



# IX SIMPÓSIO DE PESQUISA E DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS DO UGB: “Desafios pedagógicos durante e pós-pandemia”



## JOGO PEDAGÓGICO EM SALA DE AULA: Adaptação ao Ambiente Virtual

Conceição Aparecida F. Lima Panizzi<sup>1</sup>

### Dados de Identificação

Curso: Pós-Graduação Lato Sensu em Psicopedagogia

Disciplina: Contribuições da Psicanálise e Teorias Psicogenéticas

### Descrição da Atividade

Jean Piaget é um importante teórico psicogenético abordado sob diferentes aspectos no curso de Psicopedagogia. Ao ministrar a disciplina Contribuições da Psicanálise e Teorias Psicogenéticas, os estudantes já possuem um conhecimento prévio de alguns conceitos piagetianos. Para revisá-los, e a partir daí, aprofundar novos aspectos da teoria, utilizo um jogo que consiste no emparelhamento de alguns conceitos ao seu significado.

Em virtude da situação gerada pela COVID-19, as aulas presenciais foram substituídas pelas aulas virtuais e foi necessário que nós, professores, criássemos estratégias para garantir que o processo de ensino e aprendizagem continuasse de forma responsável e competente.

Nesse sentido, o uso de metodologias ativas associadas à tecnologia tem sido uma grande oportunidade de ampliar as possibilidades de interação e consolidação do conhecimento. Assim, o jogo utilizado, foi adaptado para ser feito virtualmente na aula realizada de modo *on-line* pela Plataforma *Microsoft Teams*.

### Objetivos da Ação

- Revisar importantes conceitos piagetianos no contexto de atuação do psicopedagogo.

---

<sup>1</sup> Mestre em Educação, Cultura e Comunicação (UERJ)



# IX SIMPÓSIO DE PESQUISA E DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS DO UGB: “Desafios pedagógicos durante e pós-pandemia”



- Utilizar o jogo pedagógico na discussão, ampliação e consolidação do conhecimento.

## Conteúdos Trabalhados

A Epistemologia Genética de Piaget

- Alguns conceitos fundamentais: assimilação, acomodação, adaptação, esquema, equilíbrio, desenvolvimento

## Procedimentos

O jogo apresenta os conceitos piagetianos e os significados, todos separados, com a proposta de que os estudantes, com base nos conhecimentos já construídos sobre eles, façam a correlação entre o conceito e o seu significado.

A atividade foi organizada da seguinte forma:

- a turma é dividida em grupos;
- cada grupo recebe um jogo contendo os seis conceitos e seus significados misturados para discutir e montar;
- após o grupo fazer a correlação, o professor solicita que cada grupo apresente o significado associado a um dos conceitos do jogo. Em geral não costuma haver concordância de respostas em todos os grupos. Neste momento, o professor encaminha as discussões e reflexões, instigando-os, fazendo com que analisem e utilizem conhecimentos prévios, para que juntos, estabeleçam a relação correta. Esse procedimento é feito com os seis conceitos.

Vale ressaltar que, na realização desse jogo bem simples, os estudantes colocam em prática os próprios conceitos que estão sendo discutidos, na medida que diante da situação proposta, são sujeitos na ação e na interação com o conhecimento. Conforme afirma Piaget (1964), “Conhecer um objeto é agir sobre ele. Conhecer é modificar, transformar o objeto e entender o processo desta transformação, e em na versão gratuita (<https://www.lucidchart.com>). Trata-se de uma ferramenta de colaboração visual que permite aos usuários, a criação e edição de diagramas em conjunto em tempo real. Podem ser construídos fluxogramas, modelos de processos de negócios, mapas mentais e conceituais, entre outros. Foi feita uma adaptação do jogo a esse contexto.



# IX SIMPÓSIO DE PESQUISA E DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS DO UGB: “Desafios pedagógicos durante e pós-pandemia”



Na versão virtual, os procedimentos adotados tiveram algumas alterações como:

- Criação do jogo utilizando a ferramenta *Lucidchart*;
- Solicitação aos estudantes para a realização do cadastro gratuito na plataforma *Lucidchart*;
- Na aula pela Plataforma *Teams*, a turma foi dividida em três grupos;
- Ingresso na Plataforma *Lucidchart* utilizando o cadastro realizado previamente;
- Compartilhamento do link gerado na organização do jogo na Plataforma *Lucidchart* pelo chat da plataforma *Teams*;
- Realização do jogo pelos grupos no software da *Lucidchart* com acompanhamento do professor;
- Apresentação dos grupos e discussão dos conceitos utilizando a mesma metodologia feita no modelo presencial, já mencionado anteriormente.

## Resultados

As atividades que envolvem jogos pedagógicos, mesmo em cursos de especialização, provocam um grande interesse nos estudantes. Apresentam um potencial lúdico que estimula e mobiliza os processos de aprendizagem. Constituem-se em uma ferramenta que possibilita uma relação mais significativa entre o sujeito e o objeto do conhecimento, caracterizada pela interação e pelo desenvolvimento dos aspectos cognitivos, afetivos e sociais.

