



VIII Simpósio de Pesquisa e de Práticas Pedagógicas do UGB

INOVAÇÃO E RENOVAÇÃO ACADÊMICA



APRENDIZAGEM BASEADA EM JOGOS:

A Contribuição dos Jogos na Produção de Novos Conhecimentos

Rafael Teixeira dos Santos¹
Ana Cláudia Assunção de Melo²
Joice de Oliveira Silva³

Dados de Identificação

Curso: Pós-Graduação em Gestão e Docência do Ensino Superior – UGB/FERP

Disciplina: Metodologia do Ensino

Objetivos da Ação

O presente estudo tem como objetivo apresentar a realização do ensino aprendizagem de uma forma significativa, por meio de jogos e brincadeiras bem direcionadas e regras definidas.

Por meio de jogos conseguimos criar a identidade e desenvolver a autonomia, o espírito de competição e cooperação, raciocínio lógico, a linguagem e até mesmo a coordenação motora.

Pode-se observar com a atividade que os jogos estimulam o desenvolvimento intelectual e auxiliam para uma melhor formulação de estratégias para cada jogada, sendo mais uma ferramenta aos professores, os incentivando a fazer o uso dos jogos em sala de aula.

¹ Mestre em Educação, Contextos Contemporâneos e Demandas Pop. pela UFRR e docente do UGB/FERP.

² Discente do Curso de Pós-Graduação em Docência do Ensino Superior do UGB/FERP e docente do Colégio de Aplicação do UGB.

³ Discente do Curso de Pós-Graduação em Docência do Ensino Superior do UGB/FERP e docente do UGB/FERP.

O brincar é um ótimo recurso pedagógico podendo ser usado em todos os níveis desde a pré-escola ao nível superior.

O mediador poderá analisar vários fatores em seus alunos: fazer refletir sobre o fazer, organizar, desorganizar, construir e reconstruir, crescer nos aspectos culturais e sociais como parte essencial de uma sociedade.

Conteúdos Trabalhados

O nosso jogo se chama *Giro do Conhecimento Cultural* e pode ser aplicado do ensino fundamental ao ensino superior. A escolha dos temas a serem discutidos, será estabelecida pelo professor - ensino fundamental I – e pelo professor e seus alunos ensino fundamental II em diante.

O giro do conhecimento é composto por uma roleta com questões de acordo com os temas escolhidos.

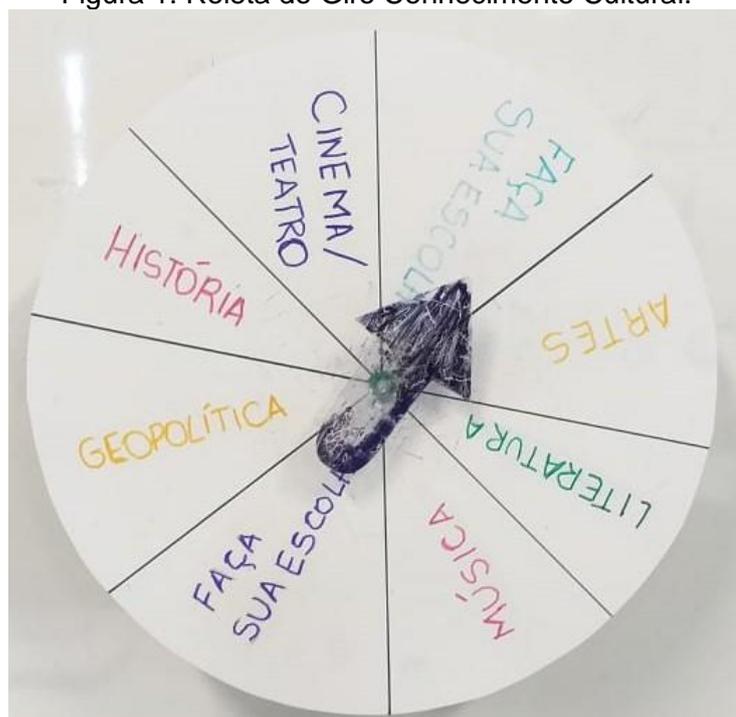
Cada jogador gira a roleta e onde a seta parar, o jogador pegará uma carta onde terá uma pergunta sobre o assunto em questão.

