sociais ou jogos eletrônicos?

- Diariamente.
- 3 a 4 vezes por semana.
- 1 a 2 vezes por semana.

- Raramente.
- Nunca.

4. Na sua turma que mais houve evasão escolar, quantos alunos pararam de frequentar suas aulas no decorrer do ano letivo de 2019?

- Nenhum.
- 1 a 2 alunos.
- 3 a 5 alunos.
- 5 a 8 alunos.
- Mais de 8 alunos.

5. Você acredita que utilizar recursos didáticos para confecção ou utilização eventual de jogos na sua sala de aula impacta no desempenho dos estudantes?

- Sim, impacta positivamente.
- Não influencia.
- Sim, impacta negativamente.

6. Como você vê sua experiência nas salas de aula que leciona atualmente?

- Caótica.
- Desagradável.
- Agradável.
- Prazerosa.
- N. D. A.

---

---

---

---

---

7. Você já utilizou jogos já prontos ou confeccionados para lecionar?

- Nunca utilizei.
- Utilizei uma única vez.
- Raramente.
- De vez em quando.
- Sempre.

8. Descreva quais os motivos da sua escolha de trabalhar com jogos didáticos em

sala, (apenas se sua resposta da pergunta 7 não foi a “Nunca Utilizei”).

---

---

---

---

---

---

---

---

**9. Se a sua resposta para a pergunta 7 foi “Nunca Utilizei”, quais são as maiores limitações para o uso de jogos em sala de aula, seja limitações da própria estrutura da disciplina, dos recursos disponíveis pela escola, ou algum outro tipo de fator limitante.**

---

---

---

---

---

---

---

---

**10. Na sua visão (independentemente de ter trabalhado com jogos em sala de aula ou não), quais são os impactos mais expressivos no uso de jogos dentro do ambiente acadêmico para ensinar?**

---

---

---

---

---

---

---

---

**11. Algum colega de trabalho já trabalhou algum jogo em conjunto com você de**

maneira interdisciplinar? Se sim descreva como foi a experiência.

---

---

---

---

---

Da questão 12 em diante, responda apenas se já trabalhou com algum jogo em sala de aula.

12. Em qual formato de jogo você gosta mais de trabalhar? (Se necessário marque as duas opções)

- Competitivo.
- Cooperativo.

13. Classifique de 1 a 10 quanto ao grau de dificuldade de trabalhar um jogo didático na sua disciplina. E justifique o porquê da nota atribuída.

---

---

---

---

14. Classifique de 1 a 10 quanto ao grau de dificuldade de ter recursos da escola para trabalhar com jogos em sala de aula. E Justifique o porquê da nota atribuída.

---

---

---

---

15. Qual foi o tema que você mais gostou de trabalhar em sala com jogos didáticos? Descreva como foi a atividade.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

**16. Descreva como é a recepção por parte dos seus alunos de um jogo didático.**

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

**17. Em áreas do conhecimento da sua disciplina que são utilizados jogos para se ensinar, qual o aproveitamento dos seus alunos.**

---

---

---

---

---

---

---

---

**18. Em áreas do conhecimento da sua disciplina que não são utilizados jogos para se ensinar, qual o aproveitamento dos seus alunos.**

---

---

---

---

---

---

---

---

**19. Já houve ou há adaptações de jogos clássicos para a sua disciplina? Como é feita essa adaptação de um jogo que já existe para o ensino na sua área.**

---

---

---

---

---

---

**20. Você já considerou trabalhar o Xadrez em sala de aula? Em qual área do conhecimento e por qual motivo?**

---

---

---

---

---

---

**21. Quais outros jogos já existentes (adaptados ou não) além do Xadrez você usa/usou em sala de aula?**

- Cara-a-cara
- Batalha naval.
- Quebra cabeça.
- Telefone sem fio.
- Bingo.
- Outro(s). Qual(is)? \_\_\_\_\_

---

---

---

---