



**FUNDAÇÃO UNIVERSIDADE ESTADUAL DE MATO GROSSO DO SUL
UNIDADE UNIVERSITÁRIA DE NOVA ANDRADINA
CURSO DE GRADUAÇÃO EM COMPUTAÇÃO, LICENCIATURA**

ECLESIANE SORANA BARBOSA DE SOUZA

**A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS COMO INSTRUMENTO DE ENSINO E
APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO ESCOLAR**

Nova Andradina

2016



**FUNDAÇÃO UNIVERSIDADE ESTADUAL DE MATO GROSSO DO SUL
UNIDADE UNIVERSITÁRIA DE NOVA ANDRADINA
CURSO DE GRADUAÇÃO EM COMPUTAÇÃO, LICENCIATURA**

ECLESIANE SORANA BARBOSA DE SOUZA

**A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS COMO INSTRUMENTO DE ENSINO E
APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO ESCOLAR**

O trabalho de conclusão do curso apresentado à Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul, unidade de Nova Andradina, como parte dos requisitos para obtenção do título de Licenciatura em Computação.

Orientadora: Prof.^a Dra. Alaíde P. Japecanga Aredes

Nova Andradina

2016

A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS COMO INSTRUMENTO DE ENSINO E APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO ESCOLAR

O trabalho de conclusão do curso apresentado à Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul, unidade de Nova Andradina, como parte dos requisitos para obtenção do título de Licenciatura em Computação.

Apresentado em: _____

Conceito: _____

BANCA EXAMINADORA

Prof^a Dra. Alaíde Pereira J. Aredes

(Presidente)

Prof.Msc Eduardo Machado Real

Prof^a Msc Sandra Albano da Silva

DEDICATÓRIA

Com muito amor e carinho aos meus pais, Odécio Sorana Barbosa e Márcia de Souza Barbosa, que são o motivo pelo qual consegui chegar até aqui, que sempre me incentivaram para as realizações dos meus ideais, me encorajando a enfrentar todos os momentos difíceis da vida. E também ao meu esposo, José Maurício de Souza, que sempre me apoiou, me compreendeu e contribuiu para minha formação acadêmica.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus que me deu capacidade, saúde e força de vontade para superar os obstáculos que apareceram ao longo deste curso, sem desanimar chegando até o fim. Mostrando que o Senhor sempre tem tudo planejado e cabe a cada um compreender e fazer suas escolhas.

Aos meus pais que me ensinaram o grande valor dos estudos para minha vida e para meu crescimento intelectual. Principalmente minha mãe que foi exemplo em sua luta para poder estudar e se graduar.

Ao meu esposo, que me aturou nas épocas de provas, seminários, trabalhos, etc., por todos esses anos e sempre foi paciente, me deu força e o apoio que precisei.

Ao meu irmão, Douglas e cunhada Cláudia, que mesmo de longe, sempre me apoiaram e incentivaram.

À minha cunhada Valgleice, que por vezes estudamos juntas e sempre esteve apta a me ajudar quando precisei.

A todos os professores e funcionários da UEMS – unidade de Nova Andradina pelo profissionalismo com que se dedicaram durante o decorrer do curso.

Aos professores Eduardo Machado Real, José Gonçalves Dias Neto e André Castro Garcia, pela paciência, incentivo, compreensão e dedicação com que sempre atenderam as minhas dúvidas. E em especial ao professor José Gonçalves Dias Neto que colaborou para a produção do respectivo trabalho.

À minha orientadora Alaíde Pereira Japecanga Aredes, pelo incentivo e por estar sempre disposta para que o trabalho desse certo, muito obrigada!

Obrigada a todos!

EPÍGRAFE

*“Insanidade é continuar fazendo sempre a
mesma coisa e esperar resultados
diferentes.”
(Albert Einstein)*

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	10
CAPÍTULO 1. O LÚDICO E O ENSINO APRENDIZAGEM	12
1.1 Como As Escolas Tem Ensinado?.....	13
1.2 Os Professores E Seus Métodos.....	16
CAPÍTULO 2. O JOGO COMO MÉTODO DE ENSINO.....	20
2.1 Jogos Virtuais	22
2.2 Jogos Virtuais Nas Escolas.....	23
CONSIDERAÇÕES FINAIS	26
REFERÊNCIAS.....	28

SOUZA, Ecclesiane Sorana Barbosa. A importância dos jogos como instrumento de ensino e aprendizagem na educação escolar. Monografia apresentada ao curso de licenciatura – Computação – UEMS, 2016.

RESUMO: Esta pesquisa, de cunho bibliográfico, apresenta a possibilidade de inovação nos atuais procedimentos de ensino. Trata os jogos como ferramentas com grande potencial em aula, atraindo a atenção dos alunos e facilitando o seu aprendizado. Os jogos podem apresentar várias benfeitorias no ensino e aprendizagem. Este trabalho expõe as potencialidades do lúdico e suas vantagens. A dificuldade que os professores encontram, por si próprios e pelas escolas, em deixar de utilizar os métodos tradicionais e adquirir essa opção inovadora que é possibilitada através dos jogos. É importante usar os meios disponíveis para melhorar a educação e ajudar os docentes com o crescimento intelectual dos estudantes.

Palavras-chave: jogos educacionais, métodos de ensino, ensino aprendizagem.

SOUZA, Ecclesiane Sorana Barbosa. The importance of games as instrument of teaching and learning in education school. Monograph presented to the course of computing, degree – UEMS, 2016.

ABSTRACT: This research, of a bibliographic nature, presents the possibility of innovation in the current teaching procedures. Comes the games as tools with great potential in class, attracting attention of students and facilitating your learning. The games can present several improvements in teaching and learning. This work exposes the potential of the ludic and its advantages. The difficulty that teachers are, for themselves and the schools in stop using traditional methods and acquire this option innovative which is made possible through the games. It is important to use the means available to improve the education and help teachers with growth intellectual of students.

Word-Key: educational games, teaching methods, teaching and learning.

