

MIND MAP GAME - UMA PROPOSTA DE JOGO DIDÁTICO PARA O ENSINO SUPERIOR

Andreza Jackson de Vasconcelos
Árllon Chaves Lima

Comunicação Social - Publicidade e Propaganda. Mestranda do Programa de Pós-Graduação Criatividade e Inovação em Metodologias de Ensino Superior (PPGCIMES) da Universidade Federal do Pará (UFPA) (andrezajacksonv@gmail.com).

Licenciatura em Computação. Mestrando do Programa de Pós-Graduação Criatividade e Inovação em Metodologias de Ensino Superior (PPGCIMES) da Universidade Federal do Pará (UFPA) (arllonlima@yahoo.com.br).

RESUMO: Com o avanço das tecnologias, amplia-se as possibilidades de implementar novas técnicas e metodologias em sala de aula, principalmente aquelas que despertam o interesse dos alunos e facilita a aprendizagem, como a utilização de jogos para atividades educacionais. O objetivo deste artigo é relatar a experiência vivenciada em uma turma de Mestrado Profissional em Ensino, apresentar a possibilidade de criação e uso de um jogo como ferramenta didática para o ensino e aprendizagem de Mapas Mentais no Ensino Superior. A proposta do jogo ainda apresenta a possibilidade de ser adaptada a diferentes assuntos e contribuir para o enriquecimento do processo de ensino e aprendizagem em diferentes áreas do conhecimento.

PALAVRAS-CHAVE: Jogo Didático; Ensino e Aprendizagem; Ensino Superior.

1. INTRODUÇÃO

O brincar e o aprender por muito tempo eram tidos como coisas totalmente distintas, que juntas não poderiam acontecer. Porém, cada vez mais a busca por uma educação criativa e dinâmica que possa facilitar o ensino e a aprendizagem, vem quebrando os paradigmas do ensino tradicional e implementando novas técnicas e metodologias como a utilização de jogos, que possam de maneira lúdica estimular a participação e o envolvimento dos alunos na construção do seu próprio conhecimento.

Nesse intuito, o novo paradigma educacional busca suprir essas demandas, propondo atividades que despertem o interesse e a motivação dos alunos, a partir de problemáticas significativas do real e através da inovação metodológica, pelo uso das mais variadas formas de atividades de ensino-aprendizagem, criativas e lúdicas, dentre elas os jogos. (PINTO *et al.*, 2012, p. 2)

É necessário criar um ambiente para que os alunos possam ter a oportunidade de ir além de uma aula somente expositiva, mas de sentirem o prazer de aprender de forma diferenciada, com vontade de participar ativamente das aulas e das atividades, interagindo e

socializando seus conhecimentos com seus colegas e professor. Nesse sentido, a utilização de jogos pode ser considerada uma ferramenta de grande relevância para auxiliar o professor.

Os jogos didáticos são ferramentas para dinamizar a aula, e funcionam como um apoio pedagógico ao professor a fim de promover motivação, interação e participação dos alunos nas discussões. Tornando, assim, a sala de aula um ambiente prazeroso e atrativo, fugindo dos parâmetros de que somente o professor é detentor do conteúdo. (BATISTA; PEREIRA, 2017, p. 2).

De acordo com Pinto *et al.* (2015, p. 2), “a exploração do aspecto lúdico, pode se tornar uma técnica facilitadora na elaboração de conceitos, no reforço de conteúdos, na sociabilidade entre os alunos e no desenvolvimento da criatividade”. Diante dessa assertiva, o presente artigo apresenta a possibilidade de criação e uso de um jogo como uma ferramenta didática, o *Mid Map Game*.

A experiência ocorreu no primeiro semestre da Turma 2018 do Mestrado Profissional em Ensino do Programa de Pós-Graduação Criatividade e Inovação em Metodologias de Ensino Superior (PPGCIMES) da Universidade Federal do Pará (UFPA), durante a disciplina obrigatória Criatividade. O jogo foi desenvolvido para a atividade “Ferramentas e Métodos de Geração de Ideias”, que consistia na utilização de técnicas e algumas ferramentas, como Mapa Mental, *Brainstorming*, SCAMPER, Sinética e Matriz Morfológica, para geração de ideias e soluções para problemas criados pelos próprios mestrandos.

