"Jogos Educativos e Dinâmicas na Formação Universitária: Inovando a Prática Pedagógica no Ensino Superior"

Autor(res)

Fabio André Miotto
Nise Lara Assis Borges
Juliana Lobo De Santana

Categoria do Trabalho

Trabalho Acadêmico

Instituição

UNIC BEIRA RIO

Introdução

O uso de jogos educativos e dinâmicas em sala de aula tem se consolidado como uma estratégia didática eficaz no ensino superior, contribuindo para o desenvolvimento do pensamento crítico, da autonomia e do engajamento dos estudantes. Ao estimular a participação ativa, essas metodologias promovem uma aprendizagem significativa, conectada à realidade e ao cotidiano acadêmico dos discentes (MORAN, 2015).Segundo Huizinga (2000), o jogo é uma manifestação cultural essencial à formação humana, e sua incorporação no contexto educativo favorece a construção do conhecimento de forma mais lúdica e interativa Assim, a adoção de jogos e dinâmicas no ensino universitário representa não apenas uma mudança metodológica, mas uma transformação na forma de ensinar e aprender.

Objetivo

Investigar e apresentar como a utilização de jogos educativos e dinâmicas pode contribuir para a inovação pedagógica e o aprimoramento da prática docente no ensino superior, promovendo uma aprendizagem mais significativa, interativa e centrada no estudante.

Material e Métodos

Este trabalho apresenta uma abordagem descritiva com base na aplicação prática de jogos educativos e dinâmicas em contextos reais de sala de aula no ensino superior. As atividades foram desenvolvidas em disciplinas de cursos de graduação, com o objetivo de promover a aprendizagem ativa, a participação dos estudantes e a mediação pedagógica diferenciada por meio de estratégias lúdicas.Como materiais, foram utilizados:

- Jogos pedagógicos previamente estruturados (como jogos de tabuleiro temáticos, cartas educativas e dinâmicas de perguntas e respostas);
- Materiais de apoio como projetor, quadros, papéis coloridos, marcadores, recursos digitais (como aplicativos e plataformas interativas);
- Roteiros de aplicação das atividades, construídos com base nos objetivos de aprendizagem das disciplinas envolvidas.

Resultados e Discussão

A aplicação de jogos educativos e dinâmicas em turmas da graduação demonstrou efeitos positivos na participação dos estudantes, na fixação de conteúdos e no fortalecimento do trabalho em equipe. Durante as aulas em que as estratégias lúdicas foram utilizadas, observou-se maior engajamento discente, redução da dispersão e aumento da interação entre os participantes. Alunos que tradicionalmente se mantinham passivos em metodologias expositivas mostraram-se mais ativos, questionadores e colaborativos nas atividades propostas. A integração entre teoria e prática se deu de maneira mais fluida, contribuindo para uma aprendizagem mais significativa e contextualizada. Como aponta Freire (1996), ensinar exige compreender que ensinar não é transferir conhecimento, mas criar possibilidades para a sua construção — e as metodologias lúdicas se alinham diretamente a esse princípio.

Conclusão

Ao aproximar o conteúdo acadêmico da vivência dos alunos, tais estratégias tornam as aulas mais significativas, motivadoras e humanizadas. Conclui-se que o investimento em metodologias lúdicas deve ser incentivado nos cursos de formação de professores, como parte de uma proposta que valorize a inovação, a participação ativa e a autonomia discente.

Referências

BERBEL, Neusi Aparecida Navas. As metodologias ativas e a promoção da autonomia de estudantes. Semina: Ciências Sociais e Humanas, v. 32, n. 1, p. 25–40, 2011.

FREIRE, Paulo. Pedagogia da Autonomia: Saberes Necessários à Prática Educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

HUIZINGA, Johan. Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2000.

MORAN, José Manuel. Mudança de paradigmas na educação. In: BACICH, Lilian; MORAN, José Manuel; TREVISANI, Fernando José. Metodologias Ativas para uma Educação Inovadora. Porto Alegre: Penso, 2015.