INTRODUÇÃO

Este trabalho apresenta a importância dos métodos lúdicos para facilitar a aprendizagem e despertar o interesse dos educandos. A brincadeira é um exercício que abrange o diálogo e o esclarecimento, é um exercício espontâneo e com regulamentos, ajuda na associação e interpretação dos acontecimentos da vida real, proporciona o desenvolvimento em vários aspectos: cognitivo, emocional, físico e social.

Com a correria do dia a dia, o modo de educação utilizado pelos pais, vem se alterando nos últimos tempos. Os filhos são deixados em frente a televisões, vídeos e jogos, para que possam se distrair, enquanto os pais, que trabalharam o dia inteiro e estão exaustos, possam cuidar dos afazeres domésticos e descansar um pouquinho. Surgem então os “nativos digitais”, essa nova geração que está em pleno contato com a tecnologia desde o momento em que chegam ao mundo.

Já os professores são, em sua maioria, “imigrantes digitais” que estão se esforçando para se adaptar a estas novas tecnologias que surgem e se renovam de modo extremamente rápido. Surge então um desafio: como ensinar a essas crianças tecnológicas da mesma forma e com os mesmos métodos que foram ensinados e aprendidos por aqueles que fazem parte de uma geração anterior?

São linguagens diferentes, isso não quer dizer que não se entendam, mas que dificulta e muito a comunicação. O ideal seria ter um intermediário, algo que fizesse uma ligação entre educador e educando, que despertasse o interesse dos alunos e que os professores pudessem tirar proveito. Como é difícil prender a atenção dos alunos por muito tempo com os métodos tradicionais, então o jeito é entrar no mundo deles e tentar entender o que os atrai.

As crianças são influenciadas pelos ambientes em que vivem, e os jogos estão cada vez mais presentes em suas infâncias, e isso acaba ajudando o desenvolvimento intelectual das crianças. Este desenvolvimento é notável e está colaborando para que os educadores notem a necessidade de renovar a forma de ensino, incrementar e inovar os atuais métodos, para poder despertar a curiosidade e o interesse dos educandos. Para isso pode-se utilizar de várias atividades lúdicas tanto já existentes ou algo que seja elaborado pelo próprio educador, virtuais ou não.

Existem jogos educativos sobre todos os assuntos, conteúdos e idades. Basta escolher de modo adequado para que correspondam as expectativas desejadas. Os educadores que tem interesse em prender a atenção de seus educandos, podem e devem aproveitar a ligação que existem entre os jovens e os jogos. Deixando as aulas mais extrovertidas e dinâmicas, fazendo

com que o educando aprenda de um jeito mais fácil e prazeroso, usando a junção da vida real com o mundo virtual.

O professor pode e deve dirigir as brincadeiras para que estas não sejam voltadas somente para a diversão, porém, se não houver diversão não atingirá o objetivo esperado. Logo é necessário um equilíbrio entre o lúdico e conteúdo a ser explorado, e a orientação dos educadores é essencial para extrair e oferecer conhecimento e diversão aos alunos.

Dessa forma, o objetivo central deste trabalho centra-se na discussão da possibilidade dos jogos serem mais uma ferramenta que pode contribuir com um ensino mais prazeroso em sala de aula. A organização deste texto monográfico pode ser assim definida: no primeiro momento apresenta-se um capítulo que visa discutir as metodologias comumente utilizadas nas escolas pelos professores e a possibilidade de inserir os jogos como recurso metodológico neste contexto visando o ensino e a aprendizagem que vão ao encontro dos desejos das crianças e jovens que se tem hoje nas Instituições Escolares. Escreveu-se um segundo capítulo, mostrando o que são os jogos e sua importância dentro das salas de aula. E hoje, não há como fugir dos jogos eletrônicos, tão atrativos às crianças e jovens, de modo geral. Nesse sentido, preocupou-se em focar a importância destes jogos e a viabilidade deles enquanto uma forma de contribuir com um ensino e aprendizagem significativa. Enfim, teceram-se algumas considerações finais a respeito deste trabalho bibliográfico.

CAPÍTULO I: O LÚDICO E O ENSINO APRENDIZAGEM

O lúdico é instintivo e natural para as crianças, toda criança brinca sozinha ou acompanhada, com brinquedos comprados, inventados ou até adaptados, solta sua imaginação que é um dos maiores prazeres da vida. Desperta anseios e sensação de bem estar, emancipa as agonias e serve como fuga para sensações negativas, auxilia as crianças a lidar com essas sensações que faz parte do dia a dia. Com a brincadeira a criança consegue lidar com as coisas que acontecem no seu cotidiano, é um jeito de fugir da realidade, mas nem por isso deixa de aprender e construir seu conhecimento.

Na educação o brincar é um forte meio de aprendizagem. “Situações da vida diária e jogos em grupo oferecem oportunidades para as crianças pensarem. [...]” (KAMII, 1994, p. 60). Para ela, os jogos ajudam na compreensão dos conteúdos. Como é algo prazeroso, é muito mais fácil para as crianças e mesmo aos jovens e adultos, aprenderem através de jogos e brincadeiras.

Segundo Kishimoto (2000, p. 24), o importante é a ação que a criança tem em brincar, ela não se importa se está adquirindo conhecimento ou está desenvolvendo alguma outra capacidade como, por exemplo, física ou mental. Adquirindo assim, mesmo que de modo involuntário, os conhecimentos que o jogo proporciona. E disponibilizando aos professores uma nova opção em métodos de ensino.

“Temos a missão, enquanto educadores, de mostrar que aprender pode ser gostoso porque eles, nossos educandos, não deixam dúvidas quando solicitam por meio de atitudes, expressões não verbais ou verbais, *que aprender tem que ser gostoso[...]*” (ROSSINI, 2003, p. 10). Cobrando dos educadores a responsabilidade e a necessidade de um aprendizado mais lúdico.

Algo que deixe as aulas mais interessantes e divertidas, para que os educandos fiquem entusiasmados com a matéria e o conteúdo em questão. E principalmente, que os educadores saibam aproveitar esse entusiasmo. Normalmente, quando há estas brincadeiras, as crianças se envolvem e mesmo quando o jogo chega ao fim elas continuam empolgadas e discutindo sobre os acontecimentos.

