

**Clediane Conceição Gualberto**

<http://lattes.cnpq.br/0029134671714708>

Universidade de San Carlos de Guatemala, USAC,  
Guatemala

Contato: [clediane75@hotmail.com](mailto:clediane75@hotmail.com)

**Maria Nilza Dias Lopes**

<http://lattes.cnpq.br/5917442618912393>

Universidade de San Carlos de Guatemala, USAC,  
Guatemala

**Sara de Jesus dos Santos**

Mestra em Educação

Universidade de San Carlos de Guatemala, USAC,  
Guatemala

**Dra. Stânia Nágila Vasconcelos  
Carneiro**

<http://lattes.cnpq.br/5726920613905942>

Centro Universitário Católica de Quixadá,  
UNICATÓLICA, Brasil

Universidad San Carlos, USC, Paraguai

Contato: [stanianagila@unicatolicaquixada.edu.br](mailto:stanianagila@unicatolicaquixada.edu.br)

## ROLETA PEDAGÓGICA: INSERÇÃO DO JOGO NO PROCESSO ENSINO APRENDIZAGEM

### INTRODUÇÃO

O Jogo da Roleta Pedagógica surgiu como instrumento auxiliador para a construção das atividades pedagógicas, e a interação dos alunos e professor no processo de ensino e aprendizagem. Na compreensão de Piaget (1978), as atividades lúdicas são meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual da criança. Quando pensamos no dia a dia de uma sala de aula, encontramos uma série de alunos com muitas dificuldades de aprendizagem e que estão desmotivados com os estudos.

Para modificar essa visão, é necessária uma ação pedagógica dinâmica e instigante, a fim de provocar o aluno a aprender de forma prazerosa e significativa. O educador tem papel importante nesse processo, e é ele quem vai direcionar o aprendizado, sendo um mediador e oferecendo atividades que estimulem o aluno em sala de aula, instigando o interesse pelo aprendizado para que a criança se sinta à vontade para demonstrar o que já sabe e o que ele já sabe. Ele quer aprender.

O objetivo deste artigo é reconhecer a importância do uso de atividades lúdicas no processo ensino-aprendizagem na educação, pois a compreensão de que as crianças expressam suas dificuldades e necessidades no brincar leva os educadores a trabalharem em harmonia com as crianças, facilitando o aprendizado e conhecendo melhor as crianças para auxiliá-las nessa fase do desenvolvimento.



Estimular o uso do jogo na prática docente é muito importante, pois facilita o trabalho do professor com uma prática mais descontraída. Conscientes de que está sendo ensinado, os educadores que desenvolvem atividades lúdicas ensinam sem perceber que também estão aprendendo. Aprenda a ensinar, a conhecer, a compreender, a ajudar, a identificar problemas, a influenciar atitudes e, principalmente, a se colocar no lugar das crianças para melhor entendê-las e atendê-las.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) é um documento que regulamenta e direciona de forma definitiva o desenvolvimento e o andamento das aprendizagens necessárias e essenciais para todos os alunos em todas as etapas e modalidades da Educação Básica, e determina que, “para que tenham sua aprendizagem e direitos de desenvolvimento garantidos, de acordo com o preceito do Plano Nacional de Educação” (Brasil, 2017, p. 5). A ludicidade é muito importante para o desenvolvimento das crianças, principalmente quando se trata da interatividade das crianças com adultos ou com outras crianças, como podemos perceber nesta observação descrita na BNCC: A interação durante o jogo caracteriza o cotidiano da infância, trazendo consigo diversos aprendizados e potencialidades para o desenvolvimento integral das crianças. Ao observar as interações e brincadeiras entre crianças e seus filhos com adultos, é possível identificar, por exemplo, a expressão de afetos, a mediação de frustrações, a resolução de conflitos e a regulação de emoções (Brasil, 2017, p. 33).

No processo ensino-aprendizagem as crianças precisam de condições para que aprendam em situações nas quais possam participar ativamente de ambientes que as estimulem a vivenciar desafios e se sintam motivadas a resolvê-los, nas quais possam construir ideias e significados sobre o mundo social e natural e principalmente sobre si e sobre o outro desenvolvendo a autoconfiança para desenvolver uma aprendizagem significativa. Nesse contexto, encontramos propostas na BNCC (Brasil, 2017, p. 34) de seis direitos à aprendizagem e ao desenvolvimento da criança, quais sejam: Convivência com outras crianças e adultos, em pequenos e grandes grupos, utilizando diferentes linguagens, ampliando o conhecimento de si e do outro, respeito à cultura e às diferenças entre as pessoas.

## OBJETIVO

Este trabalho teve como objetivo compreender as regras do Jogo da Roleta, como instrumento educativo e facilitador nas atividades pedagógicas. Observar e analisar como o Jogo da Roleta é aplicado no processo ensino aprendizagem, nas Disciplinas da Matemática e Ciências em uma turma do fundamental I, promovendo a socialização e a criatividade por meio da construção do mesmo, em sala de aula.

