

AS TIC's E A LUDICIDADE ATRAVÉS DO JOGO DE TABULEIRO: Uma proposta de ensino/aprendizagem autônomo para estudantes do ensino fundamental.

SILVA, Enilvan¹
ASSUNÇÃO, Erica²
VILHENA, Anderlei Carneiro³

Ensinar é um processo que ultrapassa o limite de apenas reproduzir conteúdo para os estudantes. Compreende-se, portanto, que esse ato carece do uso de ferramentas que auxiliem e estimulem os alunos a desenvolverem a autonomia durante o processo educacional. Assim, a utilização dessas ferramentas, sejam elas tecnológicas ou não, que venham auxiliar no processo de ensino e aprendizagem dos alunos das escolas públicas é primordial para a construção de uma sociedade interacional. Tal importância se dá pelo fato dessas ferramentas engendram o estudante dentro de um convívio educacional focado em práticas didático-pedagógicas que refletem as vivências dos educandos fora do ambiente escolar. Dessa forma, há maior estímulo ao alunado no que tange à prática da socialização com os demais colegas a fim de construir resultados positivos através dessa interação.

Essa premissa geradora evidencia que a utilização de jogos é uma importante estratégia no percurso educacional. Logo, o uso do tabuleiro, atrelado à pesquisa autônoma por parte do estudante através do uso das tecnologias de informação e comunicação (TIC's), colaboram para o desenvolvimento educacional, cultural e sócio/cognitivo do aluno. Observa-se a grande relevância que essa inserção soma ao processo de aprendizagem, surtindo um efeito positivo no ensino, elevando a qualidade do processo educacional. Pontua-se ainda que, tal inserção quebra com a velha pedagogia tradicional, na qual o professor é o único que deve possuir autonomia, vez e voz na sala de aula. Abre-se, portanto, espaço para um novo ambiente onde há real interação entre professor e estudantes, onde o primeiro é um condutor do processo de evolução do segundo, colaborando para o verdadeiro

¹ Graduado em Licenciatura em língua espanhola UFPA (2014), Especialização em Tecnologia da Informação e Comunicação Aplicada à Educação IFPA (2023), Graduando em língua portuguesa UFPA, Bolsista do programa de iniciação à docência PIBID/CAPES, enilvancostasilva@gmail.com

² Graduanda em língua Espanhola UFPA, Bolsista do programa de iniciação à docência PIBID/CAPES, ericacamila.mota@gmail.com

³ Graduado em Licenciatura Plena em Língua Espanhola – UFPA (2022), Especialista em Metodologias de Ensino da Língua Espanhola – FAVENI (2022), Graduando em Língua Portuguesa – UNIFAVENI, anderlei00@gmail.com

processo de interação social.

Há que se pontuar que a técnica de inserção do jogo de tabuleiro na sala de aula é parte do processo educacional. Logo, a utilização dessa ferramenta perpassa pela apresentação do tema da aula, momento de primeiro contado dos estudantes com a temática a ser estudada, socialização e pesquisa sobre o assunto abordado. A pesquisa deverá ser por meio das tecnologias que os estudantes comumente utilizam durante o dia-a-dia, como celulares, tabletes ou computadores. É por meio dessa utilização que o estudante passa a compreender que as tecnologias que ele dispõe são importantes aliadas para sua progressão estudantil.

A partir do processo de pesquisa realizada pelo estudante, o método é proporcionar aos alunos pesquisa sobre o assunto já abordado pelo professor, usando as TIC's através da internet com o uso do celular, tablete ou computador, para aprofundar-se mais no conteúdo e juntamente com isso elaborar as perguntas que irão fazer parte do jogo.

Espera-se com isso que, haja maior interação entre o corpo discente a partir da socialização dos conhecimentos adquiridos entre eles, buscando assim quebrar bloqueios entre os mesmos e coletivização de todo o ensino/aprendizagem, tornando-os seres ativos de sua própria educação.

DESCRIÇÃO DO PRODUTO EDUCACIONAL

A proposta de elaboração desse instrumento de apoio ao ensino, no caso, o jogo de tabuleiro interativo intitulado *volta a América Latina*, foi pensado por dois pibidianos da Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Esmerina Bou-Habib, localizada no município de Abaetetuba-Pa. A motivação para a produção do jogo foi a possibilidade de socialização dos conhecimentos adquiridos nos subtemas trabalhados pelos discentes da Universidade Federal do Pará, os pibidianos; uma vez que cada grupo de estudante universitário, que faz parte do projeto tem que desenvolver subtemas correlacionando escrita, leitura, interpretação e criação cultural.

Para tanto, busca-se embasamento nos estudos de Vygotsky (1987, p. 117), o qual aponta que “a brincadeira é a mais alta forma de desenvolvimento da criança, pois representa a síntese das conquistas culturais e individuais, permitindo à criança

avançar além do que é possível em seu comportamento cotidiano”. Compreende-se, portanto, a importância de atividades lúdicas e sua valiosa contribuição no desenvolvimento do aluno, pois a participação estudantil na construção do jogo de tabuleiro interdisciplinar envolve a interação ativa e reflexiva dos alunos, permitindo que eles desencadeiem as suas criatividade, além de trabalhar questões de raciocínio e coordenação motora. Com isso, Dohme (2005), aponta que,

A ludicidade manifesta-se de diversas formas, como jogos, histórias, dramatizações, músicas, danças e canções, e essas atividades lúdicas são recursos indispensáveis para promover o desenvolvimento afetivo e cognitivo das crianças durante o processo de aprendizagem. (Dohme, 2005, p. 19).

