

UTILIZAÇÃO DE JOGO DE TABULEIRO NO ENTENDIMENTO DISCIPLINAR DOS CONTEÚDOS ABORDADOS NA TECNOLOGIA

Ermerson Justino Tavora de Paula

Ermerson.paula@aluno.unifametro.edu.br

Glauba Rafaela Tavares Moura

Glauba.rafaela@aluno.unifametro.edu.br

Joseane Alves dos Santos

Joseane.santos@aluno.unifametro.edu.br

Luiz Gustavo Duarte Mota

Luiz.gustavo@aluno.unifametro.edu.br

Maria Luana Fernandes da Silva

mlusilva86@gmail.com

Kleber Artur Carrhá Ferreira

kleber@carrha.com.br

Centro Universitário Fametro - Unifametro

Título da Sessão Temática: *Desenvolvimento de Produtos e Projetos*

Evento: VII Encontro de Iniciação a Pesquisa

RESUMO

Buscando compreender a falta de interesse de alunos de Tecnologia da Informação em conteúdo específicos, e as dificuldades que demonstravam com disciplinas difíceis, na busca por aulas mais amigáveis, descobrimos que brincadeiras e jogos facilitam a memorização, e no aprendizado permanente, o lúdico usado por Jean Piaget, um dos mais importantes pensadores do século XX, em seus relatos acreditava que as pessoas aprendem quando associam as coisas, e que o lúdico como método de aprendizado contribui para que conteúdos difíceis não sejam esquecidos e apagados da memória, sendo impactante para os futuros profissionais em seus locais de trabalho ou em suas atividades.

Pensando nisso foi desenvolvido um jogo de tabuleiro, com conteúdo específico de Tecnologia da Informação, jogo dispõe de 50 casas, onde em algumas dessas casas especificamente as casas 4, 11, 14, 19, 25, 32, 36, 42, 45 e 49 contém ações. Dentre as ações terão seis ações voltadas para perguntas de sistema operacionais, duas destas serão fáceis, duas médias e duas difíceis, as outras quatro ações serão voltadas para algumas específicas, como: "avance uma casa", "volte duas casas", etc.

A regra do jogo é ter até cinco participantes e um juiz, os participantes terão seus pinos (os que serão posicionados nas casas) e um dado para eles utilizarem para iniciar o jogo e usarem quando necessário. Ao chegar nas casas onde terão as ações das cartas o juiz que lerá a

pergunta e irá dizer se o participante errou ou acertou a pergunta conforme está descrito na carta.

Palavras-chave: Educação Baseada em Competências; Jogos Recreativos; Jogos e Brinquedos.

INTRODUÇÃO

Vocês sabiam que é muito mais fácil aprender brincando? Um dos mais importantes pensadores do século XX, Jean Piaget, observando seus filhos, descobriu que as crianças só podiam aprender algo novo, se elas pudessem assimilá-lo.

Assim também, a professora de graduação e pós graduação nas áreas do brinquedo e educação infantil da USP, Tizuko Morchida Kishimoto em entrevista ao portal do professor no site do Mec, destacou a importância do lúdico dentro das aulas, o benefício dessa modalidade para um aprendizado permanente, sendo um fator relevante a participação ativa proporcionada pela brincadeira e o prazer de estar fazendo algo que se gosta assimilando a atividade escolar à um jogo.

Então, pensando em como proporcionar atividades prazerosas em disciplinas que talvez para alguns alunos sejam complicadas e impossíveis de aprenderem somente com as aulas tradicionais, foi criado um jogo (em virtude da área que os mesmos estão inserido, está baseado até o momento em perguntas de Tecnologia da Informação, tendo em vista a propagação para outras disciplinas), para demonstrar a capacidade dos alunos no aprendizado coletivo e identificação que eles (alunos) podem aprender mesmo sem serem do curso em que o jogo está direcionado.

Nesse jogo de tabuleiro, será usada a disciplina de sistemas operacionais (SO), a história e suas gerações, preocupando-se com a dificuldade de cada etapa e o aprendizado rápido e permanente, o jogo tem várias fases, divididas em três etapas: fácil, médio, difícil. Mas que independe do curso, qualquer aluno pode estar jogando, pois, o foco é o lúdico e facilidade de aprendizagem.

E preocupando-se com a sustentabilidade o jogo será feito com materiais recicláveis que podem ser encontrados com facilidade em nossas casas para que outras pessoas possam estar utilizando dessa técnica para levar a outros lugares essa modalidade sendo útil e agradável.

Estudos realizados entre o público estudantil é perceptível a dificuldade de aprendizado dos alunos, tanto crianças quanto adultos. Ao analisar esse fato foi desenvolvido

um jogo de tabuleiro com o objetivo de auxiliar os professores em seus métodos de ensino e principalmente o aluno para melhor fixação do conteúdo.