Os professores, em geral, não perdem tempo para discutir essas observações que os alunos fazem, com medo de não terem tempo para terminar o programa. Mas as crianças estão emocionalmente envolvidas em situações como esta, e quando estão interessadas aprendem mais rápido. Os exercícios mecânicos e repetitivos muitas vezes não chegam ao mesmo resultado. (KAMII, 1994, p. 61).

Ao invés de aproveitar o calor da discussão para esclarecer e debater o conteúdo com os alunos, os professores preferem encerrar a discussão retomando o “domínio” da sala, e em seguida passam exercícios exaustivos e repetitivos para que os alunos façam individualmente, acabando com o entusiasmo e o interesse dos alunos. “A grande falha do ensino tradicional é a ênfase dada às técnicas e sinais convencionais em vez de desenvolver a própria capacidade de raciocínio da criança.” (KAMII, 1994, p. 139).

A ideia em usar o lúdico é agrupar o conhecimento por meio das particularidades do conhecimento existentes no mundo. Para Kishimoto (2000), os jogos são ricos em diversos tipos de aprendizagem. Através dos jogos é possível trabalhar as crianças nas áreas afetivas, cognitivas, físicas e sociais.

O uso do brinquedo/jogo educativo com fins pedagógicos remete-nos para a relevância desse instrumento para situações de ensino aprendizagem e de desenvolvimento infantil. [...] Ao permitir a ação intencional (afetividade), a construção de representações mentais (cognição), a manipulação de objetos e o desempenho de ações sensório-motoras (físico) e as trocas nas interações (social), o jogo completa várias formas de representação da criança ou suas múltiplas inteligências [...]. (KISHIMOTO, 2000, p. 36).

Entender a importância do brincar permite ao professor interferir de modo adequado, não se intrometendo e nem descaracterizando o deleite que a brincadeira proporciona. Kishimoto (2000) diz ainda que quando o jogo é criado pelo educador com o propósito de auxiliar no ensino, é possível adquirir um ótimo resultado, através de interferências sutis do professor. A inclusão do lúdico na prática pedagógica coopera para muitos métodos de aprendizagem e para o acréscimo da rede de significados na construção de conhecimentos para crianças e jovens.

1.1 Como as escolas têm ensinado?

As transformações ocorridas na cultura e na sociedade no nosso dia a dia nos levaram a inventar meios para avaliar o ser humano por suas ações, pensamentos e sentimentos durante toda sua vida, principalmente na escola. Nesse período as crianças são expostas a constantes avaliações.

[...] As escolas ensinam, tradicionalmente, a obediência e as respostas “corretas”. Assim, sem perceber, elas evitam o desenvolvimento da autonomia das crianças reforçando sua heteronomia. A heteronomia é reforçada por recompensa ou sanção.

A maneira de manter crianças (e adultos) sob nosso controle é desenvolvida através do uso dessas sanções, e as escolas utilizam intensamente as notas, a aprovação dos professores, as estrelas de ouro, os prêmios de boa conduta, a sala de castigo, e méritos e deméritos para conseguir que as crianças sejam “boas”. (KAMII, 1998, p. 34-35).

Para Kamii (1998), as escolas trabalham principalmente os meios tradicionais, impedindo assim o desenvolvimento da autonomia na criança. As crianças ficam dependentes das notas e para obtê-las elas tentam memorizar o conteúdo, normalmente na véspera das provas. Com isso na próxima semana já não lembram mais de nada daquilo que foi decorado e não aprendido.

“De acordo com a nova ordem mundial, o professor deve desenvolver sua missão de educador preocupando-se com a educação em forma de processo e não como tarefa apenas.” (ROSSINI, 2003, p. 52). É preciso que seja algo a mais que simplesmente decorar o conteúdo da prova para o dia seguinte.

O sucesso na escola, “[...] refere-se a tudo que memorizamos apenas para passar no exame, uns após os outros. Controlados pelas notas, memorizamos palavras sem entendê-las ou sem nos importarmos com elas.” (KAMII, 1998, p. 35). Forçando assim o desinteresse cada vez mais absoluto da criança pelo estudo.

É necessário que se entenda o assunto, e isso só é possível se houver como adquirir algum tipo de prática que facilite a aprendizagem. “É preciso que a experiência no âmbito dos conceitos abstratos seja a síntese aprofundada das experiências e dos conhecimentos, como fruto da imersão na realidade e não de uma verbalização destituída de significação.” (KISHIMOTO, 2000, p. 46).

Quando a criança ouve a palavra jogo ou brincadeira, ela se anima e passa a prestar mais atenção imediatamente. “Há certas coisas que um professor pode fazer para encorajar a criança a pensar ativamente (a colocar coisas em relações), estimulando, desta forma, o desenvolvimento desta estrutura mental.” (KAMII, 1998, p. 31). Para ela se as crianças tivessem a oportunidade de desenvolver seu conhecimento de forma autônoma, a criança não precisaria decorar o conteúdo, pois este estaria em sua mente.

Novos métodos de aprendizagem devem ser buscados, com toda essa globalização, a educação precisa ser atualizada, e adaptada para os alunos que temos nos dias de hoje.

As ciências ligadas à Educação têm buscado e apresentado trabalhos que promovem a educação do ser humano para este mundo globalizado, sempre procurando desvendar e aplicar o que está envolvido no processo de aprender com os novos conceitos de inteligência: QI(intelectual), QE(emocional) e QESP(valores éticos, morais e espirituais). (ROSSINI, 2003, p. 10).

É preciso uma nova tática pedagógica mais divertida e interessante, para que os alunos aprendam de uma forma que gostem. De algum modo o conteúdo precisa fazer sentido para que o aluno tenha interesse em aprender. “É preciso que a educação seja mais significativa, mais prazerosa e o que se aborda faça algum sentido para o educando, seja do seu interesse, satisfaça suas necessidades bio-psico-sociais e que o prepare para o mundo de hoje.” (ROSSINI, 2003, p. 10).

O conceito principal não é o de oferecer uma fórmula única, como se a atividade já estivesse desenvolvida, e sim realiza-la de acordo com a turma e suas qualidades, descobrindo inúmeras respostas. “No desenvolvimento das crianças, é evidente a transição de uma forma para outra através do jogo, que é a imaginação em ação.” (KISHIMOTO, 2000, p. 50). O professor deve avaliar as respostas e as possibilidades de como usa-las.

