ISSN: 2358-8829

# JOGO COMO ESTRATÉGIA PARA FIXAÇÃO E REVISÃO DE CONTEÚDO: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA

Mariana da Silva Souza [1]
Vitor Lopes Resende [2]

## INTRODUÇÃO

Para que o processo de ensino-aprendizagem ocorra de forma satisfatória, o docente costuma experimentar estratégias que buscam capturar o interesse dos estudantes. Essas estratégias podem ser exploradas nas várias fases do processo de ensino-aprendizagem, para introduzir, debater, discutir e exercitar conteúdos, bem como fixar e revisar.

Neste trabalho, o relato de experiência é sobre um jogo utilizado ao final de cada bimestre, com estudantes de ensino médio integrado ao técnico, para fixação e revisão de conteúdo antes da aplicação de atividade avaliativa. A turma é dividida em grupos, um tabuleiro é desenhado no quadro e cada grupo escolhe um chaveiro para ser o personagem representativo.

Com um dado feito de EVA, os estudantes jogam para decidir quantas casas cada grupo se moverá pelo tabuleiro em caso de acerto. Em componentes curriculares mais teóricos as perguntas são de verdadeiro ou falso, já em componentes com cálculo as perguntas são abertas e cada grupo fica com quadro, apagador e pincel para escrever a resposta.

Por se tratar de um instrumento de fixação e revisão, os grupos podem utilizar material de consulta, as equipes vencedoras ganham pontos extras a serem somados à nota do bimestre e podem tirar dúvidas durante a atividade.

## METODOLOGIA

Para a elaboração deste trabalho, além da pesquisa bibliográfica foi feito um relato de experiência partindo da observação da docente em sala de aula. As percepções ao final da atividade tomaram lugar por meio da atenta observação da profissional ao processo de

[1] Mestre em Educação Profissional e Tecnológica pelo IFRR. Professora de Contabilidade do IFRR, mariana.souza@ifrr.edu.br,
[2] Doutor em Comunicação pela UFPE. Professor de Publicidade do IFRR, vitor.resende@ifrr.edu.br.

ISSN: 2358-8829

organização, de discussão dos estudantes, bem como da tomada de decisão e, posteriormente, o resultado das respostas escolhidas por eles em cada rodada de jogo.

A fase de preparação ocorre antes da aula em si, são construídas perguntas com base nos pontos principais dos conteúdos de cada bimestre e organizadas para projeção por meio de data show. O dado de EVA, os quadros para escrita, pincéis, apagadores, chaveiros e ganchos com ventosas são objetos comprados ou confeccionados pela docente e são reutilizados.

A observação foi realizada em todas as fases que se desenvolvem em sala, desde a organização até o encerramento. No início da aula a turma é orientada a se dividir em grupos, um representante escolhe um chaveiro para simbolizar a equipe e recebe um quadro pequeno, um pincel e um apagador; um tabuleiro é desenhado no quadro da sala e algumas casas são pintadas de cores diferentes para representar punição ou benefícios (como voltar ou avançar casas), o data show é posicionado para exibir as perguntas ao lado do tabuleiro e um temporizador é preparado na mesma tela, após essa preparação as regras do jogo são explicadas e se inicia a atividade.

## REFERENCIAL TEÓRICO

A busca por dinamização de atividades, maior envolvimento dos estudantes e melhoria de aprendizagem leva docentes a procurarem ou desenvolverem metodologias que proporcionem essas possibilidades. Pedroso (2009) destaca que

> Notoriamente, as atividades lúdicas, como as brincadeiras, os brinquedos e os jogos, são reconhecidos pela sociedade como meio de fornecer ao individuo um ambiente agradável, motivador, prazeroso, planejado e enriquecido, que possibilita a aprendizagem de várias habilidades. Outra importante vantagem, no uso de atividades lúdicas, é a tendência em motivar o aluno a participar espontaneamente na aula. Acrescenta-se a isso, o auxílio do caráter lúdico no desenvolvimento da cooperação, da socialização e das relações afetivas e, a possibilidade de utilizar jogos didáticos, de modo a auxiliar os alunos na construção do conhecimento em qualquer área. (Pedroso, 2009, p. 3183-3184)

A autora citada, junto com uma equipe, desenvolveu um jogo didático para ensino de botânica, ela afirma que “os alunos têm dificuldades nas aulas teóricas que são cansativas e desgastantes, mas gostam das aulas práticas” (Pedroso, 2009, p. 3189).

