

OS JOGOS DIDÁTICOS COMO INSTRUMENTO CRIATIVO: UMA PROPOSTA METODOLÓGICA NO ENSINO.

Erica Viviane Nogueira Miranda ¹

INTRODUÇÃO

Os jogos didáticos apresentam-se como uma grande ferramenta de ensino e aprendizagem, pois é uma metodologia criativa que ajuda e facilita o aluno a desenvolver suas habilidades e conhecimentos de maneira lúdica e didática. Isto permite que disciplinas se tornem mais interessantes pelo acréscimo de atividades criativas.

Percebe-se muitas vezes que um quadro de giz não consegue atrair a atenção de nossos alunos, sendo necessário, então, diversificarmos nossas metodologias de ensino, sempre em busca de resgatarmos o interesse pelo conhecimento. Temos que evidenciar que o professor deve rever constantemente sua metodologia em sala de aula, a fim de buscar por propostas pedagógicas que atuem nos componentes internos da aprendizagem, buscando sempre atingir uma aprendizagem mais significativa para apropriação de conhecimentos por parte do aluno. (KISHIMOTO, 1996)

A simulação de ambientes organizacionais proporciona melhor assimilação dos conteúdos pela interconexão entre eles e pelo estímulo ao entendimento da lógica através do jogo. Além disso, os jogos educativos revelam a sua importância, pois promovem situações de ensino-aprendizagem e aumentam a construção do conhecimento, introduzindo atividades lúdicas e prazerosas, desenvolvendo a capacidade de transformação do saber. (GRANDO, 2001)

Mesmo diante de tantas ferramentas inovadoras no campo da educação, tais como: a introdução da informática, o uso de multimídias, a interação via internet, entre outros por sua vez tão importantes e em ascensão atualmente, o professor ainda encontra muitas dificuldades em sala de aula, principalmente no que diz respeito à motivação dos alunos para a aprendizagem. (FIALHO, 2008)

Sabe-se que uma aula mais dinâmica e elaborada requer também mais trabalho por parte do docente, entretanto, o retorno pode ser bastante significativo, no que tange a melhoria da qualidade de ensino, visto a capacidade de criar novas maneiras de ensinar, possibilitam modificar padrões tradicionais.

Vale ressaltar que nos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs), referentes ao ensino fundamental, os jogos são visualizados como um instrumento de desenvolvimento humano, sendo citados em cadernos separados por disciplinas vinculando-os na produção do conhecimento.

Desta forma, a inserção dos jogos, especialmente àqueles que possuem regras, como atividades didáticas, são imprescindíveis. É preciso, porém, que o professor medie o contexto de aprendizagem, para o atingimento dos objetivos didáticos. (BRASIL, 2000, p.29).

Este trabalho visa apresentar a importância da utilização dos jogos educativos no processo de ensino-aprendizagem, como instrumentos motivadores de imenso potencial de sociabilidade e integração, bem como facilitadores do processo cognitivo necessários ao

¹ Mestre pelo Curso de Gestão da Universidade Federal do Rio de Janeiro- UFRJ, erica.miranda@ifap.edu.br

desenvolvimento humano.

Nesta abordagem exploraremos o aspecto lúdico apresentando uma proposta de jogo educativo validado em sala de aula com alunos do curso técnico em alimentos, envolvendo a disciplina de Gestão, a fim de trabalhar conhecimentos relativos ao papel do empreendedor e os desafios inseridos na gestão dos negócios. O trabalho utilizou-se de uma abordagem quantitativa, através de questionários aplicados aos discentes após o término da prática lúdica.

Vale ressaltar que o instrumento foi aplicado numa turma de alimentos no Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia do Amapá ratificando o aprendizado advindo com os jogos pedagógicos no ensino. O trabalho revelou que os jogos podem ser inseridos num contexto escolar para trabalhar uma diversidade de temas, pois é uma alternativa criativa em sala de aula para motivar e engajar os alunos. Os resultados mostraram que metodologias complementares bem elaboradas podem potencializar a construção do conhecimento, como os jogos educativos. Desta forma, a importância do estudo está na oportunidade de visualizar os jogos didáticos como ferramenta auxiliadora de produção de conhecimento.

Portanto, o estudo servirá como uma proposta inovadora das ferramentas didáticas relacionadas ao processo educacional, propondo reflexões no que concerne a melhoria das metodologias docentes. Além de mobilizar o interesse e a criatividade dos alunos, desmitificando o empreendedorismo para além do ambiente escolar.

METODOLOGIA (OU MATERIAIS E MÉTODOS)

O trabalho utilizou a pesquisa bibliográfica e de campo que auxiliou o estudo de forma sistematizada, a fim de analisar a dinâmica dos jogos didáticos.

