

Jogos didáticos como instrumento de ensino-aprendizagem

Carlos Carvalho¹

Ana Cristina Silva da Silva²

Edward Frederico Castro Pessano³

Resumo:

Segundo a teoria das múltiplas inteligências de Gardner (1985), nem todos aprendem da mesma forma, pois, diferentes indivíduos são dotados de diferentes competências, sendo o aprendizado algo inerente e subjetivo a cada um de nós seres humanos. Portanto, cabe ao educador descobrir alternativas que colaborem para o desenvolvimento das diversas competências do aluno e que o conduzam não só ao conhecimento cognitivo mas a um conhecimento do seu ser como um todo. A sociedade moderna vive a "era da informação" e, conseqüentemente, a experiência educacional deve ser diversificada uma vez que envolve uma multiplicidade de tarefas, então, faz-se necessária uma educação que vise o desenvolvimento de habilidades para a obtenção e utilização das informações. O objetivo deste trabalho é fazer uma explanação sobre a aplicação de um jogo educativo em sala de aula, elaborado durante o período de estágio supervisionado I e aplicado durante o período de Estágio Supervisionado II, dando ênfase no porquê de sua utilização. A introdução de jogos na escola como um instrumento eficaz no processo de ensino-aprendizagem possibilita o aumento da motivação dos alunos e cria atividades que constituem oportunidades especiais para aprender e resolver problemas de forma divertida. O jogo educativo deve proporcionar um ambiente crítico, fazendo com que o aluno se sensibilize para a construção de seu conhecimento com oportunidades prazerosas para o desenvolvimento de suas cognições. A idéia de um ensino despertado pelo interesse do aluno acabou transformando o sentido do que se entende por material pedagógico, sendo assim, como uma nova proposta de abordagem do ensino de Ciências elaborou-se um jogo com as principais espécies encontradas no Rio Uruguai, pois os alunos ainda não tem conhecimento acerca da fauna de peixes desta bacia. É nesse contexto que o jogo ganha um espaço como ferramenta ideal da aprendizagem, na medida em que propõe estímulo ao interesse do aluno. O jogo ajuda-o a construir suas novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva o professor à condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem, sendo a aplicação do jogo a etapa mais prazerosa onde os alunos tiveram um aprendizado significativo e contextualizado e pode ser considerado como um importante meio educacional, pois propicia um desenvolvimento integral e dinâmico nas áreas cognitiva, afetiva, linguística, social, moral e motora, além de contribuir para a construção da autonomia, criticidade, criatividade, responsabilidade e cooperação das crianças e adolescentes.

Palavras-chave: Jogos didáticos, ensino, aprendizagem

Modalidade de Participação: Iniciação Científica

Jogos didáticos como instrumento de ensino-aprendizagem

¹ Aluno de graduação. gutocarvalho311271@gmail.com. Autor principal

² aluno de graduação. ana.ss.cris@gmail.com. Co-autor

³ Docente. edwardpessano@unipampa.edu.br. Orientador

Jogos didáticos como instrumento de ensino-aprendizagem

Carlos Augusto gonçalves Carvalho
Ana Cristina Silva da Silva

Segundo a teoria das múltiplas inteligências de Gardner (1985), nem todos aprendem da mesma forma, pois, diferentes indivíduos são dotados de diferentes competências, sendo o aprendizado algo inerente e subjetivo a cada um de nós seres humanos. Portanto, cabe ao educador descobrir alternativas que colaborem para o desenvolvimento das diversas competências do aluno e que o conduzam não só ao conhecimento cognitivo mas a um conhecimento do seu ser como um todo. A sociedade moderna vive a "era da informação" e, conseqüentemente, a experiência educacional deve ser diversificada uma vez que envolve uma multiplicidade de tarefas, então, faz-se necessária uma educação que vise o desenvolvimento de habilidades para a obtenção e utilização das informações. O objetivo deste trabalho é fazer uma explanação sobre a aplicação de um jogo educativo em sala de aula, elaborado durante o período de estágio supervisionado I e aplicado durante o período de Estágio Supervisionado II, dando ênfase no porquê de sua utilização. A introdução de jogos na escola como um instrumento eficaz no processo de ensino-aprendizagem possibilita o aumento da motivação dos alunos e cria atividades que constituem oportunidades especiais para aprender e resolver problemas de forma divertida. O jogo educativo deve proporcionar um ambiente crítico, fazendo com que o aluno se sensibilize para a construção de seu conhecimento com oportunidades prazerosas para o desenvolvimento de suas cognições. A idéia de um ensino despertado pelo interesse do aluno acabou transformando o sentido do que se entende por material pedagógico, sendo assim, como uma nova proposta de abordagem do ensino de Ciências elaborou-se um jogo com as principais espécies encontradas no Rio Uruguai, pois os alunos ainda não tem conhecimento acerca da fauna de peixes desta bacia. É nesse contexto que o jogo ganha um espaço como ferramenta ideal da aprendizagem, na medida em que propõe estímulo ao interesse do aluno. O jogo ajuda-o a construir suas novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva o professor à condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem, sendo a aplicação do jogo a etapa mais prazerosa onde os alunos tiveram um aprendizado significativo e contextualizado e pode ser considerado como um importante meio educacional, pois propicia um desenvolvimento integral e dinâmico nas áreas cognitiva, afetiva, lingüística, social, moral e motora, além de contribuir para a construção da autonomia, criticidade, criatividade, responsabilidade e cooperação das crianças e adolescentes.