



JOGOS EDUCATIVOS AUXILIANDO NA APRENDIZAGEM EM ENSINO REMOTO DURANTE A PANDEMIA

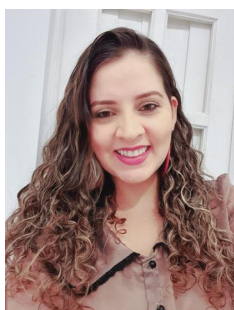
Sandra Soares da Luz

RESUMO

A pandemia provocada pelo coronavírus, SARS-CoV-2, exigiu dos profissionais de diversas áreas adaptações necessárias para o desempenho das suas atribuições. No âmbito educacional, buscou-se instrumentos tecnológicos, bem como a ludicidade para amenizar os obstáculos do funcionamento pedagógico. A abordagem qualitativa aplicada no desenvolvimento da pesquisa, considera uma relação dinâmica entre os sujeitos envolvidos e a presente realidade. Utilizando o método participativo, toda a comunidade escolar colaborou para a concretização das atividades. A prática pedagógica foi realizada em uma Escola Municipal localizada na cidade de Passira- PE, com estudantes do ensino fundamental, anos iniciais. Objetivou-se propiciar, por meio dos jogos educativos, mecanismos que reduzissem as dificuldades de efetivação da aprendizagem neste período pandêmico. Os resultados evidenciaram que a aplicação efetiva dos jogos despertou um interesse maior dos estudantes em participar das aulas, repercutindo nos resultados das avaliações com ganhos cognitivos significativos, aspecto presente nos relatos das educadoras participantes da pesquisa.

Palavras-chave: Ensino a distância, Práticas pedagógicas e Construção do conhecimento.

Foto da Autora



Sandra Soares da Luz: Graduada e especialista em Ciências Biológicas pela instituição UNIVISA. Graduada em 2ª Licenciatura em Pedagogia, no Centro Universitário FAVENI. Experiência em coordenação pedagógica e docência nas redes municipal e estadual, no Município de Passira-PE.

1. INTRODUÇÃO

É comum nos dias atuais utilizarmos materiais lúdicos como ferramenta atrativa para auxiliar no processo da aprendizagem.

Por meio de uma aula lúdica, o aluno é estimulado a desenvolver sua criatividade e não a produtividade, sendo sujeito do processo pedagógico. Por meio da brincadeira o aluno desperta o desejo do saber, a vontade de participar e a alegria da conquista. Quando a criança percebe que existe uma sistematização na proposta de uma atividade dinâmica e lúdica, a brincadeira passa a ser interessante e a concentração do aluno fica maior, assimilando os conteúdos com mais facilidade e naturalidade. (KISHIMOTO, 1994, p.49).

Neste momento atípico que estamos vivenciando novos desafios devido à dificuldade do contato físico e impossibilidade de aulas presenciais na maioria das escolas públicas, esta intervenção visa contribuir no processo de ensino e aprendizagem de estudantes do ensino fundamental, anos iniciais, matriculados em uma escola pública do município de Passira- PE.

A utilização de jogos no ambiente escolar traz muitas vantagens para o processo de ensino aprendizagem, como por exemplo, o jogo é um impulso natural da criança funcionando assim como grande motivador; a criança através do jogo obtém prazer e realiza um esforço espontâneo e voluntário para atingir o objetivo do jogo; o jogo mobiliza esquemas mentais, estimula o pensamento, a ordenação de tempo e espaço; o jogo integra várias dimensões da personalidade, afetiva, social, motora e cognitiva, além de favorecer o desenvolvimento de habilidades como coordenação, obediência às regras, senso de responsabilidade, senso de justiça, iniciativa pessoal e grupal. (FERNANDES, 2010, p. 48).

Piaget (1975) diz que se constituem como “admiráveis instituições sociais” e através dessa ferramenta as crianças vão desenvolvendo a noção de autonomia e de reciprocidade, de ordem e de ritmo. É sabido que o jogo favorece o desenvolvimento de diversas habilidades dos estudantes, bem como colabora na prática educativa, conseguindo disseminar o conhecimento e efetivar a aprendizagem significativa.

É importante reiterar que a aprendizagem significativa se caracteriza pela interação entre conhecimentos prévios e conhecimentos novos. Nesse processo, os novos conhecimentos adquirem significado para o sujeito e os conhecimentos prévios adquirem novos significados ou maior estabilidade cognitiva. (MOREIRA, 2012, p. 2).

“as crianças vão desenvolvendo a noção de autonomia e de reciprocidade, de ordem e de ritmo.”

Sandra Soares

Os jogos são uma importante metodologia para o processo de aprendizagem, pois através de sua aplicabilidade talvez seja possível “sanar” um dos maiores problemas que hoje enfrentamos em sala de aula, que é o desinteresse, e conseqüentemente a dificuldade encontrada por alguns através do ensino tradicional.(SILVA, ZANARDI, 2016, p. 4).