Reis e Dos Santos (2025) fizeram uma revisão sistemática de produções científicas no período de 2021 a 2025, no Brasil, tratando de jogos matemáticos nos anos finais do ensino fundamental, após aplicação de critérios de inclusão e exclusão, analisaram 21 artigos e como resultado encontraram aspectos relacionados não só com a aprendizagem, mas com a melhoria de habilidades sociais como colaboração, autoconfiança, curiosidade, criatividade, participação

e motivação. Os trabalhos analisados trataram de jogos usados como forma de ensino, apresentação, desenvolvimento ou revisão de conteúdo.

Barros e Xavier (2022) analisaram 20 artigos entre 2005 e 2018 sobre a utilização de jogos para o ensino de zoologia, tanto no ensino fundamental, como médio e superior, os trabalhos estudados tratavam sobre aplicação e sobre desenvolvimento de jogos. Nos trabalhos em que os jogos foram aplicados, os resultados foram semelhantes ao encontrado por Reis e Dos Santos (2025), com contribuição para a aprendizagem e a sociabilidade dos estudantes.

Pontes *et al.* (2020) desenvolveram cinco jogos com conteúdos de química, porém baseados em jogos clássicos: Uno, jogo da memória, jogo da velha, dominó e quebra cabeça. O trabalho foi desenvolvido e aplicado no ensino superior a partir da preocupação de um grupo de estudantes com a dificuldade e resistência dos acadêmicos de vários cursos com conteúdos de química. Na turma em que os jogos foram aplicados foi percebido envolvimento dos estudantes e superação de dificuldades pontuais, os jogos foram aprovados pela maioria, demonstrando que essa estratégia pode ser aplicada em vários níveis de ensino.

A aplicação de jogos ao ensino é ampla, jogos de tabuleiro, de cartas ou digitais, aplicados a toda a turma de uma vez ou para pequenos grupos de forma separada, o importante é que contribua para o processo de ensino aprendizagem. Alguns jogos são desenvolvidos de forma contextualizada de acordo com temas específicos, outros podem ser usados independentemente do tema.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

Após aulas expositivas dialogadas e aplicação de exercícios, quando se anuncia a revisão por meio de jogo há a curiosidade dos estudantes sobre a metodologia empregada. Ao preparar o quadro e expor os materiais, os estudantes já começam a se envolver, fazendo perguntas sobre a atividade e formando grupos conforme orientação. A figura 1 mostra um dado de EVA usado nos jogos, ele tem o tamanho aproximado de 20cm em cada aresta.

**Figura 1** – Dado de EVA utilizado no jogo



Fonte: Autores

ISSN: 2358-8829

Quando são chamados para escolher o chaveiro que representará o grupo, demonstram empolgação por verem personagens de séries, filmes, animes e outros itens relacionados com o cotidiano deles. A figura 2 mostra o quadro e o pincel para escrita das respostas, um apagador, um chaveiro de personagem e gancho com ventosa em que o personagem é pendurado. O uso de ventosas é apropriado quando o quadro é de vidro.

**Figura 2** – Quadro, pincel, apagador, chaveiro e gancho com ventosa

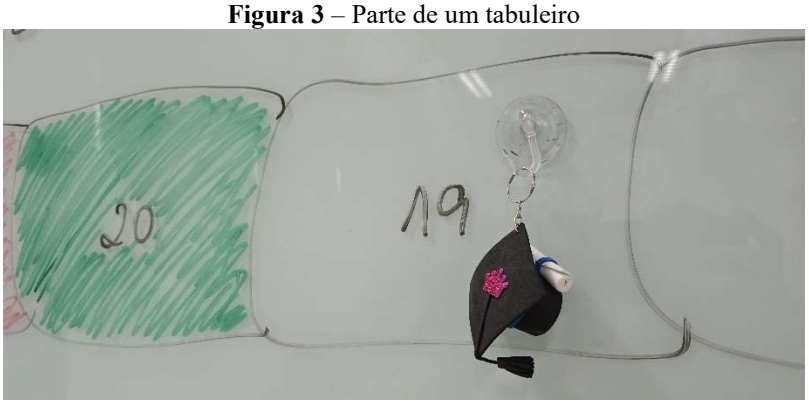


Fonte: Autores

Caso não seja possível a utilização de ventosas, cada grupo pode ser representado por uma cor de pincel, uma forma geométrica feita com pincel ou outra variação que possa demonstrar a movimentação do grupo ao longo do tabuleiro.

