

JOGOS PEDAGÓGICOS EM EDUCAÇÃO

Sonia Araújo dos Santos¹

Artenizia Leonel Dias²

Claudia Kreuzberg da Silva³

Ferdinando Sampaio Rios⁴

Ricardo Furtado de Oliveira⁵

Resumo: Neste trabalho apresentam-se bases teóricas de materiais didáticos e tem como objetivo conhecer diferentes possibilidades de se trabalhar com os jogos pedagógicos na educação. De acordo com Munhoz, 2019: Observando crianças, jovens e adultos em frente aos videogames, obviamente, quase “dependiam” da tela do jogo, para que possam desfrutar dessa obsessão fornecida pelo jogo, ou também pode ser fornecida na sala de aula. A geração de estudantes digitais tem diferentes métodos de aprendizado de acordo com suas necessidades apresentam maneiras diferentes de se comunicar com colegas. Não tendo adaptabilidade ao ambiente de ensino tradicional, eles precisam usar jogos na educação. Este trabalho será desenvolvido utilizando-se como material de pesquisa um e-book da Must University, utilizando palavras-chave na busca: “Educação”. “Jogos Pedagógicos. Aprendizado”. Os jogos pedagógicos são mais interessantes e agradáveis para o aprendizado dos alunos, porque isso geralmente tem muito a ver com estudantes digitais nesta geração do século XXI. As crianças diante de situações lúdicas podem dominar a estrutura lógica da realidade através do jogo, por isso é apropriado. O jogo precisa ser inspirador e o professor experimentará a diversão dos resultados.

Palavras-chave: Educação. Jogos Pedagógicos. Aprendizado

1 Mestra em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. E-mail: soniaaraujosantos.sas@gmail.com

2 Mestra em Educação pela Universidade Federal do Tocantins. E-mail: artenzia@mail.uft.edu.br

3 Doutoranda em Ciências da Educação pela Facultad Interamericana de Ciencias Sociales. E-mail: claudiakreuzberg@gmail.com

4 Mestrando em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. E-mail: ferdinandorios@yahoo.com.br

5 Doutorando em Ciências da Educação pela Facultad Interamericana de Ciencias Sociales. E-mail: ricardopsicologo@live.com

Abstract: This work presents theoretical bases of didactic materials and aims to know different possibilities of working with pedagogical games in education. According to Munhoz, 2019: Watching children, young people, and adults in front of video games obviously almost “depended” on the game screen, so they can enjoy this obsession provided by the game, or it can also be provided in the classroom. The generation of digital students have different learning methods according to their needs present different ways of communicating with peers. Having no adaptability to the traditional teaching environment, they need to use games in education. This work will be developed using as research material an e-book from Must University, using keywords in the search: “Education”. “Pedagogical Games. Learning.” Pedagogical games are more interesting and enjoyable for student learning because it usually has a lot to do with digital students in this generation of the twenty-first century. Children faced with playful situations can master the logical structure of reality through play, so it is appropriate. The game needs to be inspiring and the teacher will experience the fun of the results.

Keywords: Education. Pedagogical Games. Learning

Introdução

Sabemos que hoje, uma geração de estudantes digitais tem diferentes métodos de aprendizado de acordo com suas necessidades e apresentam maneiras diferentes de se comunicar com colegas. Considerando que esses estudantes não têm adaptabilidade ao ambiente de ensino tradicional, eles precisam usar jogos na educação. Não se pode ignorar o fato de que os alunos pensam que a sala de aula atual é chata. Atualmente, nossos alunos não devem ter mais de 15 minutos para ouvir o conteúdo teórico, porque pensam que as informações que encontram em seus telefones celulares são muito mais interessantes, como músicas, colegas, jogos de futebol, cartas ou até cartões de certos objetos e jogos de caça. Portanto, é necessário tentar tornar o ambiente escolar mais interessante, mais agradável, enquanto estudamos em sala de aula, uma série de métodos inovadores chegou. Observando crianças, jovens e adultos em frente aos videogames, obviamente, quase “dependiam” da tela do jogo, para que possam desfrutar dessa obsessão fornecida pelo jogo, ou também pode ser fornecida na sala de aula. (Munhoz, 2019).

Também vale a pena enfatizar que, ao usar jogos digitais, ele pode estimular várias habilidades, como persistência, aventura de aprendizado,

colaboração e resolução de problemas. Nesse processo o aluno passa por uma educação socioemocional, pois antigamente ele era quieto, passivo e agora precisará aprender novas habilidades para conseguir resolver conflitos e interagir com essa nova realidade. No entanto, devido a esse novo ponto de vista, os cursos escolares são considerados, para que as pessoas não precisem mais escapar dessa realidade e incentivar os professores a se desenvolver no processo de usar o nível de formação permanente e contínua (aprendizado ao longo da vida) de Jogos educacionais.