Esta pesquisa prática também buscou possibilitar aos educadores da instituição escolar novas estratégias de ensino, condizentes com a realidade do público alvo, bem como auxiliar na diminuição dos relatos de baixo rendimento escolar.¹

2. METODOLOGIA

A pesquisa baseou-se no método qualitativo, onde não se preocupou apenas com representatividade numérica, mas sim com o aprofundamento da compreensão de um grupo de educandos, levando em consideração a sua realidade social, pretendendo introduzir uma nova ferramenta educacional. Investigação desenvolvida com os estudantes do Ensino Fundamental, anos iniciais de uma Escola Municipal, localizada na cidade de Passira-PE, nos meses de Fevereiro e Março do ano em curso.

A pesquisa contou com a participação dos membros da instituição escolar:

1. diretoras (2),
2. coordenadoras (4),
3. secretária escolar (1) ,
4. professoras (8),
5. auxiliares pedagógicos (8),
6. responsáveis (130)
7. e estudantes (130), com o intuito de amenizar os problemas identificados pela comunidade escolar.

De acordo com Sant’Anna e Nascimento (2011, p. 2), “[...] o lúdico é a brincadeira, é o jogo, é a diversão”. Neste sentido, foram realizados estudos preliminares da importância do lúdico no processo de ensino e aprendizagem, bem como houve roda de conversas com os profissionais atuantes na instituição sobre as principais dificuldades detectadas nos estudantes neste período

¹ Jogos são atividades sociais e culturais voluntárias, significativas, fortemente absorventes. (XEXÉO, 2013, p.4).

pandêmico.

Após o levantamento dos principais problemas enfrentados, foram confeccionados jogos pedagógicos específicos de acordo com as dificuldades relatadas pelas professoras.

Segundo Moraes e Soares (2021, p. 4 apud CLEOPHAS; CAVALCANTI; SOARES, 2018, p. 39) o jogo pedagógico “é pensado e elaborado especificamente para desenvolver habilidades cognitivas, podendo ser utilizado em diferentes momentos no contexto escolar, como para ensinar algum conteúdo”.

Os materiais utilizados para confecção dos jogos basearam-se em sites acadêmicos (SciELO); consistindo na seleção dos modelos de jogos apropriados às necessidades dos educandos, papel cartão, formatação dos jogos, impressões, cortaduras, embalagens plásticas e grampos.

Os jogos foram entregues aos educadores que distribuíram e orientaram os estudantes de acordo com as especificidades. Houve também registros da prática dos jogos por meio de fotografias.

Nas semanas posteriores, os professores relataram o interesse acentuado dos educandos em participar das aulas, bem como o desenvolvimento cognitivo, perceptível após a realização de testes semanais, tornando eficaz e satisfatória a intervenção realizada na Escola.

No dia 03 de Março, ocorreu a reunião de pais e mestres, onde foi possível explicitar por meio de gráficos as evoluções de sapiência dos estudantes. Equipe gestora, professores e responsáveis declararam contentamento pelos avanços alcançados.

3.RESULTADOS E DISCUSSÃO **Figura 2** - Cronograma de atividades Fonte: Elaborado pela autora

CRONOGRAMA DE ATIVIDADES	
MESES DE DESENVOLVIMENTO DA PRÁTICA DE INTERVENÇÃO	
Janeiro (início 05/01/2022) e Março (término 14/03/2022)	
RESPONSÁVEIS	
PESQUISA BIBLIOGRÁFICA 05/01 à 14/03	Sandra Soares
LEVANTAMENTO DE INFORMAÇÕES NA ESCOLA 03/02 à 08/02	Sandra Soares
PRODUÇÃO DE JOGOS PEDAGÓGICOS 04/02 à 07/02	Sandra Soares
DISTRIBUIÇÃO DOS JOGOS PEDAGÓGICOS 08/02 à 10/02	Sandra Soares e Educadoras da Escola
DESENVOLVIMENTO DOS JOGOS 09/02 à 21/02	Estudantes/ Responsáveis
RETORNO DOS REGISTROS DOS JOGOS DESENVOLVIDOS E PERCEPÇÃO DOS RESULTADOS 12/02 à 03/03	Sandra Soares/Comunidade escolar.

A aplicação dos materiais lúdicos ocorreu no período de 09 a 21 de Fevereiro do ano em curso. O principal desafio identificado foi a dificuldade de interação com os estudantes, uma vez que as aulas estavam ocorrendo de forma remota, havendo relatos de falta de acesso à internet ou não possuir celulares e computadores.

A estratégia utilizada foi a solicitação de um encontro semanal com os responsáveis para que pudessemos realizar a entrega do material confeccionado, os jogos pedagógicos. Os responsáveis também foram orientados para execução do material, bem como foram solicitados os registros (fotografias) da prática dos jogos educativos. No decorrer da semana, muitos pais relataram a satisfação dos filhos em conseguir desenvolver os jogos, exibindo as suas habilidades.