O educador tem a difícil tarefa de interpretar, em um método de ensino diferente do tradicional, as diferentes respostas e considera-las levando em consideração o ponto de vista das crianças. Mas, na realidade ele acaba impondo a elas a sua resposta.

[...] o professor deve priorizar o ato de encorajar a criança a pensar ativa e autonomamente em todos os tipos de situações. [...] A tarefa do professor é a de encorajar o pensamento espontâneo da criança, o que é muito difícil porque a maioria de nos foi treinada para obter das crianças a produção de respostas “certas”. (KAMII, 1998, p. 41).

Seguindo quase a mesma orientação de Kamii, Kishimoto aponta que:

Infelizmente, nossas crianças, na maioria das escolas, recebem regras prontas, não significações. Elas devem aceita-las para poder se transformar num “bom adulto”. E o mesmo acontece com os professores. As relações na escola estão congeladas e os conhecimentos ritualizados. Existe um abismo entre o jogo metafórico e a aprendizagem mecanicista. A força da manipulação autoritária faz sombra à força da vida instintiva da criança e a possibilidade de construção do conhecimento significativo. (KISHIMOTO, 2000, p. 54).

A educação é em grande maioria e em boa parte das escolas, muito pronta, mecânica, sem possibilidades. Trata-se da pergunta que o professor faz e a resposta “correta” que o aluno tem que dar. Não há meios termos, nem pontos de vista diferentes. O professor não leva em consideração as diferentes realidades de cada aluno, e age como se todos fossem iguais. O professor encontra-se no estado automático, e impõe a mesma condição aos alunos.

O educador desempenha um grande papel nesse procedimento, pois é a pessoa responsável por guiá-los, intermediando e sugerindo atividades estimulantes para as aulas. Na escola o aluno tem a chance de sincronizar jogos e aprendizados. Através do lúdico, o

professor, deixa de ser aquele que apenas transmite o seu conhecimento e passa a ser aquele que incentiva a criança a pensar, a produzir o seu próprio conhecimento.

[...], é preciso resgatar o direito da criança a uma educação que respeite seu processo de construção do pensamento, que lhe permita desenvolver-se nas linguagens expressivas do jogo, do desenho e da música. Estes, como instrumentos simbólicos de leitura e escrita de mundo, articulam-se ao sistema de representação da linguagem escrita, cuja elaboração mais complexa exige formas de pensamentos mais sofisticadas para sua plena utilização. (KISHIMOTO, 2000, p. 54-55).

É notável que o desenvolvimento humano melhora significativamente a construção do pensamento, a comunicação, sua expressão, seu conhecimento cultural e motor, além das relações sociais e principalmente pessoais, através do jogo. “[...] As crianças se tornam mentalmente mais ativas quando se defrontam com um oponente. [...]” (KAMII, 1994, p. 62). Com a ação de jogar e brincar a criança se torna capaz de imaginar, raciocinar, inventar e interpretar novos aspectos, construindo sua autonomia. Desenvolve a análise crítica e levanta suposições para os fatos apresentados, proporciona o convívio com os colegas e os conflitos competitivos além do respeito com as regras do jogo.

1.2 Os professores e suas metodologias

Ensinar não é uma tarefa fácil, quando se trata de uma matéria mais complexa, é normal que os alunos tentem fugir da realidade, ou seja, eles preferem não encarar a situação ao invés de tentar resolvê-la. E mesmo assim os professores insistem nos métodos tradicionais ignorando a possibilidade de utilizar os jogos como meio de aprendizagem.

A maioria dos adultos, incluindo professores, fazem uma grande diferença entre “trabalho” e “jogo”. Nesse ponto de vista comum, folhas de “exercícios” são incluídas como “trabalho” e “jogos” como “diversão”. Os que defendem esse ponto de vista dizem que as crianças tem que aprender a viver e trabalhar no mundo dos adultos e as salas de aulas tem a função de prepara-las para tal. Essas pessoas também acham que as crianças tem que brincar, mas reservam essa necessidade para as atividades no recreio, ginástica ou “playground”. Quando jogos são permitidos nas salas de aula, eles só podem ser levados a efeito depois do “trabalho” dos alunos. (KAMII, 1994, p. 169–170).

O jogo não deve ser considerado apenas como diversão, e nem usado para preencher aqueles cinco minutinhos que faltam para acabar a aula, ou ainda como bônus para aqueles

alunos que fizerem primeiro as atividades. O jogo deve ser reconhecido como “trabalho”, e ser elaborado de forma que seja possível o seu uso para resolver os exercícios.

Rossini (2003) também entende que o jogo deve ser levado a sério, segundo ela através do jogo o professor tem a chance de tornar aqueles conteúdos mais pesados, num conteúdo mais leve e principalmente mais divertido. Atraindo assim, com um pouco mais de facilidade o interesse dos alunos.

Lúdico – quem não gosta de jogar? Conceitos matemáticos podem ser apresentados por meio de uma “maratona”... Uma revisão de História ou Geografia pode acontecer numa “gincana cultural”. Todas as crianças adoram brincar, jogar. O instinto lúdico pode ser explorado em qualquer disciplina, em qualquer assunto.... (ROSSINI, 2003, p. 45).

Os jogos podem ser usados como uma tática de ensino-aprendizagem, de forma que a brincadeira na sala de aula está associada a como o professor deve se aprimorar, uma vez que toda sua educação e também sua graduação provavelmente teve como base os métodos tradicionais, e buscar contribuições teóricas ou até mesmo práticas, para que se convença e se sensibilize com a importância dessa brincadeira para o desenvolvimento dos alunos. “[...] O professor é, por isso, importante como sujeito que organiza a ação pedagógica, intervindo de forma *contingente* na atividade auto-estruturante do aluno.” (KISHIMOTO, 2000, p. 84).