Pensando nesta ludicidade exposta por Dohme (2005), a qual abarca as múltiplas formas de buscar no lúdico o ensino desejado do aluno, destaca-se também a importância do uso desta estratégia de ensino/aprendizagem nas salas de aulas. Tal prática, atrelada à pesquisa conjunta com as tecnologias de informação e comunicação, oportunizam maior suporte e dinamização ao processo educacional, refletindo, sobretudo, no trabalho com o jogo de tabuleiro. Daí a importância de apresentar atividades que fujam ao tradicionalismo e envolvam os estudantes de forma mais ativa.

Essa nova guinada corrobora com o que Brito e Purificação (2011) apontam ao tratarem da mudança que precisa acontecer no âmbito educacional,

Nesse contexto, a educação, como as demais organizações, está sendo muito pressionada por mudanças. No momento atual, todos deveram (re) aprender a conhecer, a comunicar, a ensinar, a integrar o humano e o tecnológico, a integrar o individual, o grupal e o social. (Brito; Purificação, 2011, p.25).

Partindo do que as autoras discutem, pode-se concluir que o jogo de tabuleiro interdisciplinar se apresenta como uma boa estratégia para dinamizar o ensino dentro do ambiente escolar. Isso porque oferece um duplo benefício, por um lado, configura-se como possibilidade de mudança para a educação, e por outro, oferece uma maior interação entre os alunos, a qual refletirá na eficácia das relações socioculturais dos educandos envolvidos no processo.

Antes de iniciar a aplicação do jogo com a turma, determina-se qual disciplina será utilizada como estratégia de partida. É importante frisar que a escolha do

conteúdo ficará a critério do professor coordenador da atividade, porém a pesquisa e criação das perguntas enumeradas será inteiramente responsabilidade do alunado, dando-lhes autonomia na busca do conhecimento para a elaboração dos questionamentos que irão fazer aos seus adversários no processo.

O jogo se inicia quando todos os participantes escolhem um objeto que melhor lhe representa como *avatar*, isso demonstra a afetividade de se reconhecer como membro de um determinado grupo social. Em seguida, cada grupo ou participante do grupo joga o dado para saber quantas casas irá andar, ao chegar à ordem determinada pela contagem do dado, o aluno terá que responder uma pergunta. Essa pergunta poderá ser de múltipla escolha, verdadeiro ou falso, ou ainda de resposta direta oralmente, tudo dependerá da casa onde o jogador irá parar. Ao responder, se o estudante acertar, continuará no jogo, tendo uma nova chance de jogada. No entanto, se errar a resposta, volta uma casa anterior a qual está.

De modo geral, para prosseguir na dinâmica, assim que chegar sua vez, o aluno terá que responder a pergunta que corresponde a casa que se encontra, caso acerte, continuará na disputa; caso erre, continua na mesma casa. Desta forma a dinâmica prossegue até alguém chegar ao final.

Dessa forma, conforme aponta Paraná (2008),

[...] os jogos se integram aos currículos escolares deixando de ser simples passatempo inconsequente, e sim um lugar de destaque. As atividades em forma de jogo são as que mais podem facilitar e contribuir para o desenvolvimento metodológico de ensino-aprendizagem da criança, em virtude da riqueza de oportunidades que o lúdico oferece. Estimula a criatividade, a crítica, e a socialização, sendo assim uma atividade importante e significativa pelo seu conteúdo pedagógico-social (Paraná, 2008, p. 33).

A partir desse entendimento, pode-se concluir que o jogo de tabuleiro interdisciplinar pode ser bem mais que uma ferramenta de aquisição de conhecimento no processo de ensino/aprendizagem nas turmas do ensino fundamental anos finais. É uma oportunidade de ressignificar a forma de ensinar, saindo de uma mecanicidade engessada e possibilitando ao estudante a liberdade de aprender se divertindo. É, portanto, uma necessidade que os jogos façam parte do processo de ensino/aprendizagem das escolas. Desta forma possibilita maior participação dos professores e envolvimento do alunado, criando enlaço os participantes.



Imagem criada pelos alunos participantes do projeto PIBID

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A utilização deste instrumento de ensino evidencia o avanço, a participação, e, sobretudo, o engajamento dos estudantes com as tecnologias como forma de alavancar seu processo educacional. Espera-se, dessa forma, que este instrumento sirva de apoio pedagógico para os professores do ensino fundamental anos finais, uma vez que foi pensado para auxiliar no processo de ensino/aprendizagem dos alunos desse seguimento. Importante considerar que não se trata de um material exclusivo de uma única disciplina de ensino, mas que oferece oportunidade de utilização em todas elas. Para tanto, basta haver apenas o desejo de readaptação de cada docente para sua respectiva disciplina juntamente as necessidades dos estudantes, alavancando, dessa forma, o estímulo ao conhecimento de forma divertida e engendrando o alunado a convívio social.

REFERÊNCIAS

- BRITO G. PURIFICAÇÃO, I. **Educação e Novas Tecnologias**: um repensar. Editora IBEPEX. 3ªed. Curitiba-PR, 2011.
- DOHME, V. **Atividades Lúdicas na Educação**. São Paulo: Vozes 2005.
- VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1987.
- PARANÁ. **Diretrizes Curriculares da Educação Básica – DCES** - Educação Física. Curitiba, PR: SEED, 2008.