

# O USO DO GAME SHOW PASSA OU REPASSA COMO METODOLOGIA ATIVA PARA O FOMENTO DO LÚDICO: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA

## EL USO DEL GAME SHOW PASA O PASA COMO METODOLOGÍA ACTIVA PARA LA PROMOCIÓN DEL JUGADOR: UN INFORME DE EXPERIENCIA

### THE USE OF THE GAME SHOW PASSES OR PASSES AS AN ACTIVE METHODOLOGY FOR THE PROMOTION OF THE PLAYER: AN EXPERIENCE REPORT

**Fabiana Chalegre de Andrade\***

chalegref@gmail.com

**Willian Costa de Freitas\***

williancostadefreitas@gmail.com

**Felipe da Silva Triani\*\*\*, \*\*\***

felipetriani@gmail.com

\* Secretaria Municipal de Educação da Cidade do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, RJ/Brasil

\*\* Universidade Estácio de Sá, Rio de Janeiro, RJ/Brasil

\*\*\* Universidade Estadual do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, RJ, Brasil

---

#### Resumo

Trata-se de um relato de experiência que teve por objetivo expor a vivência do uso do jogo passa ou repassa como metodologia ativa lúdica e pluridisciplinar, com alunos do sétimo ano do ensino fundamental de uma escola pública da cidade do Rio de Janeiro. Este relato descreveu sobre os procedimentos, os acontecimentos e as avaliações feitas antes, durante e após o evento. Ademais, promoveu-se a discussão da literatura acerca do processo de avaliação, bem como o emprego do jogo como ferramenta pedagógica lúdica capaz de propiciar o desenvolvimento educacional de maneira diversificada e aberta. A descrição permitiu concluir que a utilização do jogo passa ou repassa na escola como metodologia ativa contribuiu para a motivação e para o fomento do interesse pelo estudo uniforme dos conteúdos abordados nas disciplinas, promovendo uma aprendizagem significativa do aluno nas dimensões atitudinal, conceitual e procedimental, tendo como pilar: o lúdico.

**Palavras-chave:** Passa ou Repassa. Metodologia ativa. Lúdico.

#### Resumen

Este es un informe de experiencia que tuvo como objetivo exponer la experiencia del uso del pase o juego de pases como una metodología activa lúdica e multidisciplinar, con estudiantes de séptimo grado de una escuela pública en la ciudad de Río de Janeiro. Este informe describe los procedimientos, eventos y evaluaciones realizadas antes, durante y después del evento. Además, se discutió la literatura sobre el proceso de evaluación, así como el uso del juego como una herramienta pedagógica lúdica capaz de proporcionar desarrollo educativo de una manera diversificada y abierta. La descripción nos permitió concluir que el uso del pase del juego o el pase en la escuela como metodología activa contribuyó a la motivación y al interés en el estudio uniforme de los contenidos abordados en las asignaturas, promoviendo un aprendizaje significativo del alumno en las dimensiones actitudinales, conceptuales y de procedimiento. teniendo como pilar: el jugueteón.

**Palabras clave:** Pase o pase. Metodología activa. Jugueteón.

## Abstract

This is an experience report that aimed to expose the experience of the use of the pass or pass game as a playful and multidisciplinary active methodology, with students of the seventh grade of a public school in the city of Rio de Janeiro. This report described the procedures, events and assessments made before, during and after the event. In addition, there was discussion of the literature about the evaluation process, as well as the use of the game as a playful pedagogical tool capable of providing educational development in a diversified and open manner. The description allowed us to conclude that the use of the game pass or pass in school as an active methodology contributed to the motivation and to the interest in the uniform study of the contents approached in the subjects, promoting a significant learning of the student in the attitudinal, conceptual and procedural dimensions. having as pillar: the playful.

