

# Como jogos infantis podem ajudar na aprendizagem

## Marcela Castro

Escola Superior de Ciências Empresariais / marcela.castro@esce.ips.pt

### RESUMO

No momento da apresentação de um novo conteúdo, é importante que os alunos criem uma conexão com a matéria a ser estudada (Rahmi et al., 2025). Isto é, eles precisam identificar elementos que já conheçam para criar esta conexão/familiaridade e diminuir as barreiras do conhecimento. A gamificação nem sempre se limita a produtos de software (Allehaidan & Zainon, 2025). Podemos utilizar práticas simples, que lembram jogos da infância, assim o aluno terá um primeiro contato prazeroso com a teoria.

Os objetivos dessas práticas são fazer com que os alunos se sintam familiarizados com a teoria, percebam que já possuem algum conhecimento prévio e percam o “medo” de conhecer algo novo. Tudo isso de maneira lúdica. Podem ser utilizados jogos como palavras-cruzadas, ligar os pontos, mitos ou factos, bingo, ou quiz, ou outros. São jogos que lembram a infância e por si só já criam uma atmosfera positiva para o aprendizagem.

Uma palavra-cruzada, por exemplo, pode testar o nível de conhecimento dos alunos dos termos técnicos que serão abordados e ser uma forma simpática de abordar conteúdos.

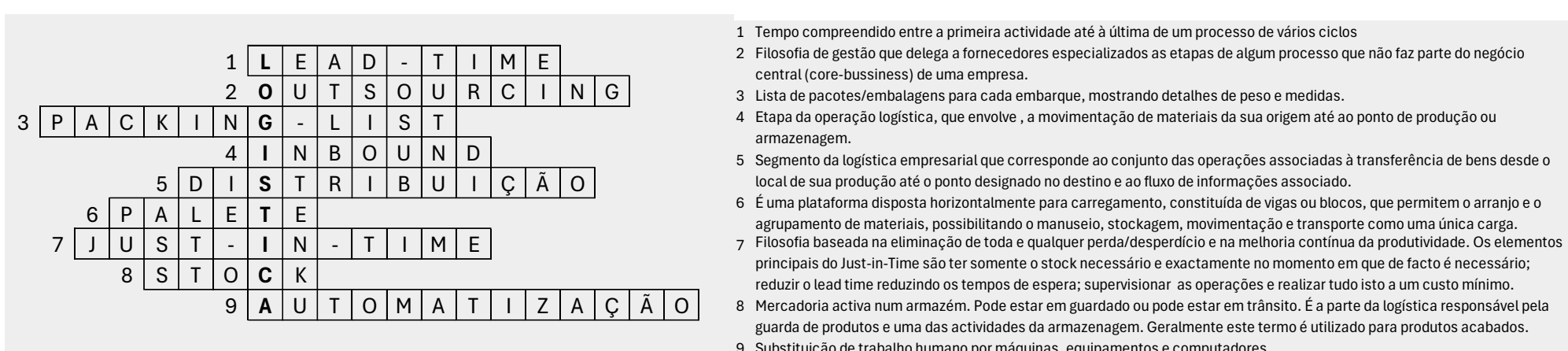


Figura 1: Palavra-cruzada

Com um quiz, além de motivar o conhecimento, é possível que o professor teste o grau de conhecimento prévio da turma em relação ao conteúdo e aumente o grau de interesse e integração com a turma (Bruggink et al., 2015). A) Para perguntas que tiveram de 95 à 100% de respostas certas, o professor pode dar uma breve explicação, pois já existe um conhecimento prévio. Essas perguntas criam uma sensação de confiança do aluno em relação ao tema. B) Para perguntas que tiveram entre 95 e 80% de respostas certas, o professor deve dar uma explicação mais pormenorizada. C) As questões que tiveram menos de 80% de respostas certas, devem ser o foco da aula teórica e também das práticas. Desta forma, a aula torna-se mais dinâmica e o professor tem a oportunidade de aproveitar melhor o tempo e enriquecer o conteúdo com exemplos práticos e discussões.