Kamii (1994) diz que enfrentar os sistemas tradicionais é muito difícil. É preciso provar que os métodos tradicionais não são completamente eficazes, e além de provar isso é ainda necessário convencer os professores, o que é quase impossível. Estes estão acostumados com a “ordem” na sala e na maioria das vezes não estão dispostos a pesquisar e perder mais do seu tempo descobrindo como poderia fazer de uma brincadeira uma atividade de aprendizagem, enquanto que as atividades tradicionais já estão todas prontas, aliás, são as mesmas que eles fizeram quando estavam na escola e que os professores deles também fizeram.

As práticas tradicionais, infelizmente, não são questionadas. A responsabilidade recai sobre os inovadores de se justificarem a si mesmo. A consolidação da educação construtivista nos Estados Unidos dependerá muito menos dos resultados das pesquisas do que da vontade dos educadores de enfrentarem as barreiras da educação tradicional. As ideias construtivistas se chocam com as noções tradicionais de educação, e os indivíduos que operam dentro dos limites da tradição e do sistema de recompensa estabelecido, são protegidos pelos que estão no poder. Mas o fato de existir um número crescente de pessoas dispostas a se levantarem contra este sistema, é um sinal de esperança, que mostra a necessidade do ser

humano ir em frente, em busca de uma melhor qualidade de vida na escola e no mundo. (KAMII, 1994, p. 303).

Para se aprimorar o professor tem que ter muita força de vontade e sede de mudanças, porque não é nada fácil enfrentar um sistema que depois de séculos ainda insiste em permanecer do mesmo jeito. Segundo Kishimoto (2000), quando o professor se dispõe a criar um exercício que estimule a auto estruturação do aluno, ele permite o desenvolvimento do aluno e seu próprio desenvolvimento, desde que saiba como aproveitar os resultados para melhorar seus métodos.

No entanto, a realidade é outra, pois o mundo está em constante mudança.

Com a globalização dos nossos dias a *interação*, os aspectos interpessoais se impõem ao nosso cotidiano, aproximando mais as pessoas, por meio dos veículos de comunicação, e, também, pelo grande desenvolvimento tecnológico dos meios de transporte. Até a forma de habitação promove interação, pois exige uma verdadeira socialização quando coloca, num bloco de apartamentos, várias famílias acomodadas de forma nem sempre confortável. A escola tem que fazer uma nova leitura deste mundo sobre o risco de tornar-se obsoleta, de preparar os jovens para um mundo que não existe mais. Em resumo: a escola não pode andar na contramão da história da humanidade. (ROSSINI, 2003, p. 8).

Segundo Rossini (2003), estamos em uma nova era, aquele mundo em que os professores de hoje estudaram não existe mais, a mudança está ocorrendo e isso não pode ser ignorado. Os alunos precisam ser preparados para um mundo onde tudo acontece com muita rapidez, onde as informações são transmitidas em tempo real, não se pode ir contra a história, o progresso e o desenvolvimento.

“O mediador deve respeitar o interesse do aluno e trabalhar a partir de sua atividade espontânea, ouvindo suas dúvidas, formulando desafios à capacidade de adaptação infantil e acompanhando seu processo de construção do conhecimento.” (KISHIMOTO, 2000, p. 95). Nesse tempo onde a comunicação é instantânea, o professor precisa se adaptar aos novos métodos, e também aos novos alunos. Ouvi-los é uma excelente forma de aproximar-se e de modernizar as aulas.

Nossa missão é preparar nossos filhos e alunos para a vida, por meio da vida. Lembrar que, hoje, o mundo globalizado exige uma socialização cada vez mais intensa do ser humano, que deve ser cada vez mais bem equipado intelectualmente e preparado emocionalmente para conviver em harmonia com seu grupo social. (ROSSINI, 2003, p. 8).

O educador tem a missão de fazer com que os educandos, vejam que aprender pode ser gostoso. O professor tem o desafio de transmitir seus conhecimentos sem descuidar dos aspectos formativos e do crescimento mental dos alunos, para que estes tenham liberdade para pensar, raciocinar, criar teorias e, por fim, “aprender a aprender”, para que possam ser, fazer e conviver em seu meio, e se destacar na sociedade em que vive.

CAPÍTULO II: O JOGO COMO INSTRUMENTO DE ENSINO

Normalmente só é considerada que a aprendizagem seja realizada em um ambiente tradicional, entre quatro paredes, que seja presencial, com conteúdos e avaliações. Por muito tempo, o uso de jogos educacionais nas aulas foi visto como insignificante, como se não beneficiasse a aprendizagem.

O que estamos querendo dizer é que muitos adultos, incluindo professores, falham no conhecimento da importância dos jogos. Professores da pré-escola já se convenceram há muito tempo do valor educacional dos jogos, mas a sua continuação no 1º grau é o que estamos defendendo aqui. [...]. (KAMII, 1994, p. 171).

Os professores precisam dar a devida importância à capacidade dos jogos, como meio de aprendizagem, eles acreditam que são apenas brincadeiras e não conseguem ver como os jogos podem ser úteis principalmente naqueles conteúdos que as crianças apresentam maior dificuldade de aprendizagem.

Sem tirar de foco o aspecto formativo das crianças, nossa preocupação com a aprendizagem deve ser revista com frequência, de forma a torná-la verdadeiramente eficaz, ou seja, quando o aluno aprende a aprender, com prazer. Portanto, é importante que a aprendizagem seja algo interessante, gostoso, prazeroso. (ROSSINI, 2003, p. 13).

Rossini (2003), diz ainda que não se pode esquecer que o ser humano busca aquilo que lhe de prazer, que lhe satisfaça. E se tem algo que proporciona prazer, não só as crianças como também nos adultos, é brincar.

Brincar não é apenas pular e correr na hora do recreio ou na educação física, é uma forma divertida de ver o mundo, a brincadeira desenvolve na criança inúmeras habilidades como a imaginação, a memória, a personalidade, coordenação motora e inteligência. É através das brincadeiras que as crianças se preparam para a vida real. Através das brincadeiras as crianças expressam o seu jeito, único, de ver o mundo, interpretando no “faz de conta” tudo o que acontece na vida real.

O lúdico deixa que a criança encontre seu alvedrio, não só para superar suas dificuldades, mas igualmente permitir que sua criatividade cresça de forma espontânea. Ao analisarmos a conduta das crianças enquanto brincam, veremos que elas acreditam mesmo na história que criaram para brincar. Isso admite ir ao mundo da fantasia e soltar sua imaginação.