Portanto, este artigo relata a experiência da equipe intitulada “Equipe *Map*” formada por três discentes, que foram sorteados a fazer a aplicação da ferramenta Mapa Mental em uma aula com carga horária de quatro horas. Segundo Buzan *apud* Keidann (2013, p.1) criador da técnica, os “Mapas Mentais são formas de registrar informações [...] são ferramentas de pensamento que permitem refletir exteriormente o que se passa na mente. É uma forma de organizar o pensamento e utilizar ao máximo das capacidades mentais”.

Para realização da atividade em sala, a Equipe *Map* desenvolveu o *Mid Map Game* como estratégia para discussão de um artigo sobre Mapas Mentais, enviado previamente aos demais discentes, tendo como objetivo revisar o conteúdo de maneira lúdica, criativa, dinâmica e interativa.

2. JOGOS DIDÁTICOS NO ENSINO SUPERIOR

Em uma sociedade em constante transformação e alterações de comportamentos, principalmente provocadas pelas novas tecnologias, houve uma mudança significativa no Ensino Superior e surgiu um novo perfil de estudantes, conhecidos como nativos digitais e

com isso, o aparecimento de novas necessidades que a forma tradicional de ensino já não consegue alcançar, de maneira a envolver os alunos e despertar um interesse maior sobre o que estão aprendendo.

Considerando o momento em que vivemos, podemos dizer que a sociedade está inserida num intenso processo de mudanças, muitas das quais se devem às inovações científicas e tecnológicas. Alguns autores identificam um novo paradigma de sociedade que se baseia num bem precioso, a informação, atribuindo-lhe várias designações, dentre elas a sociedade da informação ou sociedade do conhecimento. (ALCICI, 2014, p. 3).

O novo perfil de alunos que possuem em suas mãos uma gama de informações e distrações, fez com que surgisse também a necessidade de um novo perfil do professor e de metodologias em sala de aula, como estratégia para facilitar o processo de ensino e aprendizagem de maneira a proporcionar um ambiente agradável e prazeroso. Dessa maneira, os jogos educativos vêm ganhando espaço como uma ferramenta didática, criativa, dinâmica e lúdica que possibilita uma aprendizagem significativa aos alunos.

O jogo educativo pode ser uma metodologia de incentivo aos futuros professores para pesquisar, organizar e inter-relacionar conhecimentos específicos, exercitando a criatividade e o senso crítico. É sempre desejável que o ensino aconteça em um ambiente lúdico e prazeroso e que permita a aprendizagem significativa de conteúdos, sem que o aluno tenha que memorizar a partir de aulas tradicionais, mas que se torne ativo, crítico e preparado para resolver questões práticas fundamentadas na realidade em que vive. (LEGEY *et al.* 2012, p. 20).

Os jogos estimulam a autonomia dos alunos, pois possibilita que eles se tornem o principal protagonista na construção do seu conhecimento, facilitando a compreensão de conteúdos complexos com uma aprendizagem interativa e colaborativa. De acordo com Freitas *et al.* (2011, p. 12810) “os jogos se caracterizam como uma ferramenta didática que proporciona aos alunos um maior entendimento do conteúdo abordado”.

Atualmente os jogos didáticos têm sido mais utilizados no Ensino Fundamental. No Ensino Médio há pouca inserção e no Ensino Superior são raros os professores que os utilizam como ferramenta didática para auxiliar a compreensão de assuntos abordados em sala de aula, sendo assim, pouco explorada a potencialidade de colaborar no entendimento de conteúdos específicos, estimular o trabalho em grupo, contribuir para o desenvolvimento de habilidades e incitar discussões sobre algum tema abordado na disciplina, incentivando uma maior interação entre os alunos.

Tendo em vista todos os benefícios que os jogos educacionais oferecem, foi desenvolvido o *Mid Map Game*, uma estratégia criada pelos mestrados para gerar reflexão,

discussão e relembrar os discentes do que haviam estudado, de maneira dinâmica, criativa e desafiadora.

3. O MIND MAP GAME E METODOLOGIA

O *Mind Map Game* (Imagem 1) foi projetado e confeccionado pela Equipe *Map* para ser aplicado em uma atividade com a turma de mestrandos do primeiro semestre do PPGCIMES. O jogo foi elaborado a partir do artigo “Utilização de Mapas Mentais na Inclusão Digital” de Glaucia Keidann (2013), selecionado por abranger os pontos principais para o entendimento dos Mapas Mentais, como o seu surgimento, conceito, aplicabilidades, regras de construção, modelos e os benefícios de utilização.