Segundo Oliveira (2013, p. 2), “[...] na pesquisa interventiva, intervir se torna uma forma eficiente de pesquisar e de aprender. E quem aprende? Todo o grupo que participa da pesquisa”. Desta forma, pode-se considerar que a intervenção realizada, transcorreu positivamente, pois ocorreram resgates de estudantes com baixa participação nas aulas por meio das novas ferramentas propiciadas, assim como se restabeleceu a percepção das educadoras em desenvolver regularmente materiais lúdicos, relevantes para construção da aprendizagem. Outro aspecto assertivo foi a participação e entrosamento de toda a comunidade escolar, gestão, educadores, estudantes e responsáveis, sendo crucial para o sucesso da intervenção. Gomes, Santana, Silva (2016, p.2) afirmam que: “Comunidade e escola precisam criar através da educação, uma força para superar as suas dificuldades, construindo uma identidade própria e coletiva, atuando juntas como agentes facilitadores do desenvolvimento pleno do educando”.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O acolhimento da prática de intervenção pela comunidade escolar desencadeou resultados satisfatórios. A aplicação efetiva dos jogos despertou um interesse maior dos estudantes em participar das aulas, uma vez que muitos estavam desmotivados por estarem acompanhando aulas remotas.

As educadoras se comprometeram a desenvolver corriqueiramente atividades lúdicas convenientes com a realidade dos estudantes, buscando manter o dinamismo pedagógico facilitador da aprendizagem e entusiasmo dos educandos. O projeto gerou resultados na aprendizagem, as avaliações corriqueiras da instituição mostraram os avanços dos estudantes na percepção das

formas, letras, sílabas e números, salientando a dimensão assertiva na execução de novas práticas. Êxito propiciado em consequência dos esforços de toda a comunidade escolar.

5. ANEXOS

ELABORAÇÃO DOS JOGOS DIDÁTICOS

Responsável: Sandra Soares

Figura 2. Seleção e impressão dos jogos didáticos.



Fonte: Arquivo de fotos pessoal da autora.

Figura 3. Recorte dos jogos didáticos.



Fonte: Arquivo de fotos pessoal da autora.

Figura 4. Montagem dos jogos.



Fonte: Arquivo de fotos pessoal da autora.

Figura 5. Jogos prontos embalados.



Fonte: Arquivo de fotos pessoal da autora.

6. REFERÊNCIAS

ENGLER, M. *et al. Utilização de jogos como ferramenta de ensino aprendizagem.* Disponível em: <https://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2015/19315_10181.pdf> Acesso em: 06 jan. 2022.

FERNANDES, N. A. *Uso de jogos educacionais no processo de ensino e de aprendizagem.* Disponível em: <<https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/141470/000990988.pdf?>> Acesso em: 06 jan. 2022.

GERHARDT, T. E.; SILVEIRA, D. T. *Métodos de Pesquisa.* Disponível em: <<http://www.ufrgs.br/cursopgdr/downloadsSerie/derad005.pdf>> Acesso em: 10 jan. 2022.

GOMES, L. S.; SANTANA, V. H.; SILVA, E. *Escola e comunidade: Uma relação necessária.* Disponível em: <<https://portal.fslf.edu.br/wp-content/uploads/2016/12/tcc10.pdf>> Acesso em: 14 mar.2022.

GUERRA, E. L. A. *Manual Pesquisa Qualitativa.* Disponível em: <<https://docente.ifsc.edu.br/luciane.oliveira/MaterialDidatico.pdf>> Acesso em: 20 jan. 2022.

KISHIMOTO, T.M. *Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação.* 6. ed. São Paulo: CORTEZ,1994.

MORAES, F. A.; SOARES, M. H. F. B. Uma proposta para elaboração do jogo pedagógico a partir da concepção de esquemas conceituais. Disponível em: <<https://www.scielo.br>> Acesso em: 14 mar. 2022.

MOREIRA, M. A. *O que é afinal aprendizagem significativa?* 2012. 27 p. Disponível em: <<http://moreira.if.ufrgs.br/oqueeafinal.pdf>> Acesso em: 10 jan. 2022.

OLIVEIRA, P. G. *A pesquisa interventiva e a formação de professores.* Disponível em: https://educere.bruc.com.br/CD2013/pdf/8846_5755.pdf> Acesso em: 14 mar. 2022.

SILVA, F. R. D.; ZANARDI, D. C. *O uso de jogos, com vistas à uma aprendizagem significativa da matemática.* Disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernos/pdebusca/produscoes_pde/2016/2016_artigo_mat_unioeste_danielacristinazanardi.pdf>. Acesso em: 15 jan. 2022.

XEXÉO, G. *O que são jogos?* Disponível em: <<https://ludes.cos.ufrj.br/wp-content/uploads/2016/07/LJP1C01-O-que-sao-jogos-v2.pdf>> Acesso em: 14 mar. 2022.

COMO CITAR

LUZ, Sandra Soares. Jogos Educativos Auxiliando na Aprendizagem em Ensino Remoto Durante a Pandemia. In: *Revista Sala de Recursos*, vol.3, n.1, p. 79 - 86, maio - agost. 2021. Disponível em: <<http://www.saladerecursos.com.br>>.