Mas nem por isso ela deixa de saber que se trata de um “faz de conta”, ela apenas assimila o mundo a sua volta da forma que ela entende, e usa o brinquedo como deseja.

O jogo proporciona a construção do conhecimento, através dele a criança absorve e se adapta aquilo que faz parte da realidade. Esta construção do conhecimento adquirida pelo jogo possibilita à criança confiar em seus raciocínios, do modo contrário, ele teria insegurança e ficaria esperando pela correção do professor, para só depois ter certeza de que o que fez e o modo como raciocinou estava correta ou não.

[...] o importante é o que acontece na cabeça da criança. Eliminando técnicas insensatas e regras arbitrárias para produzir respostas escritas corretas, e encorajando as crianças a pensarem por si mesmas, podemos gerar estudantes que confiam em seu raciocínio. Estudantes que pensam tem uma base sólida para aprendizado posterior. Aqueles que só conseguem aplicar técnicas feitas podem conseguir boas notas durante poucos anos, mas não terão base necessária para uma matemática mais elevada. (KAMII, 1994, p. 163).

Kamii (1994) cita a matemática, em especial, mas esta observação vale para todas as disciplinas, no desenvolvimento infantil o lúdico é essencial, conforme as crianças podem mudar e lançar novos significados. Quando as crianças são estimuladas, é plausível notar que a relação de dependência ao objeto, lhe dá um novo significado, o que proclama seu caráter ativo, em construção do seu próprio desenvolvimento.

O jogo abrange a habilidade de ação por vontade própria, logo, o jogo é qualificado pelas atitudes, estão relacionadas com os estímulos externos que são essenciais aos seres humanos, além de guiarem a criança ao descobrimento, à curiosidade, à meditação, à esperteza, envolvendo o ensino de forma mais agradável.

Portanto, o jogo educativo é um estímulo à inteligência das crianças, fazendo com que elas construam significados visando à assimilação do conhecimento e à construção de suas próprias ideias. Elas tornam-se capazes de compreender suas relações afetivas, assimilar papéis sociais, formulando hipóteses sobre o funcionamento da sociedade. O jogo educativo conduz a criança à compreensão do mundo e das ações humanas que acontecem em sua volta.

O jogo é uma forma de desenvolver a imaginação e a interação da criança com os outros e com o mundo e deve ser visto na Educação Infantil como um importante recurso pedagógico. (RODRIGUES, 2010, p. 19).

Assim, usar os jogos como método de ensino possibilita o interesse da criança e a leva a soltar sua imaginação e desenvolver sua inteligência, dando liberdade para a construção do seu conhecimento de forma autônoma e ativa. “A criança e o jovem precisam de atividades que estimulem sua capacidade de realização, que sejam desafios gostosos de serem vencidos,

que os façam aprender a aprender.” (ROSSINI, 2003, p. 34). O jogo ainda permite que a criança entenda o mundo e os atos das pessoas a sua volta, e as deixam prontas para os relacionamentos com os colegas, o cumprimento de regras e o funcionamento da sociedade.

2.1 Jogos virtuais

Nos dias atuais, a maioria das crianças gosta de jogos, principalmente os jogos virtuais, e sempre encontram uma maneira de experimentá-los, mesmo que seja em uma *Lan House*¹, ou através do dispositivo de um colega. E para eles não há segredo em relação às tecnologias, de certa forma parecem que já nasceram sabendo lidar com ela, afinal não é a toa que as crianças de hoje, são consideradas nativas digitais.

No entanto, há uma séria discussão sobre as vantagens e desvantagens dos jogos em relação aos efeitos causados nas crianças. Existe um grande receio, quase sempre por parte dos pais, em relação aos jogos. Os jogos com temas mais violentos são os primeiros a entrarem em discussão. Em muitas situações são considerados responsáveis por comportamentos agressivos, mas é necessário levar em consideração que a porcentagem que apresenta tais tipos de comportamentos descomunais é mínima em relação a quantidades de jovens que jogam.

Durante muitos anos se discutiu a possibilidade dos vídeos games influenciarem negativamente os jogadores e estimularem a violência em crianças e adolescentes. Nos últimos anos, porém, aumentou o interesse para a pesquisa dos aspectos positivos dos jogos, seus benefícios para os jogadores, potencialidades como recurso didático e uso na educação. (ECK, 2006 apud SAVI, 2008).

Quando a criança entra nesse mundo virtual esquece-se de tudo, podendo passar horas e horas em frente a uma tela jogando. “Muitos jovens seduzidos pelos jogos digitais permanecem longos períodos totalmente empenhados nos desafios e fantasias destes artefatos de mídia, dando a impressão de que são imunes a distrações e que nada é capaz de desconcentrá-los.” (SAVI, 2008, p. 2).

Com essa distração eles acabam não se dedicando o suficiente nos estudos, deixando pais e professores preocupados. Estes por sua vez têm muitas dificuldades em entender a interação entre os jovens e os jogos. Se fosse capaz de perceber o porquê isso os deixam tão

¹ “A **Lan House** é um estabelecimento comercial que conta com os próprios computadores configurados em rede local (LAN) e com seus games instalados: o consumidor chega durante o horário de funcionamento e paga pela hora de jogo.” (SEBRAE, p. 3)

facionados talvez pudessem encontrar, com mais facilidade, uma forma de utilizar esse interesse que os jovens têm pelos jogos, nos métodos de ensino.

Claro que tudo que é em excesso é prejudicial, então cabe aos pais manter, sempre que possível, limites em relação ao tempo que as crianças passam jogando e também conferir se o conteúdo dos jogos é propício para sua faixa etária.

Mantendo uma rotina moderada, os jogos são muito vantajosos, eles têm a capacidade de ajudar à criança desenvolver suas habilidades cognitivas, motora, física e social.

Em muitos aspectos, os jogos eletrônicos possibilitam um melhor ambiente de aprendizado. Os jogos permitem um ajuste de nível de dificuldade conforme as habilidades do jogador, provêm aos jogadores um *feedback* claro e imediato, e dá aos jogadores escolhas e controle sobre suas ações. Também despertam a fantasia e a curiosidade, além de oportunidades para colaborar, competir, ou socializar-se com os outros jogadores. (WANG, 2005, p. 4).

