

A UTILIZAÇÃO DE JOGOS

VANESSA GONÇALVES VIEIRA ¹

RESUMO

A UTILIZAÇÃO DE JOGOS, DESAFIOS E ATIVIDADES ALTERNATIVAS PARA O ENSINO EM UMA ESCOLA DO CAMPO Vanessa Gonçalves Vieira/vanessavieira327@hotmail.com/Universidade Tecnológica Federal do Paraná - Câmpus Dois Vizinhos Vladileia Tochetto Gonçalves Ferreira/Universidade Tecnológica Federal do Paraná - Câmpus Dois Vizinhos Roberto Gonçalves Ferreira/Universidade Tecnológica Federal do Paraná - Câmpus Dois Vizinhos Rafael de Campos Eleuterio/Universidade Tecnológica Federal do Paraná - Câmpus Dois Vizinhos Luciana Boemer Cesar Pereira/Universidade Tecnológica Federal do Paraná - Câmpus Dois Vizinhos Paulo Cesar Costa Leite/Colégio Estadual do Campo São Francisco do Bandeira Eixo Temático: Processos de ensino e aprendizagem - com ênfase na inovação tecnológica, metodológica e práticas docentes Agência Financiadora: Universidade Tecnológica Federal do Paraná/Capes Resumo Este trabalho tem por finalidade analisar a problemática que envolve a aceitação e prática dos professores, da rede estadual de ensino, da Educação Básica, do Colégio Estadual do Campo São Francisco do Bandeira, quanto a aplicação de desafios e jogos didáticos, envolvendo conteúdos pertencentes a Matriz Curricular dos anos finais do ensino fundamental, para as disciplinas oferecidas pela instituição de ensino. A pesquisa foi aplicada no segundo semestre de 2018, na escola citada, que está localizada no interior do município de Dois Vizinhos - PR, cerca de 16 Km do perímetro urbano. A escola conta atualmente com 30 profissionais, incluindo professores, equipe pedagógica e agentes educacionais e um total de 130 estudantes matriculados. A pesquisa foi desenvolvida por acadêmicos do Curso de Licenciatura em Educação do Campo da Universidade Tecnológica Federal do Paraná - Câmpus Dois Vizinhos, por meio do Programa Residência Pedagógica. Tal iniciativa surgiu a partir das observações em sala pelos acadêmicos que notaram certa frequência, dentre alguns docentes, em levar a ludicidade para a sala de aula, principalmente através de aplicativos e atividades virtuais. Na busca em verificar esta problemática, resolveu-se analisar, se essa concordância é unânime dentre os professores, quanto a aplicação de atividades, desafios e jogos didáticos, principalmente através de softwares livres, nas disciplinas. Ao utilizar jogos e desafios para auxiliar no ensino, o docente facilita o desenvolvimento de outras habilidades cognitivas que, por ventura, ainda não se encontravam despertadas no estudante. Além disso, possibilita a apreensão dos conceitos por um novo viés,

