



**IV SEMANA DAS LICENCIATURAS**

**Ensinar e Aprender, esse desassossego!**

13 a 15 de setembro de 2016 - IFFluminense Campus Campos Centro

## **Jogos pedagógicos e o processamento da informação: um estudo de caso no sexto ano do Ensino Fundamental**

Elaine Santana de Souza

*Universidade Estadual do Norte Fluminense Darcy Ribeiro – UENF*  
*lane1989@gmail.com*

Gerson Tavares do Carmo

*Universidade Estadual do Norte Fluminense Darcy Ribeiro – UENF*  
*gtavares33@yahoo.com.br*

### **Resumo**

Este trabalho tem como objetivo apresentar um estudo de caso sobre a utilização do jogo pedagógico no Ensino Fundamental como ferramenta lúdica no ensino do conteúdo de água. A utilização do lúdico como um recurso possibilita ao professor criar um ambiente que facilita a aprendizagem significativa para que o aluno seja atraído para a aula. Pretende-se, ainda, fazer uma abordagem sobre o processamento da informação, ou seja, como ocorre a retenção das informações na memória humana. Existem diversos tipos de jogos no mercado: jogos de azar, jogos de estratégia, computacionais, entre outros. O jogo pedagógico é aquele que possui valor didático e é utilizado no processo de ensino-aprendizagem. Estes jogos podem ser um atrativo maior a ser usado pelo docente para que o educando entre em contato com o conhecimento a ser apresentado na aula, além de auxiliar na cooperação e desenvolvimento do raciocínio. Nesta pesquisa, o questionamento central está relacionado à utilização dos jogos pedagógicos e a possibilidade de melhor retenção de informação pelos alunos do sexto ano do Ensino Fundamental. Para este fim, utilizaram-se questionários de avaliação do conteúdo aplicados antes e alguns meses após a utilização do jogo e as notas bimestrais obtidas pelos alunos no primeiro semestre. Duas turmas foram utilizadas, em uma utilizou-se o jogo pedagógico e na outra apenas a metodologia tradicional. Portanto, pode-se concluir, então, que os jogos são ferramentas lúdicas com grande potencial para promover um ambiente de construção e significação de conteúdos em salas de aula. Com essa perspectiva, a utilização de jogos promove no aluno a função de agente na construção do conhecimento, passando a participar no processo de aprendizagem.

**Palavras-Chave:** Educação Lúdica. Processamento da Informação. Jogos Pedagógicos.