**Key-words:** Pass or pass. Active methodology. Ludic.

## INTRODUÇÃO

No campo da educação, pesquisas vêm sendo direcionadas à discussão e à sugestão de alternativas metodológicas para a melhoria da qualidade do ensino na escola (ZANON; FREITAS, 2007). A baixa motivação do aluno é apontada recorrentemente em manuscritos como uma das principais causas pelo desinteresse e pelo fracasso escolar, e, geralmente, está associada à metodologia utilizada na prática de ensino (FIALHO, 2008).

Em antecedentes da literatura, no que concerne à metodologia aplicada na escola, verifica-se que ainda existe, consideravelmente, uma instrução enraizada na utilização do modelo clássico que enfatiza o ensino teórico nas aulas, no qual o aluno reproduz o que lhe ensinam metodicamente (MORAIS, 2014). Esse modelo de ensino é designado por Paulo Freire como educação bancária, sendo caracterizado pela difusão do conhecimento unilateralmente, partindo de uma via exclusiva do professor para o aluno (NASCIMENTO *et al.*, 2015). Hildebrandt e Laging (2005) definem esse tipo de modelo como uma concepção de ensino fechada. Contudo, os Parâmetros Curriculares Nacionais orientam que o ato de ensinar não deve privilegiar a exclusividade em transmitir conhecimentos, mas sim deve direcionar o aluno para a construção deles, tornando-o um agente protagonista que participa, desenvolve-se, capacita-se e evolui no processo educativo (BRASIL, 1998). Desse modo, não cabe aqui desconsiderar a importância da teoria, mas sim cabe pontuar que ela [a teoria] é feita de conceitos que são abstrações da realidade (SERAFIM, 2001) e, em virtude disso, é de se pressupor que o aluno ao ter contato exclusivo e restrito com esses conceitos, não será capaz de compreendê-los integralmente, tendo em vista que, possivelmente, não reconhecerá a aplicabilidade deles e, portanto, não associará a teoria à prática (BEVILACQUA *et al.*, 2007). Diante disso, esse aluno poderá se frustrar e se desmotivar, uma vez que para compreender a teoria é necessário experienciá-la (FREIRE, 1997).

O modelo clássico de ensino tem sido modificado, com efeito, devido ao avanço tecnológico e, principalmente, pelo desenvolvimento dos meios de comunicação, os quais estão transformando a sociedade, influenciando, inclusive, modificações na sala de aula e nas metodologias de ensino, abrindo espaço à ludicidade, introduzida a partir da utilização de recursos como vídeos, filmes, jogos educativos online, entre outros (FIALHO, 2008). Como uma das contribuições desse desenvolvimento, insere-se, nesse contexto, o Game Show Passa ou Repassa, programa da televisão brasileira, difundido para população, que consiste na realização de um quiz com perguntas e respostas sobre conhecimentos gerais acrescidos de

tarefas motrizes aduzidas nas provas lúdicas e na gincana. Por esse motivo – o de abranger conhecimentos múltiplos – a reprodução da dinâmica desse programa emerge como uma possibilidade metodológica que abarca a pluridisciplinaridade, definida por Fazenda (1994) como o movimento que envolve a interação entre diversos saberes que as disciplinas são capazes de se desdobrar, permitindo identificar em que momento cada uma está posta.

Para reforçar a relevância do jogo na prática de ensino, Campos, Bortoloto e Felício (2002) justificam-no como um método instrucional efetivo na estimulação de habilidades biopsicossociais, propiciando melhoria na memorização da informação, no entusiasmo do aprendiz e na ampliação de interatividade entre os participantes.

