

O JOGO COMO RECURSO PEDAGÓGICO NA PRODUÇÃO DE SABERES

Irlane Moreno Santos
Universidade do Estado da Bahia (UNEB)

Gabriela Silveira Rocha
Universidade do Estado da Bahia (UNEB)

Resumo

O presente artigo que é um ensaio teórico, discute os jogos pedagógicos como recurso didático para ressignificar a prática pedagógica do professor e a dinâmica da sala de aula. Com essa finalidade, realizamos um estudo bibliográfico baseado em: Japiassu (1976); Libâneo (1990); Fazenda (2008); Santos (2014); Luckesi (2022); dentre outros autores que postulam argumentações ligadas aos temas dos jogos pedagógicos. O trabalho traz como resultados as contribuições dos jogos como recurso que motiva os alunos a participar das atividades propostas em sala de aula, e, bem, discute como os jogos podem auxiliar o professor na busca por inovações de sua prática que tem como consequência o fortalecimento da relação de convivência, interação dos alunos com a escola e a sala de aula.

Palavras-chave: Escola. Jogos. Prática pedagógica.

Abstract

The present article, which is a theoretical essay, discusses pedagogical games as a didactic resource to reshape the teacher's pedagogical practice and the dynamics of the classroom. With this purpose, we conducted a bibliographic study based on: Japiassu (1976); Libâneo (1990); Fazenda (2008); Santos (2014); Luckesi (2022); among other authors who argue about pedagogical games. The work presents the contributions of games as a resource that motivates students to participate in the proposed activities in the classroom, and, furthermore, discusses how games can assist the teacher in seeking innovations in their practice, resulting in the strengthening of the relationship, interaction of students with the school, and the classroom.

2506

Keywords: School. Games. Pedagogical practice.

Introdução

O tema deste estudo é o uso de jogos como um caminho para ressignificar a prática pedagógica do professor e a dinâmica da sala de aula. Sob essa ótica, escolhemos esta perspectiva devido à necessidade de buscar alternativas que atraiam o interesse do aluno para os estudos e pelo estar em sala de aula, visto que somente as metodologias tradicionais não atendem aos anseios do aluno da atualidade, cabendo à instituição escolar promover um ambiente interessante, dinâmico e inovador a fim de que o espaço educacional seja um lugar de querência e de saberes.

É previsível que, no século XXI, tem sido complexo ser professor, profissional esse que tem uma demanda de serviço que vem sendo acumulada, haja vista que a escola precisa abarcar às necessidades da sua época. Nesse pressuposto, o exercício da docência demanda dedicação e esforço do educador que necessita estar periodicamente estudando para conseguir acompanhar as mudanças que acontecem na educação.

Como a escola é um espaço onde a aprendizagem ocorre, o profissional da educação precisa estar constantemente investindo na sua formação continuada. À vista disso, entendemos que é através da prática docente que a escola acompanha as modificações sociais que refletem na convivência escolar e, conseqüentemente, na formação educativa. Assim, é aconselhável que as instituições de ensino atendam às necessidades educativas de cada geração, caso da técnico-científico-informacional.

Diante de tal cenário, as políticas públicas adequam as leis e normas que regem a educação e, posteriormente, o professor necessita acompanhar as alterações geracionais. Sobre isso, Reali e Mizukami (2010, p. 76) concordam que: “o exercício da docência é uma atividade desafiante, cuja aprendizagem é um processo complexo, abarcando fatores afetivos, cognitivos e éticos. Como processo, a formação de professores se prolonga por toda a vida profissional”. Sendo assim, é através da prática docente que as políticas públicas são implantadas nas escolas. Para tanto, cabe ao profissional que atua na educação estar em constantemente busca por formação e renovação acerca das transformações no cenário da educação.

No século XXI, a tecnologia tem tornado a sala de aula menos atrativa para os seus sujeitos. Em virtude disso, o docente carece de inserir em suas aulas novas práticas pedagógicas que atraiam o interesse do aluno para esse lugar necessário à aprendizagem de saberes individuais e coletivos no ciclo de formação humana. Percebe-se que a existência dos atrativos tecnológicos desestimula o interesse do estudante em participar do processo de ensino e aprendizagem, através da aula expositiva mediada pelo professor.

Em verdade, a justificativa deste estudo advém da experiência profissional da autora do artigo, como professora na rede pública na educação básica. Nessa baila, a pesquisadora considera que os jogos são excelentes recursos pedagógicos que fazem parte da sua prática pedagógica e, em decorrência disso, há um crédito à ajuda que os jogos propiciam ao estudante, construindo espaços de compreensão dos objetos de conhecimento de maneira mais dinâmica e, neste passo, podem ser usados para verificação de aprendizagem ou para explicação de um objeto de conhecimento em qualquer componente curricular.

Nesse trabalho argumenta-se que os jogos pedagógicos visam: i) à melhoria da qualidade do ensino; ii) o crescimento na relação de convivência dos alunos entre si e, neste passo, a relação aluno e professor; iii) o diálogo do aluno com os objetos de conhecimento; e iv) o interesse em permanecer na sala de aula. Sendo assim o artigo trata da importância do uso de jogos pedagógicos como recurso metodológico para incentivar o aluno a estar em sala de aula, como também enriquecer a prática docente.

A importância dos jogos no processo de ensino e aprendizagem

O uso de jogos como instrumento facilitador para o ensino pode possibilitar que a aula seja mais dinâmica e o aluno consiga construir os conceitos trabalhados em sala de aula e aplicá-los em situações do dia a dia. Além disso, os jogos proporcionam uma interação maior entre os alunos, tendo em vista a possibilidade de ampliar o interesse e a socialização. Mas, afinal, o que é jogo? Luckesi (2022, p. 58) quando se refere a heranças piagetianas, em seu livro “Ludicidade e Atividades Lúdicas na Prática