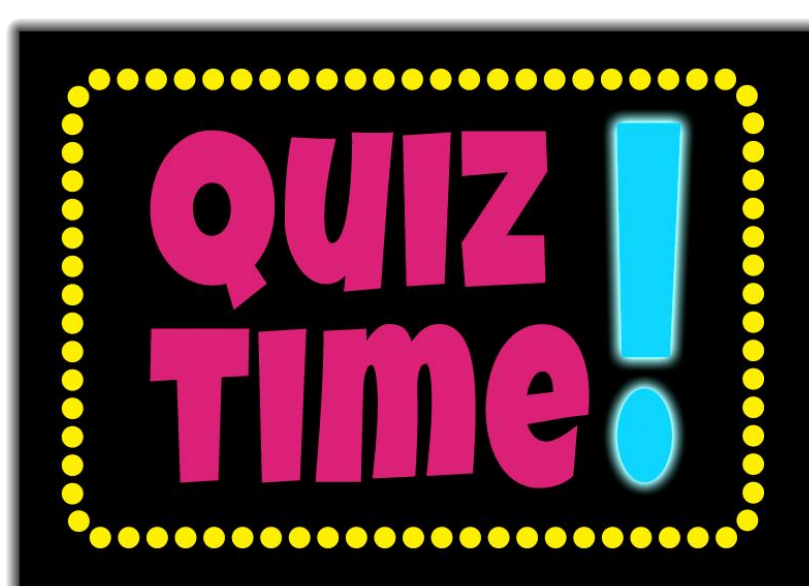


Figura 2: Quiz

Uma ferramenta bem conhecida e amigável para uso em sala é o Kahoot.

Para um bingo em sala, uma sugestão é dar aos alunos uma lista com nomes de conceitos e pedir que cada um faça sua cartela, como na figura 3. Depois, o professor sorteia os conceitos. Entretanto, ao invés de falar o nome do conceito, apenas o descreve. Os alunos devem identificar qual o conceito e, se estiver em sua cartela, marcar até completar uma linha ou coluna.

O resultado é além da competição por completar a cartela, os alunos são estimulados a identificar e relacionar os nomes dos conceitos com as descrições.

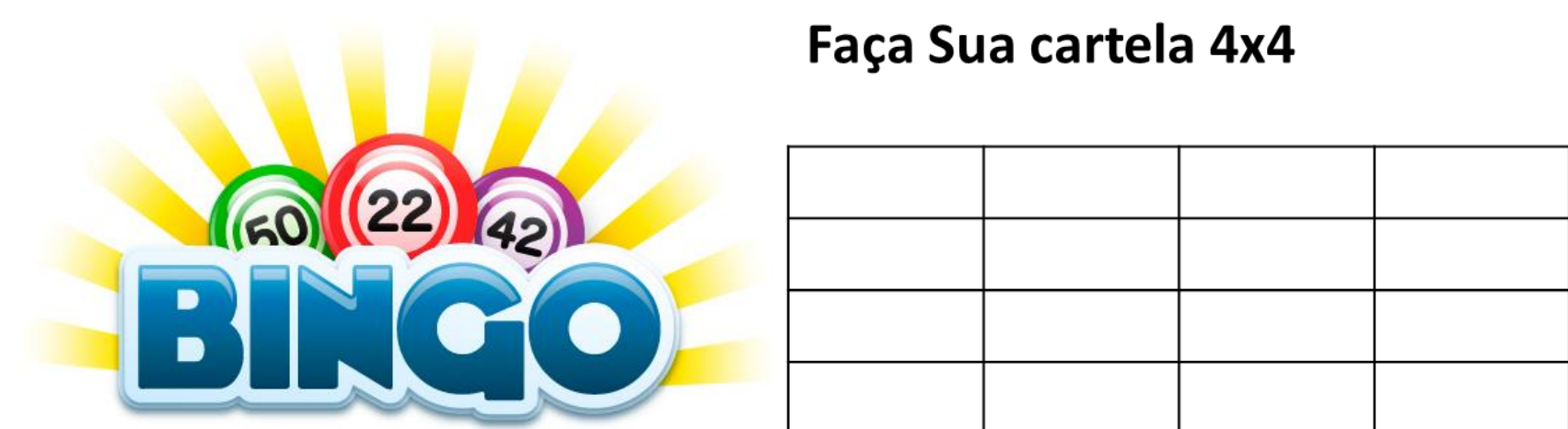


Figura 3: Bingo

Também pode ser interessante uma atividade como ligar pontos. Isto é, relacionar conceitos com definições. Pode ser aplicado de forma simples, em um Power Point.



