

UTILIZAÇÃO DE JOGOS EDUCATIVOS COMO ESTRATÉGIA DE ENSINO

JESSÉ OVÍDIO DE SANTANA

jesseovidio@gmail.com

RESUMO

Este artigo resultou de uma pesquisa bibliográfica que obteve como resposta a importância dos jogos como metodologia de ensino nas diversas disciplinas, enfatiza que estes quando convenientemente preparados, são estratégias pedagógicas eficazes para a construção do conhecimento. O uso de jogos no ensino das diversas disciplinas tem o objetivo de fazer com que as crianças e os adolescentes despertem o interesse e gostem de aprender os diversos assuntos abordados nas aulas mudando a rotina tornando – as mais lúdicas e dinâmicas. A aprendizagem por meios dos jogos, como palavras cruzadas, amarelinha, jogo da memória e outros permitem que o aluno veja a aprendizagem de forma contextualizada, ou seja, o conhecimento sendo aplicado na prática. Para que isso aconteça e necessário que o professor tenha um plano de ação onde os jogos sejam utilizados como facilitadores da aprendizagem e não como instrumento recreativo, devem ocupar um horário dentro do planejamento das aulas. A escolha do jogo não é de forma aleatória, deve-se escolher os que estimulam a resolução de problemas, principalmente quando o conteúdo a ser estudado for abstrato, difícil e desvinculado da prática diária. Essas atividades práticas não devem ser muito fáceis e nem muito difíceis para não desmotivar os aprendizes, é importante também testar as atividades antes de adotar como estratégia de ensino.

Palavras-chaves: Jogos. Recurso Pedagógico. Aprendizagem

ABSTRACT

This article resulted from a literature search that obtained in response to the importance of games as teaching methodology in the various disciplines, emphasizes that these when properly prepared, are an effective pedagogical tool for knowledge construction. The use of games in teaching of different disciplines is designed to make children and teenagers awaken interest and like to learn the various issues discussed in class by changing the routine making - the most playful and dynamic. Learning through games such as crossword puzzles, hopscotch, and other memory game allows students to see learning in a contextualized, ie, the knowledge being applied in practice. For this to happen and that the teacher must have a plan of action where the games are used as facilitators of learning rather than as a tool for recreation, must have a schedule within the planning of lessons. The choice of play is not random, one should choose those that encourage problem solving, especially when the content to be studied is abstract, difficult and unrelated to daily practice. These practical activities must not be too easy nor too difficult not to discourage the learners, it is important to also test activities before adopting as a teaching strategy.

Keywords: games. teaching resource. learning

1. INTRODUÇÃO

De todas as instituições, a escola é ainda muito resistente à mudança, um bom exemplo são as salas de aulas, se comparadas a uma sala de 1918, com a de 2018 poucas são as mudanças, mais isso não para só no campo arquitetônico, a

prática pedagógica vem se modificando timidamente, as aulas expositivas são ainda predominantes, com uso de exercícios de fixação e provas como instrumentos de punição. A resistência a mudança por parte do docente devido a pouco momento de formação continuada, principalmente ao uso de jogos, uma atividade que favorece a autonomia intelectual, o espírito de investigação e a produção do conhecimento de forma contextualizada e interdisciplinar por da meio da diversão e desafio que os jogos proporcionam são fundamentais para incentivar que os estudantes continuem sua caminha acadêmica e progrida em seu desenvolvimento biopsicossocial.

Ao longo da história da educação o professor era um mero transmissor de informações, o aluno era um agente passivo da aprendizagem, ou seja, não se levava em conta seu interesse. Com as mudanças atuais onde o ensino parte do pressuposto que o interesse do aluno é fundamental para que ocorra a aprendizagem, as metodologias de ensino tiveram que ser repensadas. Nesse contexto os jogos educativos ganham espaço como metodologias de ensino que podem e devem ser aplicadas no ensino de diversas disciplinas. Os jogos ajudam as crianças e adolescentes a construírem suas novas descobertas, desenvolvem e enriquecem a personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva o professor à condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem.

Segundo Vygotsky (1989) o lúdico influencia enormemente o desenvolvimento da criança. É através do jogo que a criança aprende a agir, sua curiosidade é estimulada, adquire iniciativa e autoconfiança, proporciona o desenvolvimento da linguagem, do pensamento , da concentração e da importância das regras e normas presentes em cada jogos, tornado assim um estudante mais disciplinador. Por meio do brinquedo a criança aprende a agir numa esfera cognitivista, sendo livre para determinar suas próprias ações. O brinquedo estimula a curiosidade e a autoconfiança, proporcionando desenvolvimento da linguagem, do pensamento, da concentração e da atenção.