De acordo com Fachin (2006), entende-se que a pesquisa bibliográfica, em termos genéricos é um conjunto de conhecimentos reunidos de obra de toda a natureza. Tem como finalidade conduzir o leitor à pesquisa de um tema específico, oferecendo embasamento ao estudo abordado.

Através da pesquisa bibliográfica foi possível elaborar um levantamento bibliográfico através de livros, artigos, revistas, dentre outros materiais de origem escrita que serviram como fonte de leitura ou estudo. Lakatos (2001) enfatiza que, todo tipo de estudo deve, primeiramente ter o apoio e o respaldo da pesquisa bibliográfica, pois este conduzirá o pesquisador no estudo e direcionará o mesmo na descoberta de novas pesquisas.

Além disso, na pesquisa de campo oportunizou-se informações in loco, que contribuiu para a análise das informações referentes ao estudo. A pesquisa foi realizada em caráter quantitativo, na qual empregou-se técnicas como o questionário, na qual foi oportunizado informações essenciais a cerca do estudo.

Para contemplar os objetivos da pesquisa foi indispensável o levantamento de dados envolvendo os discentes. Dessa maneira, buscou-se informações de modo organizado, relacionadas aos aspectos do jogo executado. A pesquisa foi realizada no curso técnico em alimentos da instituição, na qual foi oportunizado informações essenciais para os resultados do estudo.

Vale ressaltar que o questionário é um instrumento valioso de tabulação de dados que proporciona o enriquecimento da pesquisa propriamente realizada. Dessa maneira foram aplicados 34 questionários aos discentes da turma do curso técnico em alimentos do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amapá, relacionados aos aspectos do jogo implementado.

Importante evidenciar que o jogo foi estruturado com o propósito de simular um cenário de gestão dos negócios. Para isso foi criado um tabuleiro que ao longo do percurso informava várias etapas vivenciadas na gestão de um empreendimento. O jogo constituiu também de cartas com perguntas sobre assuntos de empreendedorismo e gestão para testar os conhecimentos dos integrantes. Além de peões, simulador de tempo, dados, dinheiros fictícios que os participantes poderiam receber ou pagar ao longo do jogo, dependendo de sua performance no mesmo. O primeiro que conseguisse percorrer todo o trajeto ao final do percurso ganharia o jogo e se tornaria empreendedor.

DESENVOLVIMENTO

O jogo no processo de aprendizagem

O jogo deve ser considerado um instrumento de grande relevância para o indivíduo, especificamente ao pensarmos em jogos educativos, que devem servir como mecanismos de produção de novos saberes (MÚRCIA, 2005).

O autor reforça o papel dos jogos didáticos como instrumento de desenvolvimento humano, pois o lúdico propicia a expressão dos sentidos necessários para o indivíduo aprender de forma divertida. Os jogos educativos com finalidades pedagógicas promovem situações de ensino e de aprendizagem favorecendo a construção do saber.

Importante evidenciar, que os jogos podem ser empregados em uma variedade de propósitos dentro do contexto de ensino. Algumas habilidades importantes podem ser desenvolvidas ao serem inseridos neste cenário, como as relações humanas e autoconfiança. Além disso, estimula o processo motivacional na sala de aula, contribuindo de maneira significativa sobre o que está sendo ensinado. Até jogos mais simples, empregados corretamente podem proporcionar novas competências e habilidades. (SILVEIRA, 1998)

Sendo assim, podemos corroborar que os jogos educativos podem ser utilizados como instrumentos de apoio contribuindo para a aprendizagem, sendo um instrumento de ensino através do lúdico, sem perder o propósito pedagógico.

Os jogos educativos com finalidades pedagógicas revelam a sua relevância, pois promovem situações de ensino- aprendizagem e aumenta a construção do saber. (FIALHO, 2008). Ademais, contribuem não apenas no processo de cognição, mas em novas habilidades humanas como capacidade de ajudar na concentração, raciocínio, tomada de decisões, trabalho em equipe, dentre outros que permeia o desenvolvimento intelectual, a medida que as trocas vão sendo estabelecidas .

Kishimoto (1994), ratifica o potencial que os jogos despertam, tanto no aprendizado ou apenas como um mecanismo de diversão. Para o autor o jogo é caracterizado como um amplo mecanismo lingüístico eficaz em um contexto social, composto de um sistema de regras e regulamentos. Embora, cada jogo contenha suas especificidades, podem ser implementados como ferramenta para a aprendizagem e o ensino.

No entanto, deve-se frisar que jogar não é simplesmente apropriar-se das regras. Estas são apenas partes do objeto, pois na perspectiva do jogar que desenvolvemos competências. Todavia, o jogo deve-se estar integrado a um propósito educativo, capaz de proporcionar ao jogador capacidade de refletir sobre as decorrências de sua ação, para fazer do jogo um recurso pedagógico, necessário a aquisição de conceitos e valores essenciais à aprendizagem. (MÚRCIA, 2005).