O jogo vem com o objetivo de relacionar o aluno e o professor, em métodos lúdicos para dessa forma o educando tenha uma facilidade maior de compreensão de determinado conteúdo. Aprender se divertindo é uma metodologia aprovada e comprovada por muitas instituições, pois estimula o aluno e o motiva a aprender de maneira eficiente e compreensiva.

Terá cores vibrantes que será também um dos grandes destaques do jogo, sendo possível trabalhar todos os sentidos, tato, visão, percepção, trabalho em equipe, lógica, isso tudo para garantir a memorização, assimilação, sem tirar o foco do objetivo proposto.

Portanto, sabemos que sim, aprender brincando ajuda 100% no aprendizado tanto de crianças como de adultos. Pois o jogo contribuirá para a memorização, assimilação do lúdico com a realidade, tornando estudantes mais preparados, aumentando a participação, dando a sensação de prazer por está aprendendo muito e entendendo todo o conteúdo.

METODOLOGIA

Para obter os resultados do material aqui abordado, foi realizado um estudo aprofundado do primeiro capítulo do livro Sistemas Operacionais modernos 4a edição, Andrew S. Tanenbaum e Herbert BOS. Ao estudar este capítulo sobre sistemas operacionais e suas gerações foi discutido e analisado uma forma interativa de apresentação do conteúdo proposto.

A maneira interativa e dinâmica encontrada, designou-se a um jogo de tabuleiro. Sendo utilizado um jogo de tabuleiro já existente como base, para dessa desenvolver o mesmo aqui discutido para passarmos de forma dinâmica o assunto estudado.

O jogo dispõe de 50 casas, onde em algumas dessas casas especificamente as casas 4, 11, 14, 19, 25, 32, 36, 42, 45 e 49 contém ações. Dentre as ações terão seis ações voltadas para perguntas de sistema operacionais, duas destas serão fáceis, duas médias e duas difíceis, as outras quatro ações serão voltadas para algumas específicas, como: "avance uma casa", "volte duas casas", etc.

A regra do jogo é ter até cinco participantes e um juiz, os participantes terão seus pinos (os que serão posicionados nas casas) e um dado para eles utilizarem para iniciar o jogo e usarem quando necessário. Ao chegar nas casas onde terão as ações das cartas o juiz que

lerá a pergunta e irá dizer se o participante errou ou acertou a pergunta conforme está descrito na carta.

O tabuleiro será desenvolvido em um layout totalmente voltado para área de tecnologia, os pinos e dado utilizaram materiais recicláveis para seu desenvolvimento.

O jogo é bem interativo e de fácil manuseio qualquer pessoa pode utilizar tanto os profissionais e aprendizes da área de tecnologia quantos os mesmos das demais áreas.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Proporcionar a todos conhecimentos de curto prazo, mas com resultados permanentes de forma lúdica, trazendo mais uma ferramenta para a auxiliar tanto os professores em sala, como os alunos. Abaixo resultados resumidos:

- Memorização do conteúdo;
- Aumento da participação dos alunos nas aulas;
- Capacidade de resolver problemas;
- Alunos mais felizes e confiantes.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Espera-se com esse material facilitar a interação entre aluno e professor, trazendo habilidades de aprendizagem e memorização permanentes. Sendo assim, promover a utilização do lúdico nas atividades acadêmicas com o intuito de preparar de forma indireta e auxiliando no aprendizado dos alunos, buscando trabalhar com conteúdo complexos, gerando prazer no conteúdo de forma dinâmica com qualidade.

E preocupando-se com a sustentabilidade, que estará no jogo de forma bem visível, pois a maior parte do jogo é feito com materiais recicláveis, para que outros alunos ou professores, possam futuramente produzir o seu próprio jogo de tabuleiro, pois o jogo acima citado além de ajudar no aprendizado, ele é muito prático e fácil de fazer.

REFERÊNCIAS

Andrew S. Tanenbaum, Herbert Bos, Sistemas operacionais modernos, 4ª edição.

Tizuko Kishimoto, da USP: brincar é diferente de aprender. Portal do Professora, 2009. Disponível em: < <http://portaldoprofessor.mec.gov.br/conteudoJornal.html?idConteudo=453>>. Acesso em: 27 de abr. de 2009.

Jean Piaget. Wikipédia, a enciclopédia livre, 2019. Disponível em:<

https://pt.wikipedia.org/wiki/Jean_Piaget> Acesso em: 28 de mai. de 2019.

VALE, Sara Silva. A Importância dos Jogos Lúdicos na Educação Infantil. Psicologado, 2017. Disponível em: < <https://psicologado.com.br/atuacao/psicologia-escolar/a-importancia-dos-jogos-ludicos-na-educacao-infantil>>. Acesso em: novembro. 2017.