

OS JOGOS EDUCATIVOS COMO ALTERNATIVA PARA AS ATIVIDADES PEDAGÓGICAS

BRUNA LETICIA DA SILVA BUENO¹; ISABELA MARIA SANTOS SILVA²; RITA DE CÁSSIA DE SOUZA SOARES RAMOS³; LILIAN LORENZATO RODRIGUEZ⁴

¹Universidade Federal de Pelotas – *bruleticiab@gmail.com*

²Universidade Federal de Pelotas – *isabelamariassilvagmailcom*

³Universidade Federal de Pelotas – *rita.ramos@ufpel.edu.br*

³Universidade Federal de Pelotas – *lialorenzato@gmail.com*

1. INTRODUÇÃO

Esse projeto foi realizado pelo Programa de Educação Tutorial - Grupo de Ação e Pesquisa em Educação Popular (PET – GAPE), em parceria com o Laboratório Interdisciplinar de Formação de Educadores (LIFE) da Universidade Federal de Pelotas, no projeto de ensino “Laboratório Virtual de Multilinguagens” (LVM), visando à produção de jogos educativos com foco na educação fundamental de 1º a 5º ano.

Entende-se que os alunos que se encontram no 1º ao 5º ano do ensino fundamental estão sendo introduzidos a conceitos básicos matemáticos, como a soma, a subtração, a multiplicação e a divisão. Pensando nisso, é comum que os professores de anos iniciais pensem na melhor forma em que irão trabalhar esses conteúdos com seus estudantes. Uma possibilidade são os jogos educativos.

Os jogos educativos têm como objetivo fazer com que o estudante coloque em prática os conteúdos e ao mesmo tempo, possa compreender e se entreter. São facilitadores para o conteúdo a ser aprendido. GIRARD (1908) aponta que quando uma criança brinca, ela expressa todos os sentidos capazes de aprender de forma espontânea e divertida. Segundo REYS (1971), alguns critérios devem ser considerados para a seleção de materiais:

- Proporcionar uma conexão entre conceito matemático ou as idéias a serem exploradas;
- Serem motivadores e apropriados para uso em diferentes anos de escolaridade e em diferentes níveis de formação do conceito;
- Fornecer uma base para abstração;
- Proporcionar utilização individual e em grupo.

Objetiva-se também, o empoderamento dos professores a produzir o seu próprio material didático. Tais jogos podem ser produzidos pelo educador, e também com o auxílio dos estudantes, utilizando materiais de baixo custo e/ou recicláveis. E como consequência, fica a conscientização e a socialização entre educandos e professores.

Não se deve confundir situações nas quais se objetiva determinadas aprendizagens relativas a conceitos, procedimentos ou atitudes explicativas com aquelas nas quais os conhecimentos são experimentados de uma maneira espontânea e destituída de objetivos imediatos pelas crianças. Pode-se, entretanto, utilizar os jogos, especialmente àqueles que possuem regras, como atividades didáticas. É preciso, porém, que o professor tenha consciência de que as crianças não estão brincando livremente nestas situações pois há objetivos didáticos em questão. (BRASIL, 1998, p.29).

Uma forma que o LIFE encontrou para divulgar esses jogos e suas devidas produções foi por meio do projeto de ensino denominado “Laboratório Virtual de Multilinguagens” (LVM), “[...] um portal no qual são disponibilizadas oficinas gravadas em vídeo e de forma textual a respeito de ferramentas de ensino e aprendizagem.” (PINTO et al., 2016, p. 8).

2. METODOLOGIA

O projeto inicia-se com o estudo de uma coletânea de jogos e a análise de quais desses jogos poderiam ser produzidos e quais seriam relevantes. A distribuição dos jogos foi feita de acordo com a formação dos bolsistas, ficando assim para os graduandos de Pedagogia, os jogos destinados a alunos de 1º a 5º ano do Ensino Fundamental, e para os graduandos de licenciaturas especializadas os jogos de 6º ano do Ensino Fundamental até o 3º ano do Ensino Médio. Durante a produção dos jogos, busca-se materiais de baixo custo e/ou recicláveis, de forma que fique acessível para todos os professores.

Posteriormente é gravado um vídeo ensinando como o jogo é produzido, como pode ser aplicado em sala de aula, qual o seu propósito e qual conceito é abordado. Esses vídeos são divulgados na internet por meio das redes sociais, principalmente o “*YouTube*”, de modo que fique disponível a todos. Junto a eles é disponibilizado em anexo os instrumentos necessários aos jogos, como por exemplo; tabuleiros, fichas e baralhos diferenciados. Serão realizadas oficinas em escolas públicas de Pelotas com a utilização dos jogos produzidos.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Percebe-se pelas produções dos jogos que é possível tornar-se uma importante atividade pedagógica. Grande parcela dos jogos podem ser construídos com o uso de folhas e canetas. Alguns dos jogos produzidos de forma simplificada foram: Tangran, Cubra Doze, Fichas Sobrepostas, Bingo das Operações.

No jogo “Tangran” foi necessário: cartolina, régua, tesoura e canetas hidrográficas coloridas. Já os jogos “Cubra Doze”, “Fichas Sobrepostas” e “Bingo das Operações” foram produzidos por meio de *softwares* para que houvesse tabuleiros, fichas e cartelas originais dos jogos. Esse trabalho foi produzido por uma das bolsistas integrante do grupo e os mesmos estão disponíveis em todos os vídeos em anexo, facilitando assim o trabalho do educador, cabendo a ele apenas a impressão do jogo. Caso o educador opte por confeccionar o próprio jogo, é necessário o uso dos mesmos materiais: régua, tesoura, cartolinas e canetas hidrográficas coloridas. Para os jogos “Cubra Doze” e “Bingo das Operações” podem ser utilizados materiais recicláveis, como tampas de garrafas PET.

Alguns jogos necessitam de materiais mais elaborados, como o Material Dourado, o Material Cuisenaire, os Blocos Lógicos e o Geoplano. Todos podem ser produzidos com materiais de baixo custo ou então serem adquiridos. Muitas vezes esses materiais são disponibilizados pela própria instituição.

As gravações dos vídeos resulta como uma solução para a divulgação desses jogos. Um meio em que o LVM encontrou para atender os educadores, os que se encontram ainda em formação e, também, aos graduandos por Educação a Distância.

4. CONCLUSÕES

Nota-se que os jogos educativos auxiliam o educador no momento em que a criança consegue compreender o conteúdo e abstrair sobre o mesmo, já que essa é uma das maiores dificuldades encontrada no período dos anos iniciais.

A produção de vídeos e jogos didáticos inova não somente por ser uma plataforma disponível a toda a comunidade, mas também na formação dos bolsistas que realizam o trabalho; encontram uma forma de praticar todo o conhecimento das teorias que trás consigo e conhece diferentes objetos de trabalho em que poderá utilizar futuramente quando puder atuar em sua profissão.

Portanto, o trabalho produzido ressalta principalmente os jogos como uma excelente atividade pedagógica, qual pode ser incluída no cotidiano dos professores na sala de aula.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

PINTO, S. P. W. et al. Laboratório Multilinguagens da UFPEL – Uma Experiência Interligando Ensino, Pesquisa e Extensão. In: **ENCONTRO NACIONAL DE EDUCAÇÃO MATEMÁTICA**. 12. São Paulo – SP, 2016.

Setor de Educação de Jovens e Adultos. **Coletânea de Jogos e Materiais Manipuláveis**. Programa de Alfabetização de Jovens e Adultos, Fundação Bradesco. Acessado em 24 de julho de 2016. Online. Disponível em: <http://www.eja.educacao.org.br/areadoeducador/Socializacao%20de%20Prcticas%20Pedaggicas/Forms/Todos%20os%20itens.aspx>

BATISTA, D. DIAS, C. O Processo de Ensino e de Aprendizagem Através dos Jogos Educativos no Ensino Fundamental. **Colloquium Humanarum**, Presidente Prudente – SP, vol. 9, n. Especial, p. 975 – 982. 2012.