## RELATO DA EXPERIÊNCIA

A experiência relatada se deu a partir das observações feitas sobre a dificuldade de aprendizagem de alguns alunos nas turmas do 4º e 5º ano do ensino fundamental I, da Escola Araci dos Santos Reis, área rural da cidade de Dias D'Ávila- Bahia. O jogo da Roleta Pedagógica foi pensado de forma que pudesse ser utilizado nos diferentes seguimentos e em qualquer disciplina ou ação pedagógica.

Esse momento da experiência foi realizado com a turma do 4º ano, na disciplina de ciências (Figura 1).

**Figura1** – Roleta Pedagógica sendo utilizada na disciplina de ciências



Fonte: Autoras (2023).

Na aula de ciências o jogo foi utilizado como estratégia de ensino, permitindo que a criança desenvolvesse a autoconfiança, trabalho em grupo respeitando o outro,

as regras do jogo, se ajustando ao grupo em que está inserido, criando possibilidades de pensamento, necessário à estruturação mental na formação da inteligência.

A atividade também foi realizada com a turma do 5º ano, na disciplina de matemática (Figura 2).

**Figura 2** – Roleta Pedagógica sendo utilizada na disciplina de matemática



Fonte: Autoras (2023).

Encontrar os resultados das operações se tornou um desafio divertido, esse instrumento pedagógico, forçou os participantes a desenvolverem o raciocínio lógico matemático e a refletirem. Foi notório que essa experiência permitiu aos alunos um caminho de construção na busca dos resultados juntos às equipes, permitindo conhecimentos que vão da imaginação à abstração de ideias, mediadas pela motivação, que é algo que colabora com a formação da cidadania ao estimular a autonomia do educando.

Assim como os alunos, a comunidade vivenciou a ludicidade de forma prazerosa, foi realizado com os visitantes que estiveram presentes na ação de culminância do projeto (Figura 3).

**Figura 3** – Roleta Pedagógica sendo utilizada na culminância de um projeto com a comunidade



Fonte: Autoras (2023).

Como já citado antes, o jogo da Roleta pedagógica pode ser utilizado em diversas situações, esse foi um momento de interação das famílias com a comunidade escolar, onde cada participante expressava o sentimento escrito na situação pontuada, retirada após girar a roleta. Foi promovido um espaço lúdico e educativo onde cada participante se divertiu e ao mesmo tempo expressou suas emoções. O jogo também estimula a consciência emocional ajudando o indivíduo exteriorizar e a lidar com suas emoções e sentimentos.

## **METODOLOGIA**

A presente experiência consiste em observações e análises das aulas, com o uso do Jogo da Roleta, de acordo com o cronograma e plano de aula, nas turmas do 4º Ano e 5º Ano, na Disciplina de Matemática e Ciências, da Escola de Ensino Fundamental Araci dos Santos Reis, na cidade de Dias D'ávila, Bahia.

Realização de atividades com a comunidade presente na escola, no encerramento de um projeto da 1ª unidade, referente ao conteúdo programático. As estratégias para a utilização da roleta pedagógica podem ser alteradas de acordo com os conteúdos curriculares a serem trabalhados.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

A escola deve ser considerada como um todo no qual se pretende formar os sujeitos a partir de suas múltiplas dimensões. No entanto, desta vez será abordado a partir da dimensão lúdica do jogo. Nesse sentido, a escola precisa gerar estratégias e ambientes pedagógicos nos quais se promova a criação de conhecimento por meio de relações horizontais que ofereçam a possibilidade de participação, em relação às novas opções em prol das transformações das abordagens tradicionalistas e utilitárias. Por isso, são bem-vindas à iniciativa as modificações quanto às formas de implementação pedagógica; nesse processo, todas as opiniões são permitidas, pois é a confiança e o afeto que norteiam os processos de aprendizagem.

Como refere Zúñiga (1998), aprende-se com a tranquilidade, não de angústia ou opressão. Só assim o palco será gerado para que a criatividade seja possível como efeito lúdico. Através de um olhar pedagógico, o jogo tem valor em si por abordar diferentes dimensões do ser humano: o físico, o emocional e o racional; permitindo assim estimular os diferentes aspectos relacionados com a aprendizagem, adaptação social, libertação pessoal e a possibilidade de divulgar e transformar a cultura em que cada sujeito está imerso.

Parafraseando Montessori (2000), os jogos proporcionam o meio ideal para desenvolver nas disciplinas as dimensões intelectuais, motoras, dimensões relacionadas com o equilíbrio pessoal e as capacidades de vínculo e integração social. Portanto, apresenta-se como um desafio poder abordar a educação a partir da abordagem do jogo, em que as experiências nas quais os sujeitos estão imersos são carregadas com o componente lúdico. Pode-se afirmar também que através deste tipo de perspectiva, destaca-se o aspecto socializador que o jogo pode apresentar no momento em que os CAY são inseridos nas estratégias didáticas e metodológicas trazidas para a sala de aula, pela possibilidade que permite com as formas de se relacionar.