A realização do jogo, tanto presencial quanto virtual, evidenciou resultados bastante positivos, quer seja em termos de revisão e compreensão dos conceitos estudados como na integração nos grupos, permitindo o compartilhamento e a construção coletiva de ideias.

Na plataforma *Lucidchart*, o jogo foi assim apresentado para um dos grupos:



# IX SIMPÓSIO DE PESQUISA E DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS DO UGB: “Desafios pedagógicos durante e pós-pandemia”



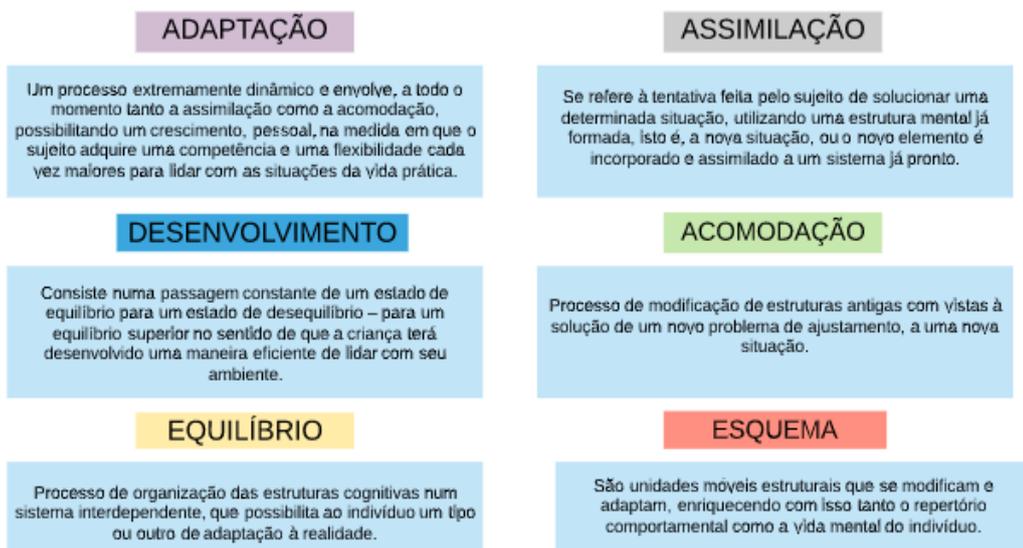
**Figura 1. Conceitos e significados**

<b>ACOMODAÇÃO</b>	Um processo extremamente dinâmico e envolve, a todo o momento tanto a assimilação como a acomodação, possibilitando um crescimento, pessoal, na medida em que o sujeito adquire uma competência e uma flexibilidade cada vez maiores para lidar com as situações da vida prática.	Se refere à tentativa feita pelo sujeito de solucionar uma determinada situação, utilizando uma estrutura mental já formada, isto é, a nova situação, ou o novo elemento é incorporado e assimilado a um sistema já pronto.
<b>ADAPTAÇÃO</b>		
<b>ASSIMILAÇÃO</b>		
<b>DESENVOLVIMENTO</b>	Consiste numa passagem constante de um estado de equilíbrio para um estado de desequilíbrio – para um equilíbrio superior no sentido de que a criança terá desenvolvido uma maneira eficiente de lidar com seu ambiente.	Processo de modificação de estruturas antigas com vistas à solução de um novo problema de ajustamento, a uma nova situação.
<b>ESQUEMA</b>		
<b>EQUILÍBRIO</b>	Processo de organização das estruturas cognitivas num sistema interdependente, que possibilita ao indivíduo um tipo ou outro de adaptação à realidade.	São unidades móveis estruturais que se modificam e adaptam, enriquecendo com isso tanto o repertório comportamental como a vida mental do indivíduo.

Fonte: Organização das peças do jogo feita pela autora

Ao fim do jogo, após a correlação discutida e estabelecida, a formatação apresentada pelo grupo foi a seguinte:

**Figura 2. Conceitos Piagetianos**



Fonte: Montagem de um dos grupos de estudantes da turma de Psicopedagogia (out. 2020)



# IX SIMPÓSIO DE PESQUISA E DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS DO UGB: “Desafios pedagógicos durante e pós-pandemia”



## Referências

FILHO, N. N. Os jogos pedagógicos como ferramentas de ensino. In: CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO, VIII, 2008, Curitiba. **Educere 2008**. Disponível em: [https://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2008/293\\_114.pdf](https://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2008/293_114.pdf). Acesso em: 27 out. 2020.

PIAGET, J. Development and learning. **Journal Of Research in Science Teaching**, v.11, n.3, p.176-186, 1964.

RAPAPPORT, C. R.; FORI, W. R; DAVIS, C. **Psicologia do Desenvolvimento - Teorias do Desenvolvimento**: conceitos fundamentais. V.1. São Paulo: EPU, 1988.