2. OS JOGOS E A CULTURA

Segundo Rizzi e Haydt (2007) o ato de jogar é tão antigo quanto o próprio homem, pois este sempre manifestou uma tendência lúdica, isto é, um impulso para o jogo. Tem uma função vital para o indivíduo, não só para distinção e descarga de energia, mas principalmente como forma de assimilação da realidade, além de ser culturalmente útil para a sociedade como expressão de ideais comunitários.

Quanto á relação existente entre jogos e cultura, Huizinga (1971) faz um estudo profundo sobre o assunto, abordando a função social do jogo desde as sociedades primitivas até as civilizações consideradas mais complexas. De acordo com a tese desse autor, a cultura surge sob a forma de jogos, sendo que a tendência lúdica do ser humano está na base de muitas realizações na esfera da filosofia, da ciência, da arte (em especial da música e da poesia), no campo militar e político e mesmo na área judicial.

É imprescindível que o professor tenha consciência da extrema importância do trabalho realizado com jogos em sala de aula e que por meio de suas ações é que se pode evitar uma educação bancária, alienante e desmotivadora para os educandos. Freire (2005) define esta educação bancária e o mal que traz para um projeto de educação emancipadora:

Desta maneira, a educação se torna um ato de depositar em que os educandos são os depositários e o educador depositantes. Em lugar de comunicar-se o educador faz “comunicados” e depósitos que os educandos, meras incidências, recebem pacientemente, memorizam e repetem. Eis aí a concepção “bancária” da educação em que a única margem de ação que se oferece aos educandos é a de receberem os depósitos, guardá-los e arquivá-los (FREIRE, 2005, p. 66).

Saber ensinar vai muito além do domínio do conhecimento científico, deste modo, Freire (1996) enfatiza:

É por isso, repito, que ensinar não é transferir conteúdo a ninguém, assim como aprender não é memorizar o perfil do conteúdo transferido no discurso vertical do professor. Ensinar e aprender têm que ver com o esforço metodicamente crítico do professor de desvelar a compreensão de algo e com o empenho igualmente crítico do aluno de ir entrando como sujeito em aprendizagem, no processo de desvelamento que o professor ou professora deve deflagrar. Isso não tem nada que ver com a transferência de conteúdo e fala da dificuldade, mas, ao mesmo tempo, da boniteza da docência e da discência. O desrespeito à leitura de mundo do educando revela o gosto elitista, portanto antidemocrático, do educador que, desta forma, não escutando o educando, com ele não fala. Nele deposita seus comunicados (FREIRE, 1996, p. 74-7).

Deste modo, conseguir interpretar quais jogos contribuem para uma aprendizagem significativa e respeitando a especificidade de cada um é um desafio para o docente. Repensar a atuação do professor da Educação Básica, não como mero divulgador de outra cultura e sim um articulador cultural e compreender que o ensino em geral tem que extrapolar a sala de aula, criar um ambiente educacional desafiador e concretizar o que a Constituição Federal (1988) expõe no Capítulo III da Educação, da Cultura e do Desporto, Seção I da Educação no artigo 206, inciso II que é um dos princípios a:” liberdade de aprender, ensinar, pesquisar e divulgar o pensamento, a arte e o saber” (BRASIL, 1988) .

3. UTILIZAÇÃO DE JOGOS EDUCATIVOS COMO ESTRATÉGIA DE ENSINO

Ao optar por uma atividade prática com jogos educativos o educador deve ter seus objetivos bem definidos, esta atividade pode ser realizada como forma de conhecer o grupo com o qual se trabalha ou pode ser utilizada para estimular o desenvolvimento de determinada área ou promover aprendizagens específicas.

Os jogos são fundamentais para desenvolver diversas habilidades no homem, principalmente nas crianças que estão em processo de formação. As atividades dos jogos em grupo desenvolvem as relações sociais e a orientação espacial.

O estudo mais complexo sobre a evolução do jogo na criança é de autoria de Jean Piaget (1971), que verificou este impulso lúdico já nos primeiros meses de vida

do bebê, na forma do chamado jogo de exercício sensório-motor; do segundo ao sexto ano de vida predomina sob a forma de jogo simbólico, para se manifestar, a partir da etapa seguinte, através da prática do jogo de regras. Segundo ele existem três formas básicas de atividade lúdica que caracterizam a evolução do jogo na criança, de acordo com a fase do desenvolvimento em que aparecem. Mas é preciso salientar que estas três modalidades de atividade lúdica podem coexistir de forma paralela no adulto.