Tratando-se especificamente do Passa ou Repassa, os questionamentos aos quais os participantes são submetidos, por serem pluridisciplinares, exigem dos mesmos, soluções de problemas e resolução de conflitos cognitivos em termos globais, inculcando-se, outrossim, a dissolução de conflitos motores (quando lhes são impostas tarefas com cunho lúdico em atividades físicas). Não somente isso, mas também são fomentados, nas provas, questões intrínsecas de motivação, de concentração, de limites e de ritmo. As participações nessas condicionantes, conseqüentemente, auxiliam à propagação de habilidades espaço-temporais, sinestésicas, crítico-reflexivas e intelectuais (MORAN, 2007). Ademais, no que concerne à atratividade, a utilização dos jogos e das brincadeiras como conteúdos práticos centrais, sugerem a contribuição para o estímulo da motivação em aprender do participante porque esses conteúdos fazem parte do universo cultural das crianças e dos adolescentes, telespectadores componentes do público alvo do programa e potenciais integrantes das atividades, desde que elas sejam empregadas nas aulas como metodologia do professor.

Em virtude do exposto até aqui, considerando-se a conjectura de que é relevante levar até o aluno ferramentas pedagógicas inovadoras e contextualizadas para prover um ensino diversificado, divertido

e entusiasmante, como ponto de partida de justificativa dos autores desse relato de experiência, vislumbrou-se utilizar como estratégia de difusão e de troca de conhecimentos, com alunos do sétimo ano do ensino fundamental de uma escola pública da Cidade do Rio de Janeiro, a reprodução/adaptação do Game Show Passa ou Repassa, envolvendo todas as disciplinas curriculares, as quais se apresentaram a partir da aplicação dos objetos de conhecimento trabalhados no primeiro e no segundo bimestre do ano letivo de 2019.

Sendo assim, este estudo objetivou expor a vivência dessa experimentação, narrando procedimentos, acontecimentos e avaliações, para sugerir se de fato a aprendizagem foi significativa com o emprego da metodologia ativa lúdica e pluridisciplinar, oriunda de um programa televisivo de conhecimento dos alunos.

## **1. DESCRIÇÃO DA EXPERIÊNCIA**

O trabalho foi desenvolvido próximo ao término do segundo bimestre do ano letivo de 2019, com a participação de 32 alunos do 7º ano do ensino fundamental da Escola Municipal Francisco Campos, localizada no bairro do Grajaú, na cidade do Rio de Janeiro.

Com 1 mês de antecedência, uma pesquisa foi realizada com os alunos para desvelar se o programa televisivo Passa ou Repassa era do conhecimento deles. Na ocasião, todos os participantes confirmaram ter ciência sobre o programa, com isso, ratificou-se a implementação do projeto. Os alunos se alegraram com a proposta e se mobilizaram para reforçar os estudos dos objetos de conhecimento tematizados em todas as disciplinas como modo de preparação para a competição.

A proposta teve o objetivo geral de avaliar conhecimentos dos diversos objetos de conhecimento apresentados nas disciplinas, de modo que os alunos, de maneira lúdica, resolvessem situações problemas a partir de questionamentos e de desafios motores exigidos em brincadeiras, jogos e circuitos. Especificamente, esperava-se dos alunos que eles fossem capazes de: reconhecer conceitos; vincular a teoria à prática, testando o seu conhecimento; auxiliar na organização, execução, fiscalização, arbitragem e montagem do evento; participar de brincadeiras, circuitos e jogos estimuladores das potencialidades físicas, sociais, afetivas e cognitivas; responder questionamentos, reflexiva e dialogicamente, em um curto espaço de tempo; valorizar o trabalho em conjunto para lograr êxito nas tarefas; resolver problemas a partir das dificuldades e das exigências em curso; superar-se diante dos desafios.

No que tange ao evento, o mesmo foi realizado na quadra poliesportiva da escola, onde as turmas foram disponibilizadas em bancadas em lados opostos e tiveram os seus alunos organizados em cores diferentes, estando os mesmos trajados com camisas de acordo com a cor da sua respectiva equipe.

