

O USO DE JOGOS INTERDISCIPLINARES NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM: UMA AVENTURA PELOS MARES DO DESCOBRIMENTO

FULANO C. SILVA¹, AUTOR², AUTOR³, AUTOR⁴
(Times New Roman, 11, Centralizado, Máximo quatro autores)

Apresentado no
4º Congresso de Pós-Graduação do IFSP
27 e 28 de novembro de 2019- Sorocaba-SP, Brasil

RESUMO: O projeto tem como objetivo trabalhar a interdisciplinaridade na educação utilizando como suporte métodos lúdicos dando a missão do protagonismo do aluno de modo que ele busque estruturar o próprio conhecimento e reconheça a importância do trabalho em equipe. Para isso foi adaptado (*remake*) um jogo de tabuleiro de “batalha naval” com a adesão das disciplinas de história, geografia, matemática e suas correlatas.

PALAVRAS-CHAVE. Interdisciplinaridade; métodos lúdicos; remake.

THE USE OF INTERDISCIPLINARY GAMES IN NO LEARNING PROCESS: AN ADVENTURE BY THE SEA OF DISCOVERY

ABSTRACT: The project aims to work the interdisciplinarity in education using as support playful methods giving the student protagonism mission so that he seeks to structure his own knowledge and recognize the importance of teamwork. For this, a “naval battle” board game was adapted (*remake*) with the adherence of the disciplines of history, geography, mathematics and their correlates.

KEYWORDS: Interdisciplinarity; playful methods; remake.

INTRODUÇÃO

É nítida a necessidade do docente de buscar metodologias diferenciadas para despertar a criticidade dos educandos sobre conceitos estudados na base curricular. No cenário da educação atual, os jovens apresentam pouco interesse e relação com a construção do conhecimento intelectual; estão condicionados a restringir-se apenas às influências da “cultura de massa” gerada através das ações midiáticas que chegam até os mesmos.

Partindo da premissa que o protagonismo educacional atual é pautado e focado no aluno, no discente, naquele que aprende, optamos por criar um projeto onde o aluno é o centro desse processo de aprendizagem, propondo uma metodologia de aprendizagem atrativa e harmônica aos estudantes.

Trata-se de um jogo de tabuleiro pautado por um *quiz* de perguntas e respostas referentes às disciplinas de história, geografia e matemática, além de curiosidades sobre a temática abordada.

Com a prática do jogo o aluno tem acesso a conceitos teóricos estudados em aula de forma lúdica e com finalidade de instigar o espírito competitivo e estratégico que um jogo proporciona.

Nosso trabalho une o uso e o desenvolvimento das tecnologias com os processos de aprendizagem, com o objetivo de apresentar aos alunos novas perspectivas e possibilidades de aprender novos conteúdos, novos conceitos e adquirir conhecimentos de uma maneira diversa, nova, atrativa, e mais importante, com significado, com sentido, que faça, de alguma maneira, a diferença em sua história de vida.

MATERIAL E MÉTODOS

O presente trabalho tem por objetivo apresentar uma realidade cada vez mais pertinente no processo de aprendizagem: o uso de tecnologias.

Cada vez mais se discute o paradigma: é possível haver aprendizagem sem ensino, no sentido da necessidade de se ter alguém que assuma o papel de “ensinante”? O contrário é fácil de imaginar a resposta, e ocorre quando o que está sendo ensinado não apresenta significação para quem está em posição de aprendiz. Logo, é possível haver ensino sem aprendizagem. Acreditamos que também pode haver aprendizagem sem que haja ensino, por meio da observação e experimentação autônomas.

Ainda no que tange à “cadeia ampla de mudanças”, está perceptível e palpável a influência da tecnologia nesse processo de aprendizagem. Aliás, a tecnologia permeia hoje todos os aspectos da nossa vida, gostemos dela ou não. Então, porque não torná-la uma ferramenta útil aos propósitos da educação? Porque não utilizá-la para nos servir, ao contrário do que acontece, muitas vezes, em que nos tornamos meros “consumidores influenciados” por essa tecnologia?