Por outro lado, a partir de Piaget faz-se menção ao papel que o jogo tem no desenvolvimento da moralidade, permitindo ao sujeito a tomada de consciência da norma e da sua prática. Para Vygotsky, o jogo sempre será determinado por determinadas normas e regras, pois estas fazem parte da dinâmica cultural em que está inserido. Assumindo esses aspectos do ponto de vista pedagógico, pode-se dizer que o jogo pode gerar repercussões na consolidação da ética e dos valores (solidariedade, equidade, ética, autonomia e comunicação, considerando a produção axiológica na qual contribui ativamente por meio da manifestação e participação do sujeito nas brincadeiras.

Nessa mesma linha, ele expressa Montessori (2000, p. 46): Através das experiências lúdicas cria-se um significado pessoal de valores, atitudes e normas (...) melhoria, entre outros. Além disso, o jogo torna-se um cenário que assume grande importância nos processos de ensino e aprendizagem, pois devido à sua componente lúdica, torna-se uma estratégia altamente motivadora para a participação dos sujeitos nas diferentes atividades que se propõem. Isso se deve à submissão que a pessoa tem diante de uma ação devido ao prazer que ela pode gerar nela.

A partir dos postulados de Piaget é possível demonstrar o lugar importante que ele concede ao jogo no desenvolvimento do pensamento, aquisição de estruturas cognitivas, desenvolvimento de esquemas e operações do sujeito. Vygotsky e Ausubel (Gómez, 2016) referem-se ao jogo como espaço de encontro com aprendizagens prévias e com a possibilidade humana de se comunicar para redefinir os estímulos e chegar à determinação do próprio conceito. "A capacidade socializadora do jogo é fundamental na aprendizagem, dada a possibilidade que tem de promover experiências e projeções múltiplas, capazes de fornecer informação fácil de codificar significativamente" (Sánchez, 2000 *apud* Gómez, 2016, p. 47).

De tal forma que o sujeito, ao mergulhar na dinâmica do jogo, adentra no mundo da comunicação das relações e interações e com ela da construção do conhecimento, dada a possibilidade oferecida em relação à participação ativa, vivenciada e reflexiva ocorre no jogo, alcançando assim resultados como: Aceitação

das regras, interação em grupo, tentativa de estratégias por parte dos alunos na procura das respostas, interesse e prazer de estudar a disciplina, estímulo da capacidade de comunicação e expressão, controle emocional.

Por fim, pode-se dizer, com base no que foi dito até aqui, que a carga social implícita no jogo permite a possibilidade que o sujeito tem de gerar experiências dentro de contextos específicos, pois o jogo é essencialmente uma experiência de socialização que no ser humano se manifesta como uma série de impulsos que se desenvolvem gradativamente de acordo com o contexto social, onde o indivíduo experimenta, descobre, encontra respostas (corretas ou não), compara com os outros, e a partir daí começa a configurar suas formas de ver realidade, que lhe permitirá construir uma linguagem que determinará suas ações a partir das experiências vividas, bem como uma carga de sentido para as ações futuras nas quais poderá estar imerso.

Embora atualmente sejam reconhecidas experiências formativas tradicionalistas quando se trata de gerar processos de transformação com esse tipo de população, sem dúvida experiências investigativas como a apresentada neste trabalho demonstram que é possível assumir um sujeito diferente, um sujeito carregado de sentido e significado, um ser complexo, cheio de emoções, por isso devem ser buscadas alternativas que reconheçam o sujeito como ser humano e não como objeto.

## **CONCLUSÃO**

O jogo é um recurso pedagógico importante no processo ensino aprendizagem e gerador de conhecimentos, transforma a sala de aula, e o professor se torna um mediador entre aluno e o conhecimento. O Jogo da Roleta, conclui-se que permite substituir a tradicional memorização, amplia as habilidades de raciocínio lógico, além de possibilitar a interação social entre os participantes, e a competitividade entre outros fatores. Portanto, existe várias formas para aplicação e aprimoramento dos jogos educativos, e que o mesmo não pode ser o único método de ensino, deve ser usado como facilitador no processo de ensino aprendizagem.



## REFERÊNCIAS

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**: Educação Infantil e Ensino Fundamental. Brasília: MEC/Secretaria de Educação Básica, 2017.

BRASIL. **Referência Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Brasília: MEC/Secretaria de Educação Básica, 1998.

GÓMEZ, A. L. Características dos jogos e brinquedos utilizados pela terapia ocupacional em crianças com deficiência. **Limite Científico**, 2016.

MONTSSORI, M. **A criança o segredo da infância**. México: Diana, 2000.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zhar, 1978.

PIAGET, J. **Psicologia e Pedagogia**. Tradução: Dirceu Accioly Lindoso e Rosa Maria Ribeiro da Silva. Rio de Janeiro: Forense, 1976.