Estruturou-se a competição em 4 etapas: 1ª prova física de abertura; 2ª blocos de perguntas (6 questionamentos por bloco); 3ª torta na cara (21 perguntas) e; 4ª gincana final. Os alunos participaram não somente como competidores, mas também como auxiliares, fiscais e torcida. Essas outras funções foram delegadas para aqueles que não quiseram participar, estabelecendo-se assim a empregabilidade de uma espécie de monitoria, metodologia ativa de ensino-aprendizagem caracterizada pelo serviço de apoio pedagógico aos alunos interessados em aprofundar conhecimentos, visando solucionar dificuldades e servir como aporte para participação efetiva em outras formas de saberes e de interação (GURGEL *et al.*, 2017).

A competição, em apresentação, consistiu no jogo de perguntas e respostas, com os questionamentos divididos em 3 blocos. No primeiro bloco, 3 integrantes de cada turma respondiam as perguntas e, em seguida, no bloco posterior, esses integrantes davam lugar a outros integrantes inscritos, conforme a organização prévia feita pelos professores autores deste relato.

No que se refere ao início da disputa, ele se deu por meio da realização de uma prova física de abertura para definir qual equipe começaria respondendo às perguntas. Doravante, a apresentadora iniciou os questionamentos. A equipe questionada tinha o direito de passar a vez para outra equipe, essa que, outrossim, podia repassar o questionamento à primeira. Diante disso, caso essa primeira equipe não respondesse à pergunta, deveria “pagar”, ou seja, tal equipe teria de executar uma prova física elaborada, onde o executante necessitaria concluir a tarefa motora dentro do limite de 1 minuto.

No que concerne às pontuações, cada resposta correta valia 50 pontos. Em caso de resposta errada, a equipe perdia todos os pontos acumulados. No entanto, caso a equipe detentora da pergunta passasse a vez, a pontuação era dobrada (100) e, ademais, se a pergunta fosse repassada, dobrava-se a última pontuação estipulada (200). Nas provas físicas, caso os executantes não conseguissem lograr êxito no desafio, a equipe adversária recebia 200 pontos no placar.

Em continuidade, após o término dos blocos de perguntas, foi reproduzido o quadro *Torta na Cara*. Nesta etapa, o integrante de cada equipe deveria reagir rápido para responder primeiro a pergunta e, se acertasse a mesma, teria o direito de efetuar uma “tortada” na cara do adversário. Sobre essa fase, a equipe que mais acertasse, teria um acréscimo de 200 pontos no placar.

Por fim, houve a realização de uma gincana para definir qual equipe conseguiria efetuar os circuitos montados de maneira mais veloz. Essa gincana foi composta por estações de exercícios de velocidade, agilidade, equilíbrio, coordenação motora, noção espaço-temporal, raciocínio, concentração e cooperação.

Como avaliação, termo que se refere ao processo contínuo de observação, verificação, análise e interpretação de fenômenos, na busca da construção do conhecimento para produção humana (LUCKESI, 1996), estabeleceram-se os seguintes critérios: análise da participação dos alunos no desenvolvimento da proposta; observação de condutas e de atitudes e; verificação do conhecimento a partir da proposição de relatório autoavaliativo. Os resultados da interpretação dos dados colhidos nessa avaliação à luz desses critérios, são apresentados a seguir.

## 2. AVALIAÇÃO DA VIVÊNCIA

No que concerne à análise da participação dos alunos, singularmente, pode-se apontar um nível muito satisfatório tanto do grupo de competição quanto do grupo de monitoria. Essa forma de avaliar, para Bracht (1997), está comprometida com a formação integral dos domínios cognitivo, psicomotor e socioafetivo, e estabelece o reforço em um olhar mais humano para o aluno, na medida em que a análise passa a considerar o interesse, a interação e a assiduidade dele (SOUZA JÚNIOR, 2004). Darido (2004) afirma que avaliar pelo critério de participação rompe com modelos antigos caracterizados pela utilização de métodos avaliativos não-diretivos, estando os alunos descentralizados do processo educativo e sendo submetidos a testes físicos para verificação de desempenho, sem ao menos serem comunicados sobre os seus resultados, suscetibilizando o surgimento de frustrações e exclusões.