Sendo assim, podemos transformar os jogos como um recurso pedagógico agindo como uma ferramenta auxiliadora, onde a aprendizagem se constitui através do lúdico. Na perspectiva de Múrcia (2005), o indivíduo ao interagir com os jogos repassa sua forma de pensar e agir através da ação.

Vale evidenciar que que o jogo não pode servir apenas como divertimento, dissociado de seu papel educativo, mas sim como um recurso para o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo e social.

Para kishimoto (1996), o professor deve utilizar os jogos implementando-os em sua prática, pois atuam como componentes fundamentais para a aprendizagem, favorecendo a construção do conhecimento. No entanto, percebe-se resistências quanto a sua aplicação, pois para Lima (2008, pg.27):

“Apesar de a aprendizagem e o jogo serem atividades de naturezas diferentes, defendemos que elas podem ser utilizadas de forma complementar, colaborando na superação da falsa dicotomia que se instalou na escola, onde o jogar e o aprender são atividades não conciliáveis”. (LIMA, 2008, pg.27).

Para o autor, o jogo ganha relevância como instrumento necessário da aprendizagem na medida em que propõe estímulos ao interesse do aluno, desenvolve níveis diferentes de competências, além de contribuir na construção de novos saberes. Por outro lado, simboliza um instrumento pedagógico que intermedia o professor no processo de construção de conhecimento.

O professor tem um papel importante na implementação de tais jogos, visto que servem como auxiliares para as atividades didáticas. Todavia, o autor reforça a reduzida implantação dos jogos nas escolas, bem como desconhecimento de grande parte dos docentes sobre o potencial advindo com o mesmo.

Salienta-se, a necessidade de novas metodologias serem empregadas pelos docentes, com destaque para os jogos educativos, á medida que forem estruturadas as atividades pedagógicas ao considerá-las por meio dos planos afetivos e cognitivos uma possibilidade de aprendizagem.

De acordo com Almeida (1995, p. 13) " os jogos possuem o poder de transformar aulas comuns em momentos de um ensino criativo para os alunos". Além de propiciar aos professores a diversificação de suas aulas, tornando-as mais interessantes e desafiadoras.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Foram analisadas as seguintes variáveis disponibilizadas através de blocos com as seguintes afirmativas: O jogo permite interação social; a aprendizagem durante o jogo foi confusa; o conteúdo do jogo será útil para mim; o jogo é aparentemente agradável.

Observa-se que diante das variáveis analisadas no primeiro bloco, uma parcela considerável respondeu positivamente a cerca do processo de ensino- aprendizagem obtido no decorrer da realização dos jogos didáticos. Convém destacar que a pesquisa revelou que a maioria dos discentes 68% concorda que os jogos permitiram uma interação entre os envolvidos e que grande parte dos pesquisados 85% não obteve dificuldade no aprendizado no decorrer da execução do jogo. Destaca-se ainda que 71% dos pesquisados responderam que o jogo será de grande valia na vida dessas pessoas. Outro ponto a destacar refere-se a agradável sensação advinda de 85% dos participantes em jogar.

Os jogos educativos com finalidades pedagógicas promovem situações de ensino e de aprendizagem favorecendo a construção do saber (CAMPOS, 2003). O autor corrobora os resultados advindos no desenvolvimento cognitivo dos indivíduos.

Já o segundo bloco foram analisadas as seguintes afirmativas: Houve dificuldade para aprender a jogar; ficou entediado em alguma parte do jogo; eu poderia relacionar alguma parte do jogo com coisas que já vi, fiz ou pensei; Eu não percebi o tempo passar enquanto jogava.

De acordo com Almeida (1995, p.22) "é preciso que haja mudanças na preparação de nossos alunos para a vida e não apenas o mero acúmulo de informações que não fazem sentido na vida de cada um". O autor reforça a necessidade de correlação que o ensino deve possuir com a vida real do educando, a fim de fazer sentido a apropriação do conhecimento. Sendo assim, verifica-se que 85% dos pesquisados utilizarão o aprendizado obtido no aspecto de sua vivência. Para 79% dos pesquisados o tempo passou despercebido, no momento em que jogavam. Destaca-se também que a maioria, 74% não se sentiram entediado com o jogo e que 85% das pessoas não sentiram dificuldades para se apropriarem da prática implementada em sala.