Os pontos positivos dos jogos são muitos, além de serem atrativos e despertarem o interesse dos alunos. É o mundo deles, a geração tecnológica. E nada mais justo que os meios pelos quais irão aprender estejam de acordo com sua geração.

2.2 Jogos virtuais nas escolas

A utilização dos jogos virtuais é um dos métodos mais indicados para essa nova geração, pois faz a junção dos jogos, que é uma das brincadeiras preferidas de todas as crianças, com a tecnologia, que é absolutamente natural para elas e as mantém concentradas por longos períodos.

A escola deve ser um local que propicie o aprendizado, respeitando limites de cada sujeito e tratando-os como seres únicos. [...] É preciso compreender que os processos de ensino e de aprendizagem são complementares, precisam estar imbricados, ou seja, se a forma como o docente está ensinando não está propiciando aprendizagem, sua prática docente precisa ser revista. [...]. (FROZI, 2010, p. 6).

Também é preciso observar se o jogo é de fato útil para a aprendizagem. Todos têm seus benefícios, mas é necessário que o professor saiba como utilizá-los, quando e para qual disciplina, o determinado jogo será benévolo. Segundo Savi (2008), para os jogos serem usados como ferramentas educacionais, é preciso que possuam características especiais que possam ser associados ao ensino.

O professor pode ainda utilizar, como estímulo aos alunos, o conhecimento deles com a tecnologia, “Nesse sentido, parece muito importante que o campo da educação se debruce sobre essas práticas, buscando subsídios para entender a influência que essa familiarização exerce na escolarização dos jovens.” (FERREIRA, 2009, p. 3-4). Incentivar os alunos a produzirem materiais para serem utilizadas em aula é uma ótima opção para o professor se aproximar dos alunos e conhecer o potencial de cada um.

Normalmente o ensino é direcionado ao conteúdo e ao professor, podendo assim desestimular o interesse dos alunos, o que não ajuda na hora de aprender. “Aprender em um jogo causa prazer pelas mesmas razões que degustar um chocolate [...] O aprendizado nos jogos é prazeroso, mas não somente nos jogos, qualquer aprendizado pode ser prazeroso.” (FROSI, 2010, p. 6). Proporcionando um entusiasmo e facilitando a aprendizagem, aproveitando a diversão e o deleite que os jogos digitais propiciam, o conhecimento será construído facilmente.

Entretanto, não são todos os jogos que atraem a atenção das crianças, e menos ainda os que conseguem manter o interesse delas por muito tempo.

Normalmente, a maioria dos jogos usados em salas de aula é simplista, baseado em questionários interativos e brincadeiras de testes que, explicitamente, buscam apoiar o currículo escolar. Softwares que foram desenvolvidos para audiências amplas são, normalmente, medíocres em termos de objetivos educacionais. Nestes casos, o aprendizado fica desconectado da diversão, e os estudantes rapidamente aprendem como enganar o sistema. (WANG, 2005, p. 6).

Para desenvolver um método atraente, é preciso uma adaptação, não só do material utilizado, mas também do professor que será o mentor responsável pela apresentação do jogo. Para Frosi(2010), os métodos devem ser repensados para que as crianças dos dias atuais, os “nativos digitais”, enxerguem as aulas e a escola com encanto, e não como algo a que os coajam, tornando o processo de aprendizagem desagradável. Observando este ponto de vista os jogos virtuais podem ajudar e muito nessa modificação.

O caminho, para o desenvolvimento de métodos mais dinâmicos, é o trabalho em conjunto entre o professor e os alunos:

O desafio para os educadores é descobrir, junto às crianças e jovens, o papel que a mídia desempenha hoje nos mais diversos contextos culturais e de que maneira isso implica nos modos de subjetivação desses novos sujeitos culturais constituídos na e pela relação com os artefatos tecnológicos de seu tempo. (FERREIRA, 2016, p. 14).

Os tempos mudaram e as tecnologias também, apesar do aumento das pesquisas sobre os jogos como meio didático e seus benefícios, inserir os jogos nas salas de aula continua consistindo numa tarefa difícil.

Wang (2005), explica que um dos grandes problemas sem dúvida esta na falta de experiência dos professores com os jogos, enquanto que os alunos, nesse determinado ponto, tem mais experiência. Isso complica as coisas, o educador pode se sentir inferior ao aluno, e para evitar tal constrangimento ele prefere manter o modo tradicional e continuar no controle do ensino e da sala, deixando de lado uma ferramenta que poderia inspirar seus alunos e facilitar na hora de compartilhar seus conhecimentos.

Há muito trabalho ainda para ser feito antes dos jogos obterem uma grande aceitação nas escolas. Como foi visto, as barreiras atuais de regras de horários, as deficiências na formulação de estratégias para formação dos professores, e a inabilidade geral no uso de jogos educativos concorrem contra a incorporação deste novo gênero de educação, e apontam para a necessidade de um maior esforço para uma reforma nas escolas. (WANG, 2005, p. 10).

Entretanto, vários passos foram dados e cada vez está mais próxima de uma reforma pedagógica. E a cada nova geração que é inserida como educador, este tem mais afinidade com a tecnologia, está mais conectado com os alunos e com esse novo mundo digital. Quanto mais as inovações tecnológicas avançarem junto com os seus nativos digitais, mais próximos estaremos da possibilidade de transformar aquelas aulas tradicionais e cansativas e algo prazeroso e divertido.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os jogos são, em muitas ocasiões, uma forma de representar a vida, quando crianças umas das brincadeiras preferidas é de ser “gente grande”, eles levam a brincadeira a sério e imitam seus pais ou conhecidos, imitam a realidade em que vivem. Se ficarem doentes e forem ao médico, quando voltar vão cuidar e medicar seus brinquedos, fazendo o papel do médico ou enfermeira. Se forem para a escolinha, quando voltarem vão colocar os bonecos ou quem estiver por perto para brincar de escolinha, e então a criança é a professora. Se gritar, elogiar e fizer carinho ou colocar de castigo, é tudo baseado pelo que vivenciou naquele ambiente. É o conhecimento que a criança adquiriu e está pondo em prática de forma lúdica, mesmo que a experiência não tenha sido agradável, mas assim, ela tem uma forma de assimilar o que ela não consegue entender muito bem.