Tratando-se da proposta sugerida na escola, cabe apontar que a forma de avaliação baseada na participação fora facilitada pela aplicação instrumental do jogo como método ativo em que o aluno esteve em atividade, exercendo a sua autonomia, debatendo com os colegas e tomando decisões, integrando-se assim diretamente no processo educativo permeado de troca

e construção de conhecimento. Isso implica dizer que a estratégia utilizada através do Passa ou Repassa, sugere que os participantes foram inseridos em uma concepção de ensino aberta (HILDEBRANDT; LAGING, 2005), traduzida pela bilateralidade na relação entre professor e aluno, em que o primeiro media o saber almejando que o segundo a partir do seu próprio conhecimento, da sua própria concepção e dos diálogos estabelecidos com o grupo, envolva-se e dê devolutivas contributivas para o

desenvolvimento do processo de ensino- aprendizagem.

Em outro aspecto, no que se refere à avaliação por observação de condutas e atitudes, estabeleceu-se à busca pela acepção de situações dentro e fora da prática das atividades. Dessa interpretação foi possível extrair atitudes de comprometimento, respeito, incentivo coletivo, cooperação, consciência de limites e empatia. Mesmo com o advento da competição, que costuma trazer à tona rivalidades exacerbadas, não aconteceram casos de brigas ou desentendimentos entre os participantes, o que permitiu considerar progressões na dimensão atitudinal, na medida em que se fez a leitura de que os alunos valorizaram a importância do aprendizado em detrimento da derrota no jogo.

Esses eventos encontraram apoio em Zabala (1998) que indica a observação sistemática de opiniões e das atuações nas atividades grupais, nos debates, nas manifestações dentro e fora da aula, na distribuição das tarefas e responsabilidades, durante todo o período da escola, como a melhor fonte de informação para conhecer os avanços nas aprendizagens dos objetos de conhecimento.

No que se refere à verificação do conhecimento por relatório autoavaliativo, procurou-se extrair dados qualitativos sobre a compreensão do aluno sobre toda dinâmica pela qual havia vivenciado, de modo que ele pudesse expor suas impressões e opiniões, sem riscos do surgimento de medo ou constrangimento. Darido (2012, p.127) afirma que “a avaliação costuma causar certo tipo de constrangimento ou medo por parte dos alunos, pois logo a relacionam com atribuição de uma nota para aprovação ou reprovação”. Em virtude disso, os professores desse relato decidiram modificar essa panorâmica, buscando focar mais no saber dos alunos, valorizando às exposições de ideias e de sugestões dos mesmos. Essa intencionalidade encontra fundamentação em Nascimento *et al.*, (2018), na medida em que supõem que a representação da avaliação, na qual o medo ou o constrangimento está presente no aluno, é instituída pela maneira na qual os professores se apropriam dos métodos para avaliá-lo. No sentido da avaliação do rendimento escolar, os autores deste relato propuseram à equipe pedagógica uma estratégia em que os dados subjetivos fossem preponderantes sobre dados objetivos. Essa proposta foi ancorada na Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional – LDB, que sugere um tipo de avaliação contínua e cumulativa do aluno, com prevalência dos aspectos qualitativos sobre os quantitativos e dos resultados ao longo do período sobre os de eventuais provas finais (BRASIL, 1996).

Embora nesta experiência não fora feita a avaliação com foco em dados quantitativos, é fundamental saber que o jogo passa ou repassa já foi constatado em outros estudos como método benevolente na melhoria do desempenho do aluno. Araújo e Barroso (2011) comprovaram a eficiência desse jogo quantitativamente e expuseram que houve elevação das notas apresentadas pelos alunos

participantes do seu estudo após o desenvolvimento da atividade.

