

A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS DIDÁTICOS COMO FORMA DE INCENTIVO PARA BUSCA DO CONHECIMENTO E DESPERTAR LUDICO DOS ALUNOS NO ENSINO MÉDIO.

DIEGO WEIMAR DOS SANTOS¹; CARLOS WILLIAN SCHNAVANZ²;
GILSELENE MEIRELES RIBEIRO FALCÃO³; THAIS TANHOTE DE FREITAS⁴
VERA LÚCIA DOS SANTOS SCHWARZ⁵

¹Universidade Federal de Pelotas 1 – diegoweymar@gmail.com 1

² Universidade Federal de Pelotas – carloswillianschnavanz@gmail.com 2

³ Universidade Federal de Pelotas – gil_selene@yahoo.com.br 3

⁴ Universidade Federal de Pelotas – tatahtanhote@hotmail.com 4

⁵ Universidade Federal de Pelotas – vlsschwarz@gmail.com 5

1. INTRODUÇÃO

O presente trabalho é produto das ações desenvolvidas, por bolsistas das Ciências Sociais, dentro do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência – PIBID, dessa forma, tem por objetivo apresentar os objetivos do jogo Ocupa Brasil, construído para a exploração de conteúdos de sociologia na educação básica. Sabemos da importância dos jogos didáticos na infância e também que os jogos contribuem para o desenvolvimento motor, intelectual e psíquico durante formação acadêmica e social de todos os indivíduos. Mas qual a importância dos jogos na adolescência? Quando e como usar jogos didáticos? Ou o porquê dos jogos didáticos? Segundo a análise de MAURIRAS-BOUSQUET(1991) citada em uma publicação no livro “Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências” de autoria de Celso Antunes, narra:

“(...) em diferentes graus, todos os animais brincam, exploram, movimentam-se sem motivo aparente. Mas somente alguns conservam na idade adulta a capacidade juvenil de brincar como certos pássaros (o corvo, por exemplo), os roedores, os carnívoros superiores, os primatas, e evidentemente, o homem(...).” (ANTUNES, 1998).

Existem jogos para diferentes idades e jogos que auxiliam no processo de aprendizagem do conteúdo como o jogo Ocupa Brasil que é uma adaptação do jogo War® da GROW®, que foi criado e adaptado a partir de uma Transposição didática da quinta unidade do livro didático SOCIOLOGIA PARA O ENSINO MÉDIO sendo seu autor Nelson Dacio TOMAZI, a unidade 5 que fala sobre Direito, cidadania e movimentos sociais, o jogo é especificamente sobre movimentos sociais.

Jogos de estratégia - os jogos de estratégia focam na sabedoria e habilidades do usuário, principalmente no que tange à construção ou administração de algo que aumente a capacidade de raciocínio do indivíduo. O usuário emprega níveis de pensamento de mais alta ordem e habilidades de solucionar problemas para jogar e ganhar.

Como nos lembra TOMAZI (2010)

“Há registros de movimentos sociais no Brasil desde o primeiro século da colonização até os nossos dias. Esses movimentos demonstram que os que viviam e os que vivem no Brasil nunca foram passivos e sempre procuraram, de uma ou de

outra forma, lutar em defesa de suas ideias e interesses. ”
(TOMAZI, 2010).

O jogo será aplicado junto a oficinas que abordem o tema dos movimentos sociais desde o descobrimento do Brasil até os conflitos contemporâneos, os protagonistas do ocupa Brasil são os colonizadores, indígenas e os quilombolas “escravos”. Como finalidade queríamos que os alunos refletissem sobre a distribuição de terras no nosso país. Ocupa Brasil é um jogo didático e interdisciplinar porquê abrange sociologia, história e geografia, por tratar sobre das desigualdades e opressões, história brasileira e espaço geográfico.