Nessa roleta há também duas faixas: “*faça sua escolha*”. Caso a seta pare nessa faixa o jogador escolherá o assunto que quer responder.

Procedimento

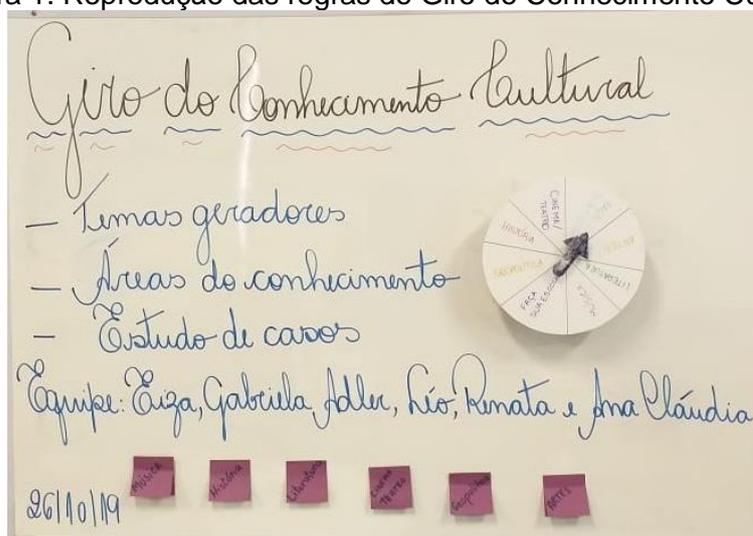
A turma foi dividida em grupos, e logo em seguida cada grupo ficou responsável em criar e confeccionar uma roleta com questões de acordo com os temas escolhido. A temática e as regras foram criadas de acordo com a área de conhecimento e a necessidade de cada docente.

Figura 1. Roleta do Giro Conhecimento Cultural.



Fonte: Elaborado pelos Autores

Figura 1. Reprodução das regras do Giro do Conhecimento Cultural.



Fonte: Elaborado pelos autores (2019)

Resultados

Brincar com as crianças não é perder tempo, é ganhá-lo. Se é triste ver meninos sem escola mais triste ainda é vê-los sentados enfileirados em salas sem ar, com exercícios estéreis, sem valor para a formação do homem. (Carlos Drummond de Andrade)

O jogo tornou a aprendizagem mais prazerosa e dinâmica resultando no conhecimento dos temas em questão.

Todos os envolvidos seguiram corretamente as regras, respeitaram o próximo, discutiram algumas estratégias e se divertiram muito.

Além de estar contribuindo com a socialização dos discentes e mediadores, contribuiu também na formação da personalidade, mobilizando esquemas mentais e estimulando o raciocínio e a cooperação.

Referências

ARANHA, Maria Salete Fábio. **A inclusão social da criança com deficiência: criança especial**. São Paulo, Rocca, 2000.

BONWELL, C. C.; EISON, J. A. **Active learning**: creating excitement in the classroom. Washington, DC: Eric Digests, 1991. Disponível em: www.eric.ed.gov/PDFS/ED340272.pdf. Acesso em: 20 nov. 2019.

FLEURI, R. M. Intercultural e educação. **Revista Brasileira de Educação**, vol. 23, p. 16-35, maio/jun./jul./ago. Rio de Janeiro, 2003.

FORTUNA, Tânia Ramos. **Sala de aula é lugar de brincar?** Disponível em <<http://www.brincarbrincando.pbworks.com/>>. Acesso em: 20 nov. 2019.

LAMBLEM, S. G, S; JESUS, D. A. **Revista gestão universitária 2018**. Disponível em <http://www.gestaouniversitaria.com.br>. Acesso em: 20 nov. 2019.

MARTUCCI. H. N; FRÈRE. A. F; OLIVEIRA. A. D. **Jogo computadorizado para auxiliar no letramento de crianças com transtorno de atenção**. Disponível em: <http://www.telemedicina.unifesp.br/pub/SBIS/CBIS2004/trabalhos/arquivos/376.pdf>>. Acesso em: 01 dez. 2019.

STAINBACK, S.; STAINBACK, W. **Inclusão**: um guia para educadores. Trad. de Magda F. Lopes et al. Porto Alegre: Artes Médicas, 1999.