### **3. O JOGO PASSA OU REPASSA COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA LÚDICA**

Muito já se falou sobre o lúdico, mas afinal o que é? O termo lúdico é um adjetivo masculino com origem no latim *ludos* que se remete ao entretenimento. Para Ximenes (2001, p. 549) o lúdico é uma qualidade relativa à, ou que tem caráter de jogos ou divertimentos. Portanto, uma atividade lúdica é uma atividade de entretenimento, que dá prazer e diverte as pessoas envolvidas por intermédio dos jogos. Nas escolas, a atividade lúdica potencializa a criatividade e contribui para o desenvolvimento intelectual dos alunos.

Para Fialho (2008), os jogos lúdicos permitem uma ação motivadora, emocionante e prazerosa, em que os alunos têm a oportunidade de trocar ideias, desenvolver o raciocínio lógico e melhorar a convivência social. Almeida (2009) salienta que o lúdico faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana, trabalha com a cultura corporal, movimento e expressão. Jann e Leite (2010) argumentam que a utilização dos jogos lúdicos pode contribuir no processo educacional porque eles são práticos e de fácil manipulação, e discorrem também que esses jogos desenvolvem a curiosidade e o desejo do aluno adquirir mais conhecimento.

Para Silva (2013) os jogos lúdicos são ferramentas úteis para auxiliar os alunos na construção de conhecimentos. Em sua pesquisa, fundamenta-se que, na escola, existem carências educacionais advindas de desmotivação e do acesso do aluno ao objeto de conhecimento balizado no modelo clássico de ensino que se pauta na preponderância de aulas expositivas. Por conta disso, a autora desenvolveu um estudo com objetivo de analisar os resultados de uma intervenção pedagógica utilizando a elaboração, confecção, aplicação e avaliação de sete jogos lúdicos como forma de contribuir no processo de ensino- aprendizagem de Ciências de alunos do 6º ano do Ensino Fundamental. Como método, a amostra da pesquisa foi separada em dois grupos, onde o primeiro grupo (controle) foi representado pelos alunos que teriam apenas aulas expositivas utilizando a metodologia tradicional de ensino, enquanto que o segundo grupo (experimental) foi composto por alunos que participariam da construção e aplicação dos jogos lúdicos no ensino de Ciências. Os resultados comprovaram a eficácia da exposição teórico-prática no processo ensino- aprendizagem em Ciências, sendo que os alunos pertencentes ao grupo experimental obtiveram melhor rendimento que os alunos do grupo controle, além disso, pode-se perceber também que os alunos apreciaram os jogos, porque, através deles, os conteúdos foram revisados

e a assimilação de novos assuntos foi favorecida. Nesse sentido, Silva (2013) concluiu que a utilização dos jogos se mostrou como facilitadora no processo educativo, pois promoveu a compreensão dos objetos de conhecimento, a argumentação e socialização entre os alunos.

Araújo e Barroso (2011) corroboram e assinalam que a utilização de jogos pedagógicos lúdicos tem crescido como prática de ensino diversificada que visa instigar nos alunos o interesse na aprendizagem. Esses autores, em seu estudo, buscaram apontar a importância da aplicação do lúdico no processo de ensino-aprendizagem na disciplina de química no Ensino Médio. Para atingir seu objetivo, eles desenvolveram o jogo do Passa ou Repassa com adaptações para trabalhar o conteúdo de Cálculo Estequiométrico. Como resultado disso, constatou-se que a construção do conhecimento ocorreu de forma gradual, dinâmica e consistente, tornando a aprendizagem mais significativa. O estudo desses autores concluiu que a atividade lúdica aplicada serviu realmente para divertir, socializar e educar.

Em outro estudo que focou na renovação de propostas metodológicas para o ensino da biologia, devido ao grande número de informações e a dificuldade de assimilação de alguns conteúdos por parte dos alunos, foi desenvolvido o jogo de perguntas e respostas “Passa ou Repassa”, como meio facilitador da memorização, compreensão e do aprendizado em relação à estrutura e funcionamento da molécula de DNA. Os autores desse estudo relataram que a atividade se expôs de maneira dinâmica e integradora, além de ter sido uma excelente ferramenta pedagógica para atingir os objetivos propostos, levando à conclusão de que esse tipo de jogo pode ser viável para se trabalhar conteúdos de ciências e de outras disciplinas (NASCIMENTO *et al.*, 2015).