Na terceira parte do bloco de afirmativas foram analisadas as seguintes questões: O jogo oferece novos desafios num ritmo apropriado; Depois do jogo consigo lembrar de mais informações relacionadas ao tema apresentado no jogo; eu jogaria este jogo novamente; completar os exercícios do jogo me deu um sentimento de realização. Percebe-se que uma parcela significativa de 76% sentiu satisfação na realização do jogo. Conforme Múrcia (2005), as atividades lúdicas, além de ser fonte de prazer e descoberta para o aluno, possibilita contribuir na construção do conhecimento como mediadores da aprendizagem. Vale destacar que para a grande maioria dos pesquisados 74%, o jogo possui relação com temas discutidos no ambiente escolar, reforçando a transmissão do saber. Já para 71% dos respondentes afirmaram que jogariam novamente, além de apresentar que para 68% dos alunos o jogo oferece desafios, estimulando o jogador em persistir para enfrentar os obstáculos no alcance dos objetivos.

De acordo com Múrcia (2005, p. 16)," a exploração dos jogos didáticos, podem viabilizar uma metodologia facilitadora na elaboração de conceitos, no reforço de conteúdos, na sociabilidade entre os alunos, na criatividade e no espírito de competição e cooperação, tornando esse processo transparente, ao ponto que o domínio sobre os objetivos propostos na obra seja assegurado." Neste sentido houve uma porcentagem considerada dos pesquisados que concordaram com a aprendizagem gerada em relação ao conteúdo vislumbrado no jogo, bem como possibilidade de associá-los com outros aspectos cotidianos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através deste trabalho foi possível entender a importância da utilização dos jogos no processo educativo, como instrumento facilitador da integração, da sociabilidade, do despertar lúdico, e principalmente como ferramenta capaz de transmitir informações diversificadas, contribuindo para o desenvolvimento profissional.

Destaca-se que os jogos devem ser utilizados como ferramentas de apoio ao ensino e que este tipo de prática pedagógica conduz o estudante à exploração de sua criatividade, dando condições de uma melhora de conduta no processo de ensino e aprendizagem. Entretanto, os jogos necessitam ser conduzidos de forma clara e simples, informando sobre as regras que devem ser seguidas para que o alcance do resultado esperado seja satisfatório.

Portanto, percebe-se que a proposta de jogo inserida no contexto escolar obteve uma aceitação significativa pelos pesquisados corroborando a ideia de aprendizagem propiciada a partir de sua implementação. Através da prática evidenciou maior motivação, entusiasmo dos alunos para se apropriar do conhecimento que estava sendo disponibilizado aos alunos. Os jogos além de lúdicos, podem se tornar extremamente valiosos quando utilizados numa proposta pedagógica no ensino. Para isso, é necessário uma reflexão das práticas docentes para desmistificar a ideia de que os jogos possuem apenas o intuito de diversão. Embora, existam jogos que promovam essa perspectiva específica da ludicidade, existem outros que vão além do prazer, permeando aspectos educativos essenciais num processo de aprendizagem.

As pesquisas científicas relacionadas ao tema têm revelado a importância dessa ferramenta no desenvolvimento educacional, embora seja necessário discutir com mais profundidade para esclarecer e desmistificar perante os educadores possíveis entraves que ainda justificam a não adesão dos jogos didáticos, pois sabe-se que planejados adequadamente tornam-se alternativa viável na prática educativa. Portanto, os jogos são instrumentos que possibilitam uma metodologia diferenciada para a transmissão do saber, permitindo que diferentes disciplinas, neste caso a disciplina de Gestão, seja internalizada sob uma ótica inovadora aos discentes. Além disso, a criatividade advinda do jogo propicia um desempenho humano importante para a construção de uma sociedade empreendedora, capaz de fazer descobertas, inventar, inovar, mudar para a adaptação do ambiente no qual os indivíduos encontram-se inseridos.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, P. N. (1995). Técnicas e Jogos Pedagógicos. São Paulo: Loyola.
- BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros Curriculares Nacionais. Rio de Janeiro: DP&A, 2000 v. 3 e 2.
- FACHIN, Odília. Fundamentos de metodologia. 5.ed. São Paulo: Saraiva, 2006.
- FIALHO, N, N. Os jogos pedagógicos como ferramenta de ensino. 2008. www.moodle.ufba.br/file.php/8823/moddata/.../jogos_didaticos.pdf, acesso em: 16/05/2019.
- GRANDO, R.C. (2001). O jogo na educação: aspectos didático-metodológicos do jogo na educação matemática. Acesso em: 25/04/ 2019.
- LAKATOS, Eva Maria. Metodologia do Trabalho Científico. São Paulo: Atlas, 2001.
- LIMA, José Milton de. O jogo como recurso pedagógico no contexto educacional. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2008.
- MÚRCIA, J. A. M. (Org.) Aprendizagem através do jogo, Tradução de Valério Campos. Porto Alegre: Artmed, 2005. Aprendizagem através del juego.
- SILVEIRA, R. S; BARONE, D. A. C Jogos educativos computadorizados utilizando a abordagem de algoritmos genéticos. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Instituto de informática. Curso de Pós Graduação em Ciências da Computação, 1998.
- KISHIMOTO, T. M. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. Cortez, São Paulo, 1996.