

O ENSINO ATRAVÉS DE JOGOS: UMA EXPERIÊNCIA DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES DE CIÊNCIAS HUMANAS EM CANGUÇU/RS

FAGNER FERNANDES DUARTE¹; GUILHERME DA SILVA CRIZEL²; THALES ROBERTO BARBOSA³; GABRIELA DAMBRÓS⁴

¹Universidade Federal de Pelotas – fagnerfernandesduarte26@gmail.com

²Universidade Federal de Pelotas – crizelguilherme@gmail.com

³Universidade Federal de Pelotas – thalesrobertobr@gmail.com

⁴Universidade Federal de Pelotas – gabbydambros@yahoo.com.br

1. INTRODUÇÃO

A iniciativa do grupo Geografia em jogos, partiu da necessidade da busca de novas metodologias de ensino perante uma nova realidade educacional encontrada diariamente em salas de aula. O aluno está cada vez mais inserido no mundo virtual e desconectado do espaço da sala de aula. Em virtude disso buscou-se relacionar os jogos com o ensino, uma vez a dinâmica de jogar faz parte do cotidiano social do indivíduo, assim como algumas teorias citadas por Huizinga:

[...] segundo uma teoria, o jogo constitui uma preparação do jovem para as tarefas sérias que mais tarde a vida dele exigirá; segundo outra, trata-se de exercício de autocontrole indispensável ao indivíduo. Outras veem o princípio do jogo como um impulso inato para exercer uma certa faculdade, ou como um desejo de dominar ou competir. (Huizinga, 2019, p.2)

Nessa perspectiva, o trabalho proposto foi elaborado pelo grupo Geografia em Jogos, da Universidade Federal de Pelotas com apoio da Secretaria de Educação, Esporte e Cultura de Canguçu/RS, em formato de minicurso de formação de professores, sendo aplicada com docentes da rede pública de educação do município de Canguçu/RS. O encontro contou com a presença de 20 professores graduados em Geografia e História que compartilharam seus conhecimentos acerca dos jogos e suas vivências como professores.

No evento foi apresentado o conceito de jogos, a relação da gamificação e a aprendizagem baseada em jogos e os jogos digitais no ensino. Logo após a introdução teórica, ocorreu a demonstração e construção de uma estratégia gamificada através do Google Forms. Para finalizar o encontro, os docentes, organizados em grupos construíram no papel uma proposta gamificada a ser posteriormente desenvolvida no Google Forms.

2. METODOLOGIA

Como mencionado anteriormente, o minicurso de formação de professores do município de Canguçu/RS, ocorreu no dia 15 de agosto de 2023, com a temática jogos e Ensino, contando com a ampla participação dos professores que relataram suas experiências com jogos dentro de sala de aula. No decorrer do diálogo e, para surpresa de muitos deles, os jogos estavam presentes em diversas das suas metodologias de Ensino, tanto para incentivar os alunos, como para recompensá-los pelo desempenho em atividades propostas.

O minicurso desenvolvido, terá sequência em um encontro previsto para o mês de novembro desse ano. Nesse primeiro momento, trabalhou-se os conceitos que foram considerados importantes para a compreensão dos participantes acerca dos jogos como uma ferramenta metodológica para auxiliar o professor com a aprendizagem do aluno.

Assim, o encontro ocorreu em três etapas: a primeira contou com a introdução conceitual do que é jogo e a compreensão que cada participante tinha sobre a palavra “jogo” e onde poderia ser aplicado. Em seguida o que significa gamificação e como isso se aplica na aprendizagem através dos jogos.

A segunda etapa contou com a exibição de um jogo chamado “Missão Genin”, que trabalha a Geografia física do 6º ano com auxílio ilustrativo do anime “Naruto”, elaborado previamente no Google Forms. A explicação de cada etapa foi necessária para que os professores viessem a compreender como criar um jogo através dessa plataforma, aproveitando todas as ferramentas disponibilizadas para a gamificação produza um jogo maior e completo.

Na terceira e última etapa, os professores se dividiram em cinco grupos e elaboraram o passo a passo de uma estratégia de ensino gamificada, no formato de um esquema com estrutura similar ao Google Forms contendo uma narrativa e perguntas sobre a área do conhecimento que trabalham na escola. Com base no conteúdo que estavam trabalhando com seus alunos, cada grupo construiu em uma folha A4 um plano de aula gamificado com a perspectiva de futuramente construir o jogo no Google Forms com base nesse plano. Após concluir o projeto, os mesmos apresentaram para os demais colegas suas propostas de forma que todos puderam contribuir com ideias e melhorias para os projetos desenvolvidos.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Ao se trabalhar com o tema jogo em sala de aula é normal encontrar resistência por parte de alguns professores, pois alguns ainda tem a visão de ser perda de tempo. Não diferente disso, havia professores que começaram o curso com essa compreensão. Entretanto, no decorrer das etapas a visão do jogo como ferramenta de ensino foi sendo construída em cada docente (Figura 1). Pois, a partir da compreensão que desde cedo na vida a competição é um processo e tem como extinto próprio a competição como um fenômeno social a ser construído e desenvolvido.

Figura 1: Registro do encontro de formação.



Fonte: Acervo do autor, 2023.

Todavia, a preocupação mais latente nos docentes era o momento de o jogo deixar de ser uma ferramenta de ensino e passar apenas a um mecanismo de diversão e passa tempo. Entretanto, ficou bem elucidada a proposta de desenvolver uma temática educativa, mas também tornando divertido aprender. A final, a escola não deve ser um local monótono e pesado ao aluno, mas sim possibilitar que ele seja um agente participativo no processo de aprendizagem.

A utilização do jogo como recurso didático possibilita a inserção do ensino escolar no cotidiano do aluno, fazendo com que os planos de aula possam ir além dos recursos tradicionais que são utilizados normalmente em sala de aula, como livros, textos, vídeos, etc. Porém, deixando evidente que o recuso do jogo não veio para substituir outros recursos ou se sobrepor a alguma metodologia, mas sim trabalhar em conjunto, aprimorando o alcance que os demais instrumentos educacionais podem atingir.

4. CONCLUSÕES

Perante a aplicação do minicurso, a partir das etapas propostas pelo grupo Geografia em Jogos, pode-se alcançar com êxito as expectativas almejadas pela equipe responsável pela organização e execução da ação. Da mesma forma foi possível perceber a satisfação dos professores pela aprendizagem desenvolvida e por proporcionar novas ideias e recursos para aplicarem em sala de aula.

A troca de experiências também foi enriquecedora para a equipe responsável pelo minicurso, pois trouxe novas perspectivas sobre a utilização de jogos em sala de aula através das experiências relatadas pelos professores. Assim, como proporcionou uma visão do espaço escolar rural mediante as tecnologias de ensino, demonstrando que o uso desse recurso no ensino pode apresentar resultados até mais satisfatórios nesse espaço educacional muitas vezes subestimado por não se localizar em um grande centro urbano. Ademais, essa ação extensionista foi importante para estreitar e fortalecer os laços da UFPel com a comunidade do seu entorno.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**. São Paulo: Perspectiva, 2000.