



## **APRENDIZAGEM BASEADA EM JOGOS: O Uso do Dominó para Fixação de Conteúdo**

Flávio do Valle Azevedo<sup>1</sup>  
José Jorge da Silva Junior<sup>2</sup>  
Rafael Teixeira dos Santos<sup>3</sup>

### **Dados de Identificação**

Curso: Pós-graduação em Gestão e Docência do Ensino Superior – UGB/FERP

Disciplina: Metodologias de Ensino

### **Objetivos da Ação**

O objetivo da tarefa foi elaborar um jogo para se trabalhar em sala de aula com alunos do ensino superior. Cada grupo recebeu material didático para confecção de um game que precisava ser pedagógico e funcional. Além disso, também fazia parte da atividade a escolha de um nome para o grupo e criação de uma mascote. Nesse âmbito, optamos pelo nome “Patrulha da Gramática” no qual a mascote era um cão e o jogo desenvolvido foi um dominó cujas peças eram palavras relacionadas a classes gramáticas distintas.

Nessa dinâmica, o papel do professor foi de buscar maneiras para que os participantes sempre obtivesse sucesso a partir de suas escolhas, mantendo-se engajados e a fim de descobrir novas maneiras de interagir com o conhecimento e os elementos materializados presentes ao seu redor.

---

<sup>1</sup> Especialista em Língua Espanhola pela Faculdade Internacional Signorelli; Especialista em Língua Portuguesa pela Faculdade São Luís e docente do UGB/FERP.

<sup>2</sup> Graduado em Letras-Português/Inglês pelo UGB/FERP e docente do CAP/UGB.

<sup>3</sup> Mestre em Educação pela UFRRJ e docente do UGB/FERP.

## **Conteúdos Trabalhados**

A Aprendizagem Baseada em Jogos, conhecida como GBL (*Game Based Learning*), é uma metodologia pedagógica que utiliza a prática efetiva como ferramenta de aprendizagem que estimula de forma mais interativa e motivadora.

A partir da junção de talentos multidisciplinares é possível encontrar soluções para o desenvolvimento de conteúdo, aplicando jogos que despertem a participação e o interesse dos alunos, o que aumenta as chances de êxito na assimilação do conteúdo.

Nesse contexto, as peças do dominó continham palavras das seguintes classes gramaticais: artigos, substantivos, adjetivos, verbos, numerais, interjeições e preposições. A escolha dessas classes foi visando praticidade e objetividade na tarefa, uma vez que algumas delas geram dúvidas na classificação. O conteúdo do dominó poderia ser substituído por quaisquer conceitos, ou matérias de qualquer disciplina, uma vez que sejam trabalhados previamente e também tenha como ser combinados. A ideia de se trabalhar as classes gramaticais vem da necessidade de complementar os conteúdos ministrados no ensino médio e que servem de continuidade no curso superior, muito comum nos primeiros períodos em que se leciona Português Instrumental.

## **Procedimentos**

Primeiramente, foi feito um esboço numa folha de papel simulando todas as peças, testando as combinações de modo que toda a numeração de um dominó tradicional fosse substituída por uma classe de palavras.

Em seguida, pedaços de cartolina foram cortados em cartas de mais ou menos 15 cm, divididos em duas partes. Tanto na parte superior quanto na inferior havia uma classe gramatical grifada da mesma cor, pois se cada classe fosse representada por cores distintas, o objetivo do jogo não seria atingido, porque facilitaria a jogabilidade sendo que o ideal é causar reflexão e assimilação do conteúdo.

Finalmente, com as cartas/peças prontas, cada jogador escolhe 7 e o que sobrar fica agrupado para “compra” durante a partida.

## Resultados

A utilização da gamificação é uma comprovação de como os indivíduos sentem-se atraídos por jogo sendo verdade que a humanidade sempre teve grande engajamento para apreciar e participar de jogos.

O jogo contempla várias formas de representação da criança ou suas múltiplas inteligências, contribuindo para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil. Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo adulto com vistas a estimular certos tipos de aprendizagem, surge a dimensão educativa. Utilizar o jogo na educação infantil significa transportar para o campo do ensino aprendizagem condições para maximizar a construção do conhecimento. (KISHIMOTO, 2001 p. 15)

Ao término do jogo elaborado, notou-se, por parte dos integrantes do grupo, uma certa facilidade em conseguir classificar as classes de palavras propostas. Outro aspecto a ser ressaltado, foi que a cada erro era possível retornar ao entendimento de cada conceito, repensando sobre o estudo abordado. Inclusive, alguns integrantes que tiveram dificuldades, inicialmente, em assimilar o jogo, conseguiram reativar a memória, o que gerou satisfação e proporcionou fixação do conteúdo.

O jogo é a construção do conhecimento, principalmente, nos períodos sensório-motor e pré-operatório. Agindo sobre os objetos, as crianças, desde pequenas, estruturam seu espaço e o seu tempo, desenvolvem a noção de causalidade, chegando à representação e finalmente, à lógica. (PIAGET, 1967, p. 23)

Por fim, percebeu-se que, a partir do jogo de dominó aplicado, os alunos se sentiram motivados e encantados porque puderam aprender de uma forma mais rápida e mais próxima da vida real.

## Referências

\_\_\_\_\_. (Org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 5ª edição. São Paulo: Cortez, 2001.

PIAGET, J. **A Psicologia da Inteligência**. Rio de Janeiro: Zahar, 1958; Fundo de Cultura, 1967.