Imagem 1: Montagem inicial do *Mind Map Game* e resultado final da aplicação em sala de aula.

Fonte: Equipe *Map*. Junho, 2018.

Definido o artigo, foi elaborada 10 perguntas, a grade de possíveis respostas, as regras do jogo e o seu formato. Em seguida, utilizando os *softwares Illustrator e Photoshop* foi criada toda a identidade visual do jogo e depois as peças foram impressas em papel Opaline branco 180g nos tamanhos A4 (cartas-perguntas) e A2 (logotipo), e revestidos com papel *Contact* para proteger o material. Desta forma, para a composição completa e aplicação do jogo foram utilizados os seguintes materiais:

- 1) Adesivos coloridos (amarelo, azul, laranja, rosa e roxo) para identificar os grupos;

- 2) 1 Centro (logo) do Jogo (Tamanho: A2);
- 3) 10 Cartas-Perguntas numeradas de 1 a 10 (Tamanho A4);
- 4) 40 Cartões Marca-Território coloridos (amarelo, azul, laranja, rosa e roxo);
- 5) Formulários com as perguntas e grade de possíveis respostas.
- 6) Cronômetro

No dia da aula, a atividade iniciou com a divisão dos grupos compostos por 3 ou 4 integrantes, formado pelos discentes e professores da disciplina escolhidos aleatoriamente por meio de um cartão colorido que continha o nome do grupo e uma mensagem inspiradora. Sendo assim, os grupos foram denominados de *Creative Work*, Os Iluminatis, Fabricantes de Soluções, Esquadrão Inovamos e Pre-pa-ra. Logo depois todos os participantes receberam um adesivo para colar na sua blusa com o nome e cor do seu grupo (*Passo 1*).

No chão da sala de aula, foi montado o jogo que consiste no logotipo “*Mind Map Game*” ao centro e ao redor as cartas-perguntas numeradas de 1 a 10 (*Passo 2*). Os participantes posicionaram-se em pé ao redor do jogo (Imagem 2) e cada grupo recebeu 8 cartões marca-território com a sua cor (*Passo 3*).



Imagem 2: Aplicação do jogo em sala de aula.
Fonte: Equipe *Map*. Junho, 2018.

Depois desta preparação inicial, um participante foi escolhido aleatoriamente para pegar uma carta-pergunta e a Equipe *Map* fez a leitura para os grupos (*Passo 4*). A ordem de resposta se deu pelo grupo que levantou a mão primeiro (*Passo 5*) e cada grupo teve 1 minuto

para se reunir e decidir qual a resposta da pergunta (*Passo 6*). Passado esse tempo, um dos integrantes do grupo apresentou a resposta para os participantes, mas os outros integrantes também puderam complementar (*Passo 7*). Se a resposta estivesse correta (tendo o artigo como base e a opinião dos participantes), o grupo colocava um cartão marca-território no local da carta-pergunta (*Passo 8*) e se a resposta fosse incorreta, voltava para o *Passo 5* (*Passo 9*).

Sendo assim, cada carta-pergunta representa um território a ser conquistado e os grupos disputaram entre si. A cada acerto, um grupo ganhava um território, e ao fim, ganhou o que teve maior quantidade de cartas marca-território no tabuleiro do jogo.

4. ANÁLISE E DISCUSSÃO

Na disciplina Criatividade, muitas atividades foram propostas com o objetivo de fazer com que os mestrandos compreendessem que a utilização de determinadas ferramentas pode fazer toda diferença no processo de ensino e aprendizagem, com diferentes abordagens e possibilidades de execução.

A Equipe *Map* foi selecionada para planejar uma aula para que a turma pudesse compreender e aprimorar seus conhecimentos sobre os Mapas Mentais, e uma das propostas dessa atividade em específico, era que os próprios mestrandos pudessem falar sobre a ferramenta da forma como gostariam e compreenderam. Dessa forma, a atividade proposta pelos professores da disciplina deu liberdade de escolha para produção de técnicas e atividades para a aula, como a criação do jogo *Mind Map Game* para revisão do artigo enviado previamente.