Figura 4: Ligar pontos

Mitos e Fatos pode ser feito em um simples Power Point como na Figura 4, ou em uma ferramenta como Kahoot, em forma de verdadeiro ou falso. Esta dinâmica estimula a análise crítica e pode dar início a algumas discussões em sala.

- |   |  |
|---|--|
| <ol style="list-style-type: none"> <li>O P. O. é o representante do cliente, transmitindo seus desejos ao Time de Desenvolvimento</li> <li>Embora deva ser influenciado por diferentes pessoas, o P. O. é o único que pode modificar o Product Backlog</li> <li>O P. O. deve balancear necessidades e desejos dos diferentes stakeholders do projeto</li> <li>O melhor P. O. é o próprio cliente ou alguém escolhido por ele</li> <li>O P. O. deve ser apenas uma pessoa – deve haver apenas um ponto de decisão sobre o produto para o Time de Desenvolvimento</li> <li>O P. O. em geral pode acumular o papel do Scrum Master sem problemas</li> <li>O P. O. deve colaborar de perto com o Time de Desenvolvimento para maximizar o valor entregue ao cliente</li> <li>O P. O. deve cobrar do Time de Desenvolvimento o compromisso de que todos os itens escolhidos para o Sprint sejam desenvolvidos</li> <li>A presença do P. O. não é obrigatória na reunião de Sprint Planning – basta o Time de Desenvolvimento escolher os itens do alto do Product Backlog</li> <li>O P. O. é responsável por definir o produto certo a ser desenvolvido</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li><b>MITO:</b> O P. O. é o representante do cliente, transmitindo seus desejos ao Time de Desenvolvimento</li> <li><b>FATO:</b> Embora deva ser influenciado por diferentes pessoas, o P. O. é o único que pode modificar o Product Backlog</li> <li><b>FATO:</b> O P. O. deve balancear necessidades e desejos dos dif. stakeholders do projeto</li> <li><b>MITO:</b> O melhor P. O. é o próprio cliente ou alguém escolhido por ele</li> <li><b>FATO:</b> O P. O. deve ser apenas uma pessoa – deve haver apenas um ponto de decisão sobre o produto para o Time de Desenvolvimento</li> <li><b>MITO:</b> O P. O. em geral pode acumular o papel do ScrumMaster sem problemas</li> <li><b>FATO:</b> O P. O. deve colaborar de perto com o Time de Desenvolvimento para maximizar o valor entregue ao cliente</li> <li><b>MITO:</b> O P. O. deve cobrar do Time de Desenvolvimento o compromisso de que todos os itens escolhidos para o Sprint sejam desenvolvidos</li> <li><b>MITO:</b> A presença do P. O. não é obrigatória na reunião de Sprint Planning – basta o Time de Desenvolvimento escolher os itens do alto do Product Backlog</li> <li><b>FATO:</b> O P. O. é responsável por definir o produto certo a ser desenvolvido</li> </ol> |
|---|--|

Figura 5: Mitos e Fatos

Uma prática, nem tanto infantil, no entanto lúdica, é o uso de Flip-chart e post-its para a definição de conceitos. Esta dinâmica é recomendada para ajudar os alunos a definir e distinguir conceitos que, de alguma maneira, estão relacionados e podem ser confundidos