Depois de certa idade já não brincam mais de “gente grande”, mas ainda há muitos eventos que não entendem. Casos ou matérias que não fazem parte do seu dia a dia, portanto é complicado assimilar. Isso faz com que percam o interesse e prefiram conversar com o colega do lado, porque não entendem esses conteúdos que são difíceis de decifrar. Os jogos, como uma atividade pedagógica, é uma maneira de praticar e simular, as atividades mais elaboradas, vê-las de forma diferente e talvez até associa-las a vida real.

O jogo ainda se compara a realidade no fato de estar sempre com um novo desafio, preparando o jovem para a vida, além de facilitar o contato social entre os alunos. Com as atividades lúdicas vem o companheirismo quando o jogo é em equipe e também o desempenho e o esforço para vencer. A motivação nos debates, a vontade de aprender para estar à altura dos colegas e poder responder corretamente quando for questionado pelo colega, enquanto que, quando é o professor que faz a pergunta o aluno se sente coagido e com medo de responder errado, mesmo contendo conhecimento do conteúdo.

Assim como o debate que é necessário apenas mudar a forma como as cadeiras estão posicionadas e escolher o tema a ser discutido, existem ainda várias jogos que não necessitam de material complicado ou de difícil acesso, ou ainda atividades que possam ser criados pelos professores, desde que saia um pouquinho da rotina e seja divertido. Isso por que o objetivo é prender a atenção do aluno e fazer com que ele participe, e de tal modo adquira mais conhecimentos.

Existem também os jogos virtuais. Os jovens se sentem a vontade com a tecnologia, é natural para eles, são os nativos digitais. Através desses jogos, e dependendo da tecnologia disponível, é possível encontrar centenas de jogos sobre todos os temas e para todas as

matérias, desde os mais simples até os mais sofisticados. Mas mesmo com uma tecnologia básica (computador e internet), é certo encontrar diversos e variados tipos de jogos para uma determinada matéria. Basta verificá-los antes e escolher aquele que oferece o teor educacional que corresponda às devidas expectativas.

A maior dificuldade é o educador deixar a zona de conforto e se arriscar com algo que não domine por completo. A maioria dos professores são adeptos aos métodos tradicionais, uma vez que tal procedimento lhe proporciona a ideia de autoridade completa da sala. Outro motivo é porque exerce uma carga horária exaustiva e não tem tempo livre para pesquisar jogos ou outras atividades lúdicas, ou mesmo pelo simples fato de não ter domínio sobre a tecnologia.

O novo assusta, mas é necessário e a modernização é imprescindível, mesmo na Educação. Utilizar os métodos de ensino e aprendizagem para atualizar a sua docência e garantir aos alunos uma forma lúdica e interessante de aprender, fazendo com que fiquem interessados e tenham deleite no ato do conhecimento.

REFERÊNCIAS

FANTACHOLI, Fabiane das Neves. **A Importância do Brincar na Educação Infantil** – disponível em: <<http://monografias.brasescola.com/educacao/a-importancia-brincar-na-educacao-infantil.htm>>. Acesso em: 27 de novembro de 2012.

FERREIRA, Helenice Mirabelli Cassino; JUNIOR, Dilton Ribeiro do Couto. **JOGOS ELETRÔNICOS E EDUCAÇÃO: UM DIÁLOGO POSSÍVEL COM A ESCOLA.** - 2009 - Disponível em: <<http://www.ufsj.edu.br/portal-repositorio/File/Vertentes/Helenice%20e%20Dilton.pdf>>. Acesso em: 19 de agosto de 2016.

FROSI, Felipe O.; SCHLEMMER, Eliane. **Jogos Digitais no Contexto Escolar: desafios e possibilidades para a Prática Docente** - 2010. Disponível em: <<http://www.sbgames.org/papers/sbgames10/culture/full/full13.pdf>>. Acesso em: 19 de agosto de 2016.

KAMII, Constance; DECLARK, Georgia. **Reinventando a Aritmética: Implicações da Teoria de Piaget.** Tradução: Elenice Curt, Marina Célia Morais Dias, Maria do Carmo D. Mendonça – 8ª edição – Campinas, SP – Papirus, 1994.

KAMII, Constance; **A Criança e o Número: Implementações educacionais da teoria de Piaget para a atuação junto a escolares de 4 e 6 anos.** Tradução: Regina A. de Assis – 24ª edição – Campinas, SP – Papirus, 1998.

KISHIMOTO, Tizuko M.. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** (Org.); 4ª edição – São Paulo, SP – Cortez, 2000.

RODRIGUES, Rejane Maria Costa. **A Importância Dos Jogos Na Alfabetização De Crianças.** Fortaleza, CE – 2010 – disponível em: <http://www.nead.fgf.edu.br/novo/material/monografias_portugues/REJANE_MARIA_COSTA_RODRIGUES.pdf>. Acesso em: 27 de novembro de 2012.

ROSSINI, Maria Augusta Sanches. **Aprender tem que ser gostoso....** Editora Vozes, Petrópolis – RJ, 2003.

SAVI, Rafael; ULBRICHT, Vania Ribas. **Jogos Digitais Educacionais: Benefícios E Desafios,** V. 6 N° 2, Dezembro, 2008 – Disponível em: <<http://www.seer.ufrgs.br/renote/article/download/%2014405/8310>>. Acesso em: 19 de agosto de 2016.

SEBRAE - **Idéias de Negócios - lan-house** - Disponível em: <<http://www.bigbelem.com/images/documentos/lan-house.pdf>> Acesso em: 31 de agosto de 2016.

WANG, Wanderley S.. **O aprendizado através de jogos para computador: por uma escola mais divertida e mais eficiente,** Novembro, 2005 – Disponível em: <http://www.portaldafamilia.org.br/arqs/Aprendizado_atraves_de_jogos_para_computador.pdf>. Acesso em: 19 de agosto de 2016.