Jogo de exercício sensório-motor: trabalha a coordenação motora ampla, a orientação espacial, temporal, visual, coordenação viso motora e esquema corporal. *Jogo simbólico:* desenho, memória visual, linguagem oral e não verbal, a escrita que é uma forma de representação simbólica. Desenvolve as habilidades de observação, memória visual, linguagem, discriminação auditiva, orientação espacial (conceitos de perto e longe, frente, atrás, lado, em cima, em baixo etc), seriação (noção de cheio e vazio, pesado e leve, maior e menor). *Jogos de regras:* são jogos de combinação sensório-motoras (corridas, jogos de bola etc.) ou intelectuais (cartas, xadrez etc.), regulamentados por regras previamente estabelecidas, que norteiam a cooperação e a competição entre os participantes.

O jogo para ser aplicado em sala de aula deve promover situações interessantes e desafiadoras para a solução de problemas, permitir aos aprendizes uma autoavaliação quanto aos seus desempenhos, garantir a participação ativa de todos. Cabe ao educador explorar e adaptar as situações cotidianas do educando as atividades escolares, mas, para isto, é de suma importância que domine as ideias e os processos que deseja trabalhar, a fim de que o aluno possa construir seu próprio conhecimento e, mais do que isto, tenha consciência de que os jogos e atividades que propuser são meios para atingir seus propósitos e não fins em si mesmo.

De acordo com seus objetivos, o educador deve propor regras ao invés de impô-las, permitindo que o aluno elabore-as e tome decisões; promover a troca de idéias para chegar a um acordo sobre as regras; permitir julgar qual regra deve ser aplicada a cada situação; motivar o desenvolvimento da iniciativa, agilidade e confiança e contribuir para o desenvolvimento da autonomia nos alunos.

Muitos educadores reconheceram a importância educativa do jogo. Platão em *As leis* (1948), destaca a importância do “aprender brincando”, em oposição à utilização da violência e da repressão. Aristóteles analisa a recreação como descanso do espírito, na *Ética Nicômaco* (1983) e na *Política* (1966).

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os jogos educativos supõem relação social e interação, por isso a participação em jogos contribui para formação de atitudes sociais: respeito mútuo, solidariedade, cooperação, obediência as regras, senso de responsabilidade, iniciativa pessoal e grupal. É jogando que a criança aprende o valor do grupo como força integradora e o sentido da competição salutar e da colaboração consciente e espontânea.

Alguns professores têm receios em usar os jogos com recurso didático, por conta dos custos que podem ter, porém, uma proposta inovadora e propor aos alunos que eles mesmos construam com materiais reciclados ou de baixo custo, com a produção dos jogos em sala de aula é possível despertar a consciência ecológica, a criatividade, habilidades motoras, convívio social etc. Sem dúvida uma aula como esta será satisfatória, tanto para os alunos, quanto para o educador, que cumprirá seu papel de orientador da aprendizagem.

A aprendizagem tem que acontecer prazerosamente para que a criança conheça o mundo em sua volta e qual é o seu papel para transformar a sociedade em um mundo melhor. No entanto, essa aprendizagem pode acontecer de diversas maneiras, entre elas, na sala de aula: com ensino tradicional de voz e giz ou com auxílio de jogos educativos como estratégia de ensino. De uma forma lúdica e com uma aprendizagem significativa, tendo em vista que o educando não seja um mero espectador e sim um participante fundamental para a construção do seu próprio conhecimento. O ser humano é movido pela motivação e sentido-se importante irá ter um desenvolvimento cognitivo mais dinâmico.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL. Constituição (1988). **Constituição da República Federativa do Brasil**. Brasília, DF: Senado Federal: Centro Gráfico, 1988. 292 p

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia. Saberes Necessários á Prática Educativa**.1996.

_____. **Pedagogia do Oprimido**. São Paulo: Paz e Terra. Pp.57-76. 2005

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens – O jogo como elemento da cultura*. São Paulo, Universidade de São Paulo e Perspectiva, 1971, p. 3.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida; O brincar e suas teorias. São Paulo: Cengage Learning: 2008.

PIAGET, Jean. A formação do símbolo na criança. Rio de Janeiro, Zahar, 1971, p. 146.

RIZZI, Leonor; HAYDT, Regina Célia. *Atividades lúdicas na educação da criança*. São Paulo: Ática, 2007.

VENÂNCIO, Silvana; FREIRE, João Batista. *O jogo dentro e fora da escola*. São Paulo: Autores Associados, 2005.