Falar sobre os PCNs, aprendizagem partir do aluno com o estímulo do professor, com outra forma sem ser a transmissão de conhecimento, mas sim uma troca. Essa ideia contribui para aprendizagem através de um ensino mediador entre o conteúdo e aprender fazendo, o jogo traz uma didática que estimula o aluno e o professor nas atividades, que fortalece também as relações pois deste aprender brincando. Para utilização do jogo, trazer elementos como planejar a atividade, selecionar o jogo com uma meta de aprendizagem determinado dentro do cronograma. Os jogos devem ser utilizados de maneira coerente com a programação, com objetividade dentro do ensino aprendizagem de uma proposta pedagógica. Os alunos devem estar aptos para receberem essa transposição didática pois precisaram de um embasamento teórico sobre os movimentos sociais para obterem resultados satisfatórios.

2. METODOLOGIA

A metodologia adotada tem como inspiração o jogo de tabuleiro War®, um jogo envolvente por não depender apenas da sorte, mas de estratégias decorrentes de atenção, observação, reflexão e decisão. Seguindo essa mesma linha, a proposta metodológica desenvolvida, pelos bolsistas, no Jogo OCUPA BRASIL foi de propiciar um jogo didático não só de estratégia, mas que associe estratégia e saberes da realidade social e histórica do Brasil. OCUPA BRASIL, portanto, é um jogo que explora os conflitos ocorridos no país desde sua colonização, a resistência dos nativos e africanos em relação aos colonizadores por terra e liberdade. Com a finalidade de enriquecer o processo de ensino-aprendizagem, o jogo deve ser aplicado após um momento inicial - expositivo-dialogado que explora conceitos tais como: liberdade, racismo, coronelismo, e movimentos de resistência, cidadania e etc.

Faz parte do jogo um tabuleiro que representa o mapa do Brasil, cartas objetivos, dados e peças que representam os exércitos de resistência. O número máximo de participantes é de seis, que receberão as cartas com objetivos que deverão ser obtidos durante o processo de ataque e defesa que acontecem no decorrer do lançamento dos dados.

O jogo se constitui em um mapa do Brasil como tabuleiro, cartas territorio e cartas objetivos, através do maior número obtido nos dados é decidido o vencedor em cada batalha. A metodologia adotada tem como inspiração o jogo de tabuleiro War®, um jogo envolvente por não depender apenas da sorte, mas de estratégias bem executadas. Dessa forma o empreendimento proposto pelo jogo OCUPA BRASIL é que as disputas territoriais que norteiam o jogo ocorram em território nacional, de modo que os alunos possam compreender os privilégios, opressões e conflitos que permeiam a história do povo brasileiro. As cartas territorios trazem os estados do Brasil que serão divididos igualmente entre os jogadores (mínimo 3

e máximo 6), as cartas objetivos trazem a localização e o conteúdo dos conflitos entre colonizadores europeus, índios nativos e africanos escravizados. Tendo em vistas contribuir para que esse busque em mais referenciais respostas para questões tratadas e discutidas durante cada etapa do jogo.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

O jogo como atividade lúdica propõe que a sala de aula se torne um ambiente mais agradável facilitando o processo de ensino e aprendizagem. A criação, adaptação ou recriação de um jogo faz com que o docente avance para além de sua zona conforto, estabelecendo nova interação no ambiente escolar, deixando o ambiente mais agradável. Ainda que o trabalho se desenvolva com jogos já existentes é necessário ao professor a escolha sensível do que melhor trabalhe os conteúdos universais de base, convergindo com as necessidades, dificuldades e simpatia da turma. Nas palavras de CAMPOS; MACEDO (2011) “Quando os jogos substituem os conteúdos disciplinares, consegue-se dar maior foco na forma de ação do professor, no como ele ensina, confrontando os educadores em formação com uma situação onde não é possível o ensino baseado na transmissão direta”. (CAMPOS; MACEDO, 2011).

As competências desenvolvidas na elaboração/adaptação do jogo “OCUPA BRASIL” nos remetem a criatividade, responsabilidade com a função “mediadora” e expansão da “cultura lúdica” de cada indivíduo envolvido no processo. A partir de elementos concretos (conteúdos e jogos de tabuleiro) o esforço se voltou em como situar historicamente e sociologicamente os discentes do ensino básico nas relações de privilégios e opressão que permeiam as relações sociais no Brasil. Além disso o confronto travado na batalha do tabuleiro permite que o jogador passeie pela história e pelo território brasileiro através de uma projeção do real, e dessa forma crie alternativas para problemas do passado na elaboração de táticas que lhe permitam resistir, afim de vencer o jogo. FALKEMBACH (2009) fala sobre a importância dos jogos educacionais: “Os jogos educacionais, de fato, estimulam o desenvolvimento cognitivo, auxiliando na criação de estratégias para a solução de problemas. Passada a fase inicial da brincadeira, o aluno demonstra pouco a pouco uma perspectiva bastante individual de atingir o objetivo proposto e isso implica em ganhos cognitivos que ocorrem de forma gradativa.” (FALKEMBACH, 2009)