Em Gurgel *et al.*, (2017) também foi incluído como instrumentos para desenvolvimento de propostas pedagógicas o jogo Passa ou Repassa. Em seu relato de experiência, com objetivo de descrever a utilização de jogos na monitoria da disciplina Educação em Saúde, observou que os jogos podem ser utilizados nas atividades de monitoria, adaptando-os às disciplinas.

Destarte, diante dessas arguições, percebe-se o quanto se torna relevante o emprego do passa ou repassa para promoção do entusiasmo e da interatividade entre diversas disciplinas, levando aos alunos possibilidades enriquecedoras no processo de formação de cidadãos altruístas.

#### 4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Face aos relatos expostos no estudo em tela, considerou-se que o emprego do jogo passa ou

repassa representa uma boa possibilidade para provocar o interesse do aluno em buscar o conhecimento, em construir novos saberes e ser mais participativo nas aulas. Outrossim, entendeu-se que mesmo sendo uma reprodução, o jogo pode ser adaptado à realidade da escola e aos conteúdos de maneira criativa e perspicaz.

No que se refere aos objetos de conhecimento, o passa ou repassa por contemplar um amplo campo de conceitos, torna-se uma ferramenta pedagógica que pode ser direcionada para qualquer disciplina, caracterizando o seu âmago como base multidisciplinar, propiciando diálogos entre as disciplinas, contribuindo para a interatividade e para o enriquecimento do acervo de conhecimentos dos alunos, monitores e professores.

Ademais, considerou-se que a dinâmica realizada na escola teve o caráter de teste. Por conta disso, é que a proposta foi conduzida apenas com os alunos do sétimo ano. Cabe mencionar que essa consideração encontra apoio em Fialho (2008) quando argumenta que o professor precisa testar e analisar o jogo antes de levá-lo para sala de aula, pois o mesmo deve ser utilizado em consonância com o objeto a ser estudado para que o mesmo tenha um valor significativo, enquanto objetivo educacional e pedagógico.

Em virtude disso, por se tratar de um teste, este relato se limitou na descrição dos acontecimentos observados e interpretados antes, durante e após a realização do evento, para sugerir um estudo mais detalhado posteriormente. Essa descrição permitiu concluir que o uso do jogo passa ou repassa na escola como metodologia ativa contribuiu para a motivação e para o fomento do interesse pelo estudo uniforme dos conteúdos abordados nas disciplinas, promovendo uma aprendizagem significativa do aluno nas dimensões conceitual, procedimental e atitudinal, tendo como pilar: o lúdico.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, A. Recreação-Ludicidade como instrumento pedagógico. **Cooperativa Fitness**, vol. , n. Pág., 2009.

ARAÚJO, G. X. de; BARROSO, R. R. **A importância da aplicação de jogo pedagógico passa e repassa na aprendizagem de cálculo estequiométrico na disciplina de química no ensino médio.** Trabalho de Conclusão de Curso. Universidade Tecnológica Federal do Paraná. 2011.

BEVILACQUA, G. D.; SILVA, C. R. O ensino de Ciências na 5ª série através da experimentação. **Ciências & Cognição**, v. 10, n., p. 2007.

BRACHT, V. **Educação física e aprendizagem social**. 2. ed. Porto Alegre: Magister, 1997.

BRASIL. Secretaria de Educação. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Brasília: MEC, 1996.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria da Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Ciências Naturais**. Brasília: MEC/SEF, 1998.

CAMPOS, L. M. L. BORTOLOTO, T.M. FELÍCIO, A.K.C. A produção de jogos didáticos para o ensino de ciências e biologia: uma proposta para favorecer a aprendizagem. Departamento de Educação – Instituto de Biociências da Unesp – Campus de Botucatu. 2002.