Jogos Pedagógicos características, necessidades e benefícios

Como podemos ver, os jogos pedagógicos usados no ambiente educacional aprendem de uma maneira interessante e agradável, mas vale a pena notar que eles devem ser usados como materiais de suporte, fortalecendo assim o conteúdo que foi capturado antes precisa ser repassado aos alunos e estimular sua participação, e o professor experimentará a diversão dos resultados. Vale a pena notar que o professor precisa realizar a alfabetização técnica, porque muitas pessoas não sabem como usam a estratégia do jogo na prática. Os jogos usados para o aprendizado não podem ser apenas muito interessantes. Então, o que eles precisam para produzir efeitos? É necessário desenvolver habilidades emocionais, que podem ser usadas como uma motivação para os alunos dominarem o conhecimento necessário para uma certa função em certas áreas de conhecimento.

Deve -se notar também que esse jogo pode realmente inseri-lo em um laboratório que precisamos nos preparar para esse feito. Exclusão social digital ainda e dispositivos limitados para muitos estudantes que não podem acessar jogos on-line fora da escola, mas não devem esquecer que muitos professores ainda não têm um amplo conhecimento em mídia digital e tecnologia educacional. Devido à falta de cursos de treinamento, muitos deles às vezes não consideram essa possibilidade. Como benefício do uso de jogos educacionais, podemos ver que os alunos estão ganhando conhecimento e o progresso dos alunos em suas salas de aula em tempo real. Em vista da motivação da inserção do jogo e dos fatos e processos de aprendizagem de ensino. (Munhoz, 2019), mas os jogos pedagógicos devem ser usados como materiais de suporte e apreensão anterior, caso contrário, eles podem deixar os aprendizes sem entender o que acabaram de aprender.

Desafios enfrentados pelos docentes para inserir as metodologias ativas em sala de aula

A educação nos dias de hoje é centrada no professor como protagonista que expõe o tempo inteiro que detém todo conhecimento essa é uma educação livresca onde o professor tenta colocar na mente dos alunos as informações que ele detém e os alunos recebem essas informações passivamente o foco está somente no professor e no seu ensinamento. As metodologias ativas vêm para romper com esse modelo para que o foco esteja na aprendizagem onde os alunos estejam num processo de interação entre pessoas e equipes, em colaboração, resolução de problemas, participativos do processo, como protagonistas responsáveis pelo processo de sua aprendizagem e principalmente envolvidos o que não acontece numa sala de aula tradicional. O desafio está em mudar o foco do professor para o aluno ativo, onde o aluno que vai organizar o seu processo de aprendizagem e o professor usando várias estratégias e formas passa a ser o facilitador desse processo.

Perfil que o docente precisa ter para aplicar as metodologias ativas em sala de aula

Para trabalhar as metodologias ativas não é necessário uso de tecnologia em sala de aula. O professor precisa ter clareza dos objetivos que pretende alcançar com os conteúdos que serão trabalhados conforme o planejamento escolar e utilizando de estratégias variadas, escolher o tipo de metodologia ativa que possibilitará desenvolver determinada atividade. Deve-se notar que a leitura e a permanente digital dos estudantes (imigrantes digitais) têm certa falta de vontade; portanto, também devemos superar essa disposição e escolher uma estratégia com a qual todos estão satisfeitos. Tanto quanto possível.

Conclusão

Aprendemos que os jogos pedagógicos educacionais são mais interessantes e agradáveis para o aprendizado dos alunos, porque isso geralmente tem muito a ver com estudantes digitais nesta geração do século XXI, mas não devemos esquecer que eles devem ser usados como materiais de suporte que fortaleceu a apreensão anterior, caso contrário, eles podem

deixar os aprendizes sem entender o que acabaram de aprender.

O jogo precisa ser inspirador e causar uma controvérsia interessante, o que fará com que muito conhecimento seja adquirido, o que é muito importante. Esta ferramenta deve ser inspiradora, causar disputas interessantes e pode desenvolver, portanto, um processo de aquisição de conhecimento correto e deve estar conectado ao conteúdo que precisa ser repassado aos alunos, e alunos e professores estarão envolvidos, e juntos experimentarão a diversão dos resultados.

Referências

Mello, Cleyson de Moraes; Neto, José Rogério Moura de Almeida; & Petrillo, Regina Pentagna. (2019). Metodologias Ativas: desafios contemporâneos e aprendizagem transformadora. [livro eletrônico] 2ª ed. Rio de Janeiro: Freitas Bastos. [e-book] Flórida: Must University

Munhoz, Antonio Siemsen. (2019). Aprendizagem Ativa via Tecnologias. [livro eletrônico]. Curitiba: InterSaberes. [e-book] Flórida: Must University