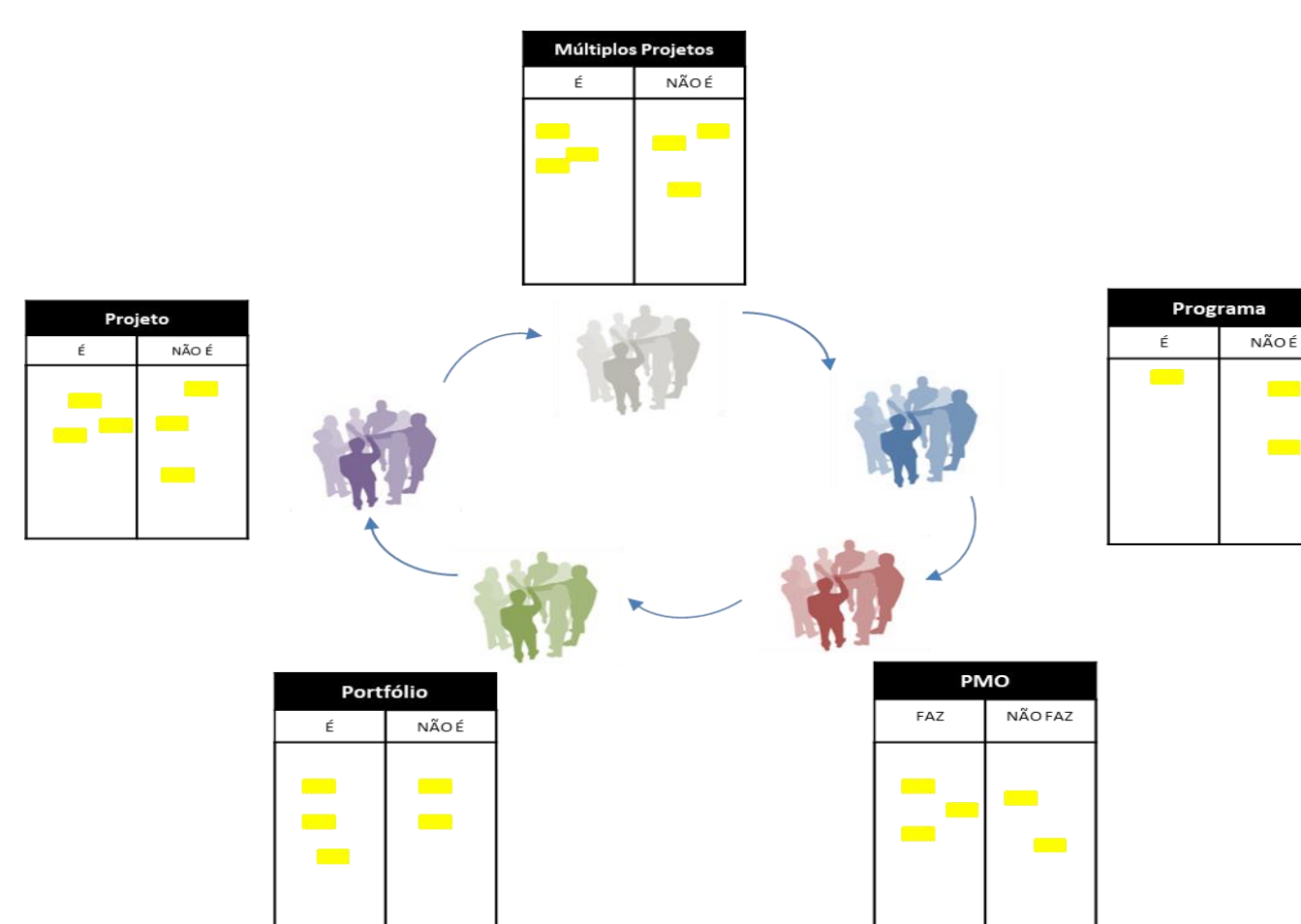


Figura 6: Definições

Com o resultado dos jogos, o professor consegue identificar os pontos que o grupo já possui um conhecimento prévio ou instintivo e aqueles pontos que necessitam de mais explicação (Bruggink et al., 2015). Assim a aula torna-se mais dinâmica e o professor tem a oportunidade de aproveitar melhor o tempo e enriquecer o conteúdo com exemplos práticos e discussões.

### REFERÊNCIAS

Allehaidan, A. F., & Zainon, W. M. N. W. (2025). Levelling up Learning: Exploring Gamification Impact on Saudi Undergraduates' Student Engagement in Higher Education. *International Journal of Information and Education Technology*, 15(1).

Bruggink, S., Dawson, J. W., & McKinnell, I. W. (2025). Isolating the Effect of Gamification–Design and Analysis of a Learning Engagement App Tailored to Course Content. *Technology, Knowledge and Learning*, 1-18.

Rahmi, I., Rimenda, T., & Ariyanti, T. D. (2025). Gamification as an alternative to increase students' motivation: a scoping review. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 19(2), 1125-1133.