ampliando as maneiras de analisar um problema matemático, por exemplo, assim como afirma Lima, et al. (2017), "as tecnologias na escola elevarão o nível de desenvolvimento dos sentidos, e as novas tecnologias estimularão a ampliação dos limites dos sentidos e com isso o potencial cognitivo do ser humano". Tendo em vista esta realidade e o interior da sala de aula, que por sua vez, tem suas características próprias, observou-se uma certa necessidade em analisar se, em meio a tanta tecnologia, os professores a utilizam em sala como apoio pedagógico, além dos subsídios e materiais didáticos que a escola pode oferecer aos alunos. Nesse sentido, há muitas divergências envolvendo o tema, porém se observa que na atualidade existe um frequente incentivo, por parte dos pensadores da educação aos profissionais da mesma, a permearem em métodos de ensino diversificados que auxiliem no pleno desenvolvimento do estudante. Dentre esses artifícios está a utilização das tecnologias aplicadas ao ensino (LIMA, et al. 2017). Assim além de impactar toda a sociedade a revolução tecnológica também atinge a educação. "Cada vez mais a tecnologia se faz presente na escola e no aprendizado do aluno, seja pelo uso de equipamentos tecnológicos seja por meio de projetos envolvendo educação e tecnologia" (OLIVEIRA E MOURA, 2015). No que se refere a natureza da pesquisa, possui cunho qualitativo, pois está voltada a aquisição de informações de indivíduos e suas características que, em muitos casos, se defronta com a dificuldade de expressar numericamente tais dados (MOREIRA E CALEFEE, 2008) e caráter exploratório, na qual segundo Piovesan e Temporini (1995) "pode ajudar a resolver algumas dificuldades em pesquisa", podendo assim se tornar mais esclarecidas. Sua metodologia está fundamentada em questões organizadas que visam atender aos objetivos da pesquisa em um curto espaço temporal. Portanto, a metodologia utilizada foi a aplicação de um questionário para os docentes, contendo perguntas relacionadas ao tema. Analisando em âmbito geral, constatou-se que os professores, em sua maioria, já utilizam jogos e desafios e outras atividades alternativas em suas disciplinas, como complemento pedagógico. Por este motivo consideraram os jogos, aplicativos e diversos outros meios de atividades, tanto as oferecidas, quanto as com formulação própria pelo educador, um novo incremento à dinâmica das aulas. Alguns profissionais, acreditam que, em suas turmas, a utilização de jogos torna-se um empecilho ao bom desenvolvimento da aula, pelo fato de haver um número elevado de alunos, que passam a aproveitar a utilização de tais atividades para extrapolar, realizando desordens, principalmente no quesito barulho, desta maneira, o educador acaba perdendo o controle da turma, isso, na visão de alguns docentes, acaba atrapalhando o andamento da aula e impedindo a atuação pedagógica do profissional. Então, conseqüentemente, na busca de não perderem o domínio de turma, preferem, portanto, a aula tradicional sem a utilização de jogos ou outras atividades consideradas lúdicas. A realidade da sala de aula, principalmente da escola pública, encontra-se em desequilíbrio, se comparada com o restante da sociedade, pois há um crescente rigor em acompanhar as tecnologias, fato este, em que a escola está, embora esteja em constantes transformações, distante de uma realidade que possa abranger todas as

possibilidades de aprendizagem. Em diálogo com os educadores, levantou-se a hipótese de que esse atraso tecnológico estaria ligado ao fato da instituição de ensino estar a cabo do governo e este inviabilizar recursos que poderiam ser destinados a compra de equipamentos, dificultando, em muitos pontos, a aceleração e o acompanhamento tecnológico por parte das instituições. No entanto, este, pode se caracterizar um dos problemas, porém há também dentre os professores quem acredita que a escola é responsável pelo seu próprio avanço. Divergências como estas são notáveis dentre os profissionais da escola, já que, além de fazer parte de um coletivo, possuem opiniões distintas o que não se caracteriza como algo ruim. Sabendo disso, pode-se concluir que há uma abrangente busca, tanto dos docentes que estão preocupados com o ensino como discentes, por subsídios tecnológicos, envolvendo aplicativos, e outras novidades oferecidas pela internet. Muitos recursos didáticos são encontrados através de buscas virtuais e podem, se bem aproveitados, auxiliar os profissionais da educação no reforço e incremento de suas aulas. Palavras-chave: ludicidade, formação de professores, práticas educacionais, tecnologias de informação e comunicação. Referências LIMA, et al. A Resistência do professor diante de Novas Tecnologias - O uso das novas tecnologias na educação, segundo uma visão nova do processo ensino-aprendizagem. Brasil Escola, 2017. Disponível em: . Acesso em: 24/09/2018. MOREIRA, H.; CALEFFE L. G. Metodologia da pesquisa para o professor pesquisador. 2º Edição. Lamparina. Rio de Janeiro, 2008. OLIVEIRA, C.; MOURA, S. P. Tic's na Educação: A Utilização das Tecnologias da Informação e Comunicação na Aprendizagem do Aluno. 2015. Disponível em: . Acesso em: 24/09/2018. PIOVESAN, A.; TEMPORINI E. R. Pesquisa Exploratória: Procedimento metodológico para o estudo de fatores humanos no campo da saúde pública. Saúde Pública 29. São Paulo, Brasil, 1995. Disponível em: . Acesso em: 24/09/2018.

Palavras-chave: .