DARIDO, S. C. A Educação Física na escola e o processo de formação dos não participantes de atividade física. **Revista Brasileira de Educação Física e Esportes**, São Paulo, v. 18, n. 1, p. 61-80, 2004.

DARIDO, S. C. A avaliação da educação física na escola. In: UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA. Prograd. Caderno de formação: formação de professores didáticos geral. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2012. p. 127-140, v. 16.

FAZENDA, I. C. A. **Interdisciplinaridade: história, teoria e pesquisa**. Papirus editora, 1994.

FIALHO, N. N. Os jogos pedagógicos como ferramentas de ensino. In: **Congresso nacional de educação**. 2008. p. 12298-12306.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia**. Rio de Janeiro: Paz e Terra. 1997.

GURGEL, S. DE S. ET AL. jogos educativos: recursos didáticos utilizados na monitoria de educação em saúde. **REME - revista mineira de enfermagem**, V. 21, n. P. 2017.

HILDEBRANDT, R. LAGING, R. **Concepções Abertas no Ensino de Educação Física**. 6ª ed. Rio de Janeiro. Ao Livro Técnico, 2005.

JANN, P. N. LEITE, M. F. **Jogo do DNA: um instrumento pedagógico para o ensino de ciências e biologia**. Rio de Janeiro: Centro Universitário da Cidade (UNIVERCIDADE), Departamento de Biologia, 2010.

LUCKESI, C. C. **Avaliação da aprendizagem escolar**. São Paulo, Cortez Editora, 1996.

MORAIS, E. A. A Experimentação como metodologia facilitadora da aprendizagem de ciências. **Caderno: os desafios da escola pública paranaense na perspectiva do professor pde**. Paraná, 2014.

MORAN, J. M. **A educação que desejamos: novos desafios e como chegar lá**. Papyrus Editora, 2007.

NASCIMENTO, A. C., GOUVEA, J., LOPES, R. P., DE FREITAS, W. C., Triani, S. F. O processo de avaliação da aprendizagem na educação física escolar: uma revisão literária entre o ano de 2009 e 2015. **Kinesis**, vol. 36, n. 2, p. 2018.

NASCIMENTO, M. P. et al. Jogos Lúdicos como ferramenta didática para o Ensino de Genética e Biologia Molecular. **RENEFARA**, v. 7, n. 7, p. 250-271, 2015.

SERAFIM, M.C. A Falácia da Dicotomia Teoria-Prática. **Revista. Espaço Acadêmico**, V. 7, n. P. 2001.

SILVA, J. N. D. C. **A importância da ludicidade no ensino de ciências**. Repositório da Universidade Federal da Paraíba. <https://repositorio.ufpb.br/jspui/handle/123456789>. 2013.

SOUZA JÚNIOR, M. Práticas avaliativas e aprendizagens significativas em Educação Física: trajetória, orientações legais e implicações pedagógicas. **Pro-Posições**, Campinas, v. 15, n. 2, p. maio/ago. 2004.

XIMENES, S. **Dicionário da Língua Portuguesa**. 3. ed. Ver. E ampl. Sérgio Ximenes. São Paulo: Ediouro, 2001.

ZABALA, A. **A prática educativa: Como ensinar**. Porto Alegre: Artmed, 1998.

ZANON, D. A. V; FREITAS, D. A aula de ciências nas séries iniciais do ensino fundamental: ações que favorecem a sua aprendizagem. **Ciências & Cognição**, v. 10, n. P. 2007.

Recebido em: 10/10/2019

Aceito em: 25/10/2019

Endereço para correspondência:

Nome: Fabiana Chalegre de Andrade

Email: [chalegref@gmail.com](mailto:chalegref@gmail.com)



Esta obra está licenciada sob uma [Licença Creative Commons Attribution 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)