O jogo possibilitou não somente a revisão do conteúdo, promoveu também a interação entre os mestrandos, trocas de conhecimentos e visões diferentes sobre o assunto, contribuindo significativamente para construção do conhecimento. Além disso, proporcionou a criação de um ambiente prazeroso e divertido sem fugir do principal propósito, que foi compreender e experimentar os Mapas Mentais como uma ferramenta para geração de ideias e solução de problemas.

Durante o jogo, vivenciou-se um ambiente harmonioso que fez toda diferença para o envolvimento da turma, ocasionado pela possibilidade de brincar e de aprender ao mesmo tempo. Não houve dispersão dos alunos em nenhum momento, pelo contrário, percebeu-se um maior interesse sobre o conteúdo e sobre as outras atividades que foram feitas em seguida, pois por meio do jogo foi nítido o melhor entendimento que os discentes tiveram sobre a

ferramenta a qual estava-se trabalhando (Mapa Mental) e ampliou as formas de interpretação de cada um sobre o assunto.

A experiência de aplicação do *Mind Map Game* e o que ele possibilitou foi muito importante para Equipe *Map* e para os futuros mestres em ensino, pois possibilitou reflexões sobre como a utilização de jogos educacionais, e principalmente no Ensino Superior, pode ser uma importante ferramenta didática para auxiliar suas práticas de ensino e aprendizagem.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O Programa de Pós-Graduação Criatividade e Inovação em Metodologias de Ensino Superior (PPGCIMES) tem a proposta de buscar novas metodologias de ensino de maneira criativa e inovadora, estimulando seus alunos na utilização e experimentação de atividades, metodologias e ferramentas em suas apresentações e trabalhos acadêmicos, como também, em suas práticas profissionais.

Desse modo, a Equipe *Map* buscou uma maneira diferente de revisar o conteúdo da atividade que tinham que fazer em sala de aula. Por isso, criou o *Mind Map Game*, um jogo planejado e confeccionado pela própria equipe, tendo como base o artigo “Utilização de Mapas Mentais na Inclusão Digital” de Glaucia Keidann (2013).

Apesar do jogo aqui relatado ser sobre Mapas Mentais, ele é possivelmente adaptável a qualquer conteúdo, podendo utilizar as mesmas estratégias e regras criadas com qualquer outro assunto, sendo uma ferramenta de auxílio a outros profissionais da Educação e de diversas áreas do conhecimento. Ainda, o *Mind Map Game* possui potencialidade para ser uma rica ferramenta didática para proporcionar a criação de um ambiente de aprendizagem prazeroso aos alunos e professores, provendo interação, troca de conhecimentos e o olhar do outro sobre determinados conteúdos, contribuindo para uma aprendizagem significativa.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALCICI, S. **A escola na sociedade moderna**. In: ALMEIDA, Nanci Aparecida (Coord.) *et al.* Tecnologia na escola: abordagem pedagógica e abordagem técnica. São Paulo: Cengage Learning, 2014. p. 1-22.

BATISTA, B.; PEREIRA, A. O jogo como ferramenta pedagógica para o ensino de História: experiência do PIBID com jogos de damas. In: VI Encontro de Iniciação a Docência da UEPB, 2017. Campina Grande. *Anais...* Campina Grande: 2017, p. 1-7.

FREITAS, R. *et al.* Uso de Jogos Como Ferramenta Didática no Ensino de Botânica. In: I Seminário Internacional de Representações Sociais, Subjetividade e Educação, 2011. Curitiba, *Anais...* Curitiba: 2011, p. 12809-12815.

KEIDANN, Glaucia. Utilização de mapas mentais na inclusão digital. In: II Encontro de Educomunicação da Região Sul, 2, 2013, Universidade Regional do Noroeste do Rio Grande do Sul, Ijuí. *Anais...* Ijuí: UNIJUÍ, 2013, p. 1-15.

LEGEY A. *et al.* **Desenvolvimento de jogos educativos como ferramenta didática:** um olhar voltado à formação de futuros docentes de ciências. Revista Educação em Ciência e Tecnologia, v. 5, n. 3, 2012, p. 49-82.

PINTO, A. *et al.* Jogos educativos como ferramenta didática e facilitadora na aprendizagem do aluno em sala de aula. In: VII Congresso Norte-Nordeste de Pesquisa e Inovação, 2012. Palmas, *Anais...* Palmas: 2012, p. 1-8.