Quando a dinâmica inicia, os estudantes interagem e discutem as possíveis respostas para as questões, procurando nos materiais de consulta e argumentando com os colegas, sempre atentos ao temporizador para responder dentro do limite de tempo. A figura 3 mostra uma parte de um tabuleiro com uma casa pintada de verde, representado que se o personagem chegar ali, o grupo avança 3 casas, também mostra um capelo representado um grupo que está na casa 19 do tabuleiro.

**Figura 3** – Parte de um tabuleiro




Fonte: Autores

ISSN: 2358-8829

O envolvimento dos estudantes não é uniforme, alguns gostam mais dessas atividades lúdicas do que outros, mas se observa que o clima de competição favorece a integração da turma. Conforme o jogo vai se desenvolvendo, as discussões e debates sobre as respostas vão ficando mais cuidadosas na busca pela vitória sobre os demais grupos. Quanto mais próximo do final do tabuleiro, mais agitada e envolvida a turma fica.

Assim como nos resultados dos trabalhos de Pedroso (2009), Reis e Dos Santos (2025), Barros e Xavier (2022) e Pontes *et al.* (2020) foi possível observar melhoria na aprendizagem e nas habilidades sociais, com os estudantes interagindo mais e colaborando uns com os outros.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Durante a aplicação do jogo, mesmo os estudantes menos participativos nas aulas costumam se envolver ainda que seja em menor grau, o clima de descontração e competição favorece a integração entre os estudantes e estimula um olhar diferenciado sobre o conteúdo.

O desenvolvimento de jogos pode ser feito de formas diversas, contextualizadas ou de forma mais genérica, com ou sem uso de tecnologias digitais. O jogo aqui apresentado é um método que pode ser aplicado em diversas áreas de conhecimento apenas modificando o tema das perguntas, pode ser aplicado a componentes curriculares teóricos ou práticos, uma vez que podem ser feitas perguntas de verdadeiro ou falso, de múltipla escolha, de completar, de relacionar, com respostas gráficas, em desenhos ou mesmo perguntas abertas em que as respostas não sejam muito extensas.

Como o tabuleiro é desenhado no quadro da sala, ele é dinâmico e pode ser feito com muitas ou poucas casas, dependendo do tempo disponível para a atividade e do número de grupos. Também podem ser criados desafios ao longo do tabuleiro, além de cores que representam avanço ou retorno de casas, podem ser incluídas cores que representem volta ao início do jogo, premiação extra, troca de lugar com outro grupo, perguntas bônus e o que mais o docente quiser incluir para proporcionar mais dinamicidade e envolvimento da turma.

Após a primeira aplicação do jogo, também é interessante ouvir as contribuições da turma para adequações que podem ser feitas em uma aplicação futura com a mesma ou com outra turma, promovendo uma maior participação do estudante na atividade, aproximando e envolvendo-os ainda mais, tanto na relação de estudante entre si como na relação deles com docentes.

**Palavras-chave:** Estratégias pedagógicas, Jogo didático, Aprendizado, Estratégia didática.

ISSN: 2358-8829

## REFERÊNCIAS

BARROS, Adrianne Teixeira; XAVIER, Kamila Alves. Jogos didáticos para o ensino de zoologia: Uma revisão bibliográfica. **Revista Electrónica de Enseñanza de las Ciencias**, v. 21, n. 2, p. 356-373, 2022.

PEDROSO, Carla Vargas. Jogos didáticos no ensino de biologia: uma proposta metodológica baseada em módulo didático. In: **IX Congresso Nacional de Educação (EDUCERE) e III Encontro Sul Brasileiro de Psicopedagogia**. 2009. p. 3182-3190.

PONTES, Ádria Thayssa Alves; SOUSA, Camilla Costa de; OLIVEIRA, Gabrieli Santos; COSTA, Gustavo do Rosário; SOARES, Nádia Rosana Matos; MARTELL, Danay Rosa Dupeyrón. Jogos didáticos como recurso de fixação de conteúdos de química na educação superior. **Revista Arquivos Científicos (IMMES)**, v. 3, n. 1, p. 51-60, 2020.

REIS, Cícero; DOS SANTOS, Claudiene. Uma revisão sistemática das produções científicas publicadas no Brasil (2021 a 2025) que tratam dos jogos matemáticos a serem trabalhados nos anos finais do ensino fundamental. **Rebena-Revista Brasileira de Ensino e Aprendizagem**, v. 13, p. 180-192, 2025.