Um jogo que envolva conteúdos de história, geografia e sociologia permite mais do que conhecer o passado, tem como pretensão despertar as consciências para o presente, onde os conflitos tratados pelo jogo não se esvaziaram, os momentos atuais deixam evidente que não passa de retórica a aceitação da miscigenação como geradora da nação brasileira, é latente a necessidade que as esferas responsáveis pela produção de conhecimento valorizem e analisem com criticidade a história nacional.

O jogo didático e pedagógico se trata daquele fabricado com o objetivo de proporcionar múltiplas e determinadas aprendizagens, diferencia-se do material pedagógico, por nele conter o aspecto lúdico (CUNHA, 1988). É utilizado para atingir determinados objetivos pedagógicos, sendo uma alternativa para se melhorar o desempenho dos estudantes em alguns conteúdos de difícil aprendizagem GOMES (2001).

Partindo desta perspectiva, o jogo não é considerado o fim, mas sim o eixo que conduzirá a um conteúdo didático específico, resultando em um empréstimo da ação lúdica para a sua compreensão e aquisição de mais informações (KISHIMOTO, 1996).

4. CONCLUSÕES

Concluímos que através de modelos experimentais de jogos didáticos fica objetivamente mais fácil o exercício da docência em determinados temas em sala de aula. Acreditamos também que seja possível relacionar teoria à diversão prática dos jogos de maneira que os educandos possam através de um exercício de estímulo mental a produzirem um raciocínio rápido e estratégico para solucionarem problemas que são propostos através dos objetivos contidos nas cartas. Assim também contribuindo para que esses jovens não percam o entusiasmo de frequentarem as aulas e se deixem desestimular por acharem sem interesses ou teóricas de mais aulas de geografia, história e sociologia. Os métodos utilizados nos jogos vêm mostrando que através de uma prática seguida e orientada pelos docentes é possível conseguir melhor rendimento acadêmico e frequência as aulas.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Livro

TOMAZI, Nelson Dacio. Sociologia para o Ensino Médio. São Paulo: Saraiva, 2010. 2ª edição.

ANTUNES, Celso. Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências. São Paulo: Vozes, 2015. 14ª edição.

CUNHA, N. Brinquedo, desafio e descoberta. Rio de Janeiro: FAE. 1988. 1ª edição

GOMES, R. R.; FRIEDRICH, M. A Contribuição dos jogos didáticos na aprendizagem de conteúdos de Ciências e Biologia. In: EREBIO, 1, Rio de Janeiro, 2001, Anais..., Rio de Janeiro, 2001, p.389-92.

KISHIMOTO, T. M. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. Cortez, São Paulo, 1996.

Capítulo de livro

Ex.: TOMAZI, Nelson Dacio. Direitos, cidadania e movimentos sociais. In: TOMAZI, Nelson Dacio. **Sociologia para o Ensino Médio**. Volume Único, 2010. Unidade.5, p.134-169.

Documentos eletrônicos

UFRGS. O LÚDICO E OS JOGOS EDUCACIONAIS (FALKEMBACH, Gilse A. Morgental, 2009). Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação, Porto Alegre, 14 07. 2016. Artigos. Acessado em 14 jul. 2016. Online. Disponível em:
http://penta3.ufrgs.br/midiasedu/modulo13/etapa1/leituras/arquivos/Leitura_1.pdf

SCIELO. DESENVOLVIMENTO DA FUNÇÃO MEDIADORA DO PROFESSOR EM OFICINAS DE JOGOS (CAMPOS, Maria Célia Rabello Malta; MACEDO, Lino de, 2011). Artigos. Acessado em 14 jul. 2016. Online. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-85572011000200003&lng=pt&tlang=en