Sendo assim, é possível unir as ferramentas tecnológicas disponíveis, numa gama de estratégias de ensino, para que a aprendizagem seja atingida plenamente e seus objetivos alcançados. O uso de tecnologia para o processo de aprendizagem permite o desenvolvimento da autonomia do aprendiz, habilidade essencial e primordial para nossos dias: a capacidade de “aprender a aprender”. Através dessa habilidade, o “aprendente” pode, sozinho e a qualquer tempo, buscar informações e transformá-las em conhecimento, e através disso, modificar a realidade que o rodeia, multiplicando e transformando esse conhecimento.

[...] Deter ou não as habilidades para o uso de novas tecnologias, do conhecimento e da informação define um marco claro para distinguir povos, organizações, países e regiões, e [...] as sociedades pós-industriais baseadas no conhecimento requerem uma força de trabalho competente no âmbito da informática. (ROMANÍ, 2012, p. 850)

O conhecimento e a habilidade de dominar as ferramentas de tecnologia certamente distinguirão as pessoas, entre aquelas que efetivamente as dominam, e fazem desse domínio uma característica essencial para a construção autônoma e transformadora do conhecimento; e aquelas que apenas consomem essa tecnologia, tornando-se mais suscetíveis às manipulações políticas, econômicas e sociais.

Antes de iniciar o jogo, foram apresentados os componentes do mesmo:

- Tabuleiros em forma de mapa.
- Embarcações (Caravelas e Naus)
- Fichas estratégicas.
- Cartas de perguntas e curiosidades.
- Ampulheta.
- Canetas coloridas.

Procedimentos iniciais:

- I. Iniciando dividindo as turmas em duas equipes de oito pessoas.
- II. Aplicando o jogo: Entregar a cartelas aos grupos para preenchimento dos ataques e das posições de suas embarcações.
- III. E retomada das instruções.



RESULTADOS E DISCUSSÃO

De modo geral, notou-se uma devolutiva muito positiva por parte dos alunos, que fomentaram o espírito de equipe no momento da decisão sobre os ataques, mas também o entusiasmo no sentido de competir com a equipe adversária para poder vencer o jogo. As conversas entre os membros da equipe eram sobre as estratégias que eles utilizariam para o próximo ataque e onde poderiam estar “escondidas” as embarcações adversárias.

Nosso tempo foi limitado, o que deixou os participantes um pouco chateados, mas combinamos de marcar outra data após o recesso escolar, e levar novamente o jogo até eles na unidade escolar, para que possam jogar com mais participantes e aproveitar para colocar em prática outras estratégias.

CONCLUSÕES

O projeto nos trouxe uma visão de que é possível realizar aulas diversificadas e atrativas para o processo de aprendizagem do estudante com materiais disponíveis em realidades condizentes com muitas realidades de escolas públicas, cujo dificilmente se encontra aparatos tecnológicos avançados.

O jogo trouxe uma perspectiva considerada eficaz nas habilidades e competências do qual é imprescindível o trabalho em equipe e a autonomia do discente para suas responsabilidades em âmbito escolar e social.

REFERÊNCIAS

- JUNIOR, Gilmar dos Santos Freitas; ROCHA, Mario Ferreira da; ALBURQUERQUE, Monck Charles Nunes de. **O uso do blog como ferramenta nos processos de ensino e aprendizagem: relato de experiência vivida em Horizonte CE.** Revista Tecnologias na Educação. v. 7. N. 12. 2015. p. 1-11.
- MANHÃES, Ana Cláudia Tavares da Silva. **Uso do blog como facilitador da aprendizagem.** Volta Redonda. Revista Valore. 2016. p. 111-130.
- NILES, Rubia Paula Jacob; SOCHA, Kátia. **A importância de das atividades lúdicas na educação infantil.** Santa Catarina. Ágora Revista de divulgação científica. v.19. n. 1. 2014. p. 80-94.
- QUEIROZ, Carolina Rodrigues; CARVALHO, Ascânio Wanderley Abrantes de. **A importância do lúdico na educação infantil.** Piauí. Revista do plano nacional de formação de professores na educação básica. v. 4 n. 1. 2016. p. 161-165.
- ROMANÍ, Cristóbal Cobo. **Explorando tendências para a educação no século XXI.** Cadernos de Pesquisa. v. 42. N. 147. 2012. p. 848-867.
- SCHWEDER, Sabine; MORAES, Ana Caroline de. **A construção e o uso do blog como ferramenta pedagógica interdisciplinar: perspectivas e desafios.** Águas de Lindóia. IX Encontro nacional de pesquisa em educação. de 10 à 14 de novembro de 2013. p. 1-8.