

METODOLOGIAS ATIVAS NA EDUCAÇÃO COM ÊNFASE NO USO DE JOGOS

Rodrigo Vieira Ribeiro¹

Jordana Romero Silva²

Laurita Christina Bonfim Santos³

Lívia Martins Arruda⁴

Vanessa Morgado Madeira Caldeira⁵

Resumo: Neste artigo iremos focar sobre o uso das metodologias ativas no processo de ensino, com ênfase especial ao uso dos jogos pedagógicos, elencando suas características e a importância de sua utilização com objetivo de tornar o

- 1 Licenciado em Matemática pela Universidade Federal de Pelotas. Licenciado em Física pela Universidade Luterana do Brasil. Especialização em Matemática pela Universidade Federal de Rio Grande, Física de Radiodiagnóstico e Medicina Nuclear – Radioproteção e Controle de Qualidade pela UNYLEYA . MBA em Gestão da Saúde pela Faculdade Focus. Mestrando em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University - (Flórida - USA). E-mail: rodrigovr2106@gmail.com
- 2 Graduada em Letras/Inglês na FAFIJA. Graduada em Letras/Espanhol - Uniseb (COC). Pós-Graduada em formação de professores com ênfase no Ensino Superior no IFSP (Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo). Gestão Escolar (FAE Centro Universitário). Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University - (Flórida - USA). E-mail: jordanaromeros@gmail.com
- 3 Bacharel em Administração (UFAL). Licenciatura em Letras Português/Inglês (Facese). Pós-graduada em Tecnologia da Informação (Facuminas). Business Intelligence (Facuminas). Educação Digital (UNEB). Educação a Distância (Unimontes). Pós-Graduada em Educação Profissional e Tecnológica (DocentEPT/IFES Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University - (Flórida - USA). E-mail: laurita.christina@gmail.com
- 4 Graduação: Bacharel em Análise de Sistemas(UNISO) e Bacharel em Administração (UNIASSELVI), Licenciatura: Plena em Informática (CEETEPS) e Plena em Pedagogia (INTERVALE). Especialização: Gestão Escolar (FAPEC), Gestão Estratégica da Educação (IBTA), Desenvolvimento em Ambiente WEB (UNISO), Educação de Jovens e Adultos (CEETEPS) e Orientação Educacional (INTERVALE). Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University - (Flórida - USA). E-mail: liarruda@hotmail.com
- 5 Graduada em Pedagogia pela Universidade de Uberaba (UNIUBE), Graduada em Artes Visuais (UNIJALES), Pós-graduada: Alfabetização e Letramento nas Séries Iniciais do Ensino Fundamental e na EJA (FACULDADE DE VITÓRIA), Educação Especial (Instituto Superior de Educação de Afonso Cláudio), Artes na Educação (Instituto Superior de Educação de Afonso Cláudio), Gestão Educacional com Habilitação em Administração, Supervisão, Orientação e Inspeção Escolar (UNIVES), Psicopedagogia pela (Faculdade Paraná- FAP), Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University - (Flórida - USA). E-MAIL: pedagogavnessamorgado@gmail.com

discente autônomo, crítico e reflexivo dentro do ambiente de construção do conhecimento. Na primeira parte iremos fazer uma reflexão mais aprofundada, a partir de análise bibliográfica, sobre os jogos pedagógicos exemplificando suas particularidades, tanto dos jogos físicos quanto dos virtuais, para que seja possível articular esta metodologia ativa com construção de um conhecimento significativo que leva os discentes a desenvolver habilidades e competências necessárias para vida e o mercado de trabalho. Em outro ponto iremos focar os desafios enfrentados pelos docentes para utilizar tal método em uma sociedade que se encontra em amplo desenvolvimento, e que a cada momento surge uma nova tecnologia neste campo da gamificação, e as características que o professor deve possuir para fazer uso dos jogos e estar em constante atualização. É possível então concluir que o uso de jogos pedagógicos contribuí de maneira significativa para transpor a realidade do conhecimento virtual, na realidade do mundo, nas situações cotidianas, e que docentes e alunos sabiam dar um propósito claro a situação vivenciada nos jogos e conseguiram articular com os diferentes campos do conhecimento humano.

Palavras-chave: Metodologia. Jogos. Aprendizagem. Conhecimento. Docente.

Abstract: In this article we will focus on the use of active methodologies in the teaching process, with special emphasis on the use of pedagogical games, listing their characteristics and the importance of their use in order to make the student autonomous, critical and reflective within the construction environment of the knowledge. In the first part, we will make a deeper reflection, based on a bibliographical analysis, on pedagogical games, exemplifying their particularities, both physical and virtual games, so that it is possible to articulate this active methodology with the construction of a significant knowledge that leads students to develop skills and competences necessary for life and the job market. In another point, we will focus on the challenges faced by teachers to use this method in a society that is in ample development, and that every moment a new technology appears in this field of gamification, and the characteristics that the teacher must possess to make use of the games and be constantly updated. It is then possible to conclude that the use of pedagogical games contributed significantly to transposing the reality of virtual knowledge, into the reality of the world, into everyday situations, and that teachers and students know how to give a clear purpose to the situation experienced in the games and were able to articulate with the different fields of human knowledge.

Keywords: Methodology. Games. Learning. Knowledge. Teacher.

Introdução

O presente trabalho busca mostrar o papel das metodologias ativas no contexto do processo de ensino e aprendizagem em nossos ambientes escolares, dando ênfase ao uso de jogos pedagógicos para construção de um ensino engajador e realmente significativo para os discentes. O uso das aprendizagens ativas mudou drasticamente o processo tradicional de ensinar conhecido em nossas salas de aula, que era algo centrado na figura do professor, passando esse foco para os alunos que se tornam os verdadeiros sujeitos da construção do seu conhecimento e das habilidades e competências necessárias para seu prosseguimento nos estudos ou como profissionais no mercado de trabalho.

Entre as diversas metodologias ativas conhecidas atualmente e que são utilizadas como ferramenta, ou caminho para se chegar ao sucesso do aluno a partir de sua autonomia, e que transformam as relações de ensinar, falaremos do uso dos jogos como instrumentos participantes para uma educação criativa, reflexiva, crítica e que estimule a troca de ideias e a convivência. Nosso objetivo é aprofundar o conhecimento sobre os jogos pedagógicos em sala de aula, elencando suas características e contribuições para educação, assim como entender e conhecer os desafios enfrentados pelos professores para fazer uso deste tipo de metodologia.

Neste artigo iremos fazer uma revisão bibliográfica buscando conhecer melhor a importância do uso dos jogos como ferramenta pedagógica, apresentando num primeiro momento os conceitos e características que possibilitam seu uso na educação de maneira a incrementar a participação ativa dos discentes. Após conhecer esta metodologia de maneira mais profunda, iremos centrar nossa reflexão em conhecer os desafios enfrentados e as características que os docentes devem apresentar para aplicá-la de maneira positiva e com propósitos claros na escola.

A metodologia ativa de uso dos jogos no processo de ensino e aprendizagem

Com o desenvolvimento tecnológico e industrial que estamos vivendo, e sabedores que a educação sempre caminhou junto com os rumos tomados pela sociedade no tempo e no espaço, sabíamos que nossos jovens seriam impactados pelo desenvolvimento de inúmeras ferramentas

digitais e que isso iria chegar dentro de nossas salas de aulas, direta e indiretamente. A geração *Millenium*, trás esse desenvolvimento diretamente para sala de aula em seus *smartphones*, *tablets*, *notebooks* e indiretamente na sua forma de pensar, pois para eles não cabe mais ficar em uma cadeira assistindo passivamente o professor passar o conteúdo no quadro e eles simplesmente reproduzirem isso em seus cadernos.

Neste sentido que as metodologias ativas buscam transformar esse conjunto de relações e papéis em sala de aula, buscando apresentar trilhas de aprendizagens que favoreçam o potencial dos discentes, criando neles uma experiência de autonomia e protagonismo. Para Bacich e Moran (2018), este tipo de caminho trilhado no processo de ensino e aprendizagem provoca diferentes movimentações internas e externas de discente e docentes que criam ambientes ricos de oportunidades, que desperta curiosidades e emoções, e ancora a busca de novos conhecimentos de forma autônoma a partir da experimentação e da pesquisa.

E a partir deste contexto de experimentar e testar é que entram o uso dos jogos pedagógicos para colaborar com os docentes para enriquecer o ambiente de ferramentas úteis e atrativas para despertar o engajamento e o interesse dos alunos. Hoffmann, Ota e Rocha (2021), nos colocam que as pessoas são estimuladas a jogar por basicamente quatro razões principais, que seria buscar dominar alguma habilidade ou assunto, aliviar o estresse, para se divertir, assim como criar a convivência com seus pares, e partindo destas premissas podemos ver quantas possibilidades se encontram nessas razões e que podem ajudar no ambiente escolar e na aprendizagem.

Atualmente com o desenvolvimento computacional encontramos muitos jogos de interesse pedagógico em formato digital, mas nem sempre foi assim e existem muitos jogos analógicos ou físicos que são muito enriquecedores para o ensino, dentre estes podemos elencar dois bem conhecidos, que é o jogo de xadrez e o banco imobiliário. O primeiro nos estimula a pensar, trabalhar as estratégias necessárias para vencer o adversário, o segundo de maneira simples nos ensina as operações matemáticas básicas, assim como conhecimentos de economia e administração necessários para nosso cotidiano, é assim se busca aprender brincando e de forma interativa.

Alves (2015), nos coloca que uso dos jogos faz com que os alunos sejam estimulados a participar de forma voluntária da atividade, ou seja é o fazemos porque queremos fazer, de forma espontânea. Mas dentro do ambiente de aprendizagem o jogo precisa ter algum objetivo para justificar sua utilização, é preciso que ele transmita algum conhecimento, e Alves

(2015) os apresenta então algumas características fundamentais necessárias para que isso ocorra, que é o entendimento das regras do jogo, a importância da interatividade para socialização dos indivíduos, o senso de propósito e meta e conseguir fazer sua conexão com a realidade.

Como já vimos os jogos são encontrados de diversos formatos, mas com o grande avanço dos computadores e com uma geração que possui imensa facilidade no uso dos componentes tecnológicos os *games* digitais acabam sendo mais presente no dia a dia deles, seja nos *smartphones*, *playstation* ou computadores, onde é possível interagir por som, voz ou movimentos corporais, usando simuladores, realidade virtual e imersiva. Hoje os professores conseguem criar ambientes tal qual é a realidade para que o aluno busque e treine suas performances e em tempo real tenham as considerações do professor onde deve melhorar suas habilidades.

A metodologia ativa baseada no uso de jogos busca levar os alunos a transpor a realidade fictícia jogada para realidade do mundo em que vivemos, onde existem regras a serem seguidas, estruturas que devem ser respeitadas, onde é possível ganhar e perder. E toda essa experiênciaprática no mundo dos jogos pode ser transposta para vida, para os conteúdos trabalhados na sala de aula nas diferentes disciplinas que envolvem o currículo, desde a matemática e a física passando pela filosofia e a sociologia, pois os jogos são atividades colaborativas que envolvem muitos conceitos de convivência e ética.

Alves (2015) nos coloca que todos os jogos muito além de ensinar conceitos analíticos, são objetos sociais que partem e são formados por três elementos essenciais em formato piramidal, tendo no topo a dinâmica, no meio a mecânica e na base seus componentes, que é um tripé que define o sucesso ou fracasso do uso dos jogos. A dinâmica que está no topo é a estrutura implícita que atribui coerência e padrões a experiência de aprendizagem, aqui podemos citar o incentivo ao pensamento criativo para alcançar objetivos, as emoções envolvidas, uma narrativa que é correlacionar o jogo com seu contexto, os mecanismos para progressão do jogo e os relacionamentos construídos entre os amigos e colegas.

No âmbito da mecânica do jogo podemos citar os desafios da proposta, que seriam os objetivos que eles devem alcançar, a cooperação e a competição saudável para chegar as soluções e os *feedbacks* do aluno para o professor, e do professor para o aluno para ver como está a trilha de aprendizagem. Já na base da pirâmide os componentes onde estão as realizações, os avatares, os níveis, os pontos, as investigações e estudos para

alcançar a vitória almejada e assim conseguir sentir realmente a experiência do jogo.

Desta forma podemos ver que usar jogos em sala de aula torna o ensino mais prazeroso, os alunos são estimulados a se engajar , a criar estratégias , a conviver com os colegas, a planejar como chegaram a solução para obter vitória, e isso envolve com certeza a mobilização de muitos processos cognitivos que geram mudanças comportamentais resultante da experiência vivida. Os jogos bem utilizados e com objetivos bem definidos contribuem para tornar as aulas mais atrativas e motivadoras, e colocam o discente como centro do processo de ensino e aprendizagem, pois é ele com seus colegas que terá que criar situações para solucionar o problema criado pelo jogo seguindo regras e estruturas definidas.

Característica e Desafios dos Docentes para implantação do Jogos no Ensino

No uso de jogos em sala de aula não temos dúvida que o ator principal é o aluno, ele é o protagonista principal do processo e todo processo caminha com o objetivo de fazer com que os mesmos adquiram com aquela atividade conhecimentos essenciais para seu desenvolvimento como estudante e como pessoa. Mas neste meio temos a figura do docente, que é aquele que planeja toda atividade a partir do currículo procurando levar um conhecimento útil e que retrate o meio social em que o aluno está inserido.

E neste processo de pensar a atividade entra o principal desafio do professor, que é criar algo ou utilizar alguma ferramenta já existente sabendo que as pessoas não aprendem da mesma maneira, assim como não jogam da mesma maneira, onde existe uns que são extremamente competitivos e outros que jogam pelo desafio ou para superar algum obstáculo, e que acima de todas estas características ele deve conscientizar os seus alunos de maneira clara que aquela atividade não é simples diversão ou competição, mas tem um propósito educacional. Por mais que o jogo apresente muitas vezes uma ausência de propósito é preciso fazer com que os alunos entendam a aplicabilidade e saibam relacionar e articular isso com os conhecimentos do currículo.

Quanto aos professores, Tajra (2021) nos coloca que devem apresentar algumas competências necessárias para conseguir aplicar esta metodologia com qualidade, como a capacidade de organizar e gerir situações de aprendizagem, assim como administrar a progressão do que está sendo aprendido. A partir disto podemos notar que o educador

deve ser capaz de conhecer profundamente o jogo, para que possa fazer as intervenções necessárias junto aos alunos assim como também consiga entender o real nível de aprendizagem atingido por ele com a situação vivenciada na atividade.

Como muitas vezes trabalhar com uma metodologia ativa que envolve jogos, e estes mobilizam conhecimentos de diversos campos científicos o professor precisa saber trabalhar de forma multidisciplinar, ou em equipe com professores de outras áreas onde todos podem dar suas contribuições do que foi aprendido a partir do jogo. Como podemos notar os jogos são uma maneira de simular uma realidade que mostra a presença de um conhecimento amplo e que bem estimulado pode desenvolver um aprendizado efetivo e sólido, mas que precisa envolver todos os possíveis agentes que possam dar sua contribuição.

Outro ponto que não poderíamos deixar de citar que é uma característica mas ao mesmo tempo um desafio para o professor é sua capacidade de buscar amplamente atualizações dos seus saberes para qualificar da melhor forma possível sua prática pedagógica, através de uma busca de uma educação continuada sólida e com o foco em novas tecnologias, pois cada vez mais os jogos estão na internet ou em aplicativos, o que requer do processo uma constante atenção para manter-se num aprendizado contínuo. Com o avanço da tecnologia para que o professor possa realmente estar sempre interagindo com os nativos digitais de sua sala de aula e acompanhando o ritmo crescente de mudança terá que focar no aprendizado ao longo de toda sua vida profissional.

Considerações finais

Com este trabalho podemos observar a introdução das metodologias ativas baseada no uso de jogos físicos e *on-line* no contexto educacional atual, buscando colocar o aluno centro do processo de ensino-aprendizagem. Conseguimos ver as contribuições que os *games* podem trazer para nossos discentes, pois é possível simular uma realidade do mundo em um ambiente virtual, seguindo regras e conceitos éticos, sendo reflexivo e crítico.

Mas para que todo o processo de uso destas ferramentas tenha êxito os agentes envolvidos precisam ser conscientizados do porquê da utilização destas tecnologias, ligando as mesmas com sua realidade, dando um propósito significativo para a atividade, e sempre articulando a mesma com o seu desenvolvimento cognitivo. Ao professor como mediador do processo

precisa estar constante atualização para acompanhar o desenvolvimento de novos jogos, num mercado que se encontra em ampla expansão.

Referências

Alves, F. (2015). Gamification: como criar experiências de aprendizagens engajadoras, um guia completo do conceito a prática (2a ed.). São Paulo: DVS.

Bacich, L.& Moran, J. (2018). Série Desafio da Educação: metodologias ativas para uma educação inovadora, uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso

Rocha, D.G.; Ota, M.A & Hoffmann, G. (2021). Aprendizagem digital: curadoria, metodologias e ferramentas para o novo contexto educacional. Porto Alegre: Penso.

Tajra, S. (2021). Metodologias ativas e as tecnologias educacionais: conceitos e práticas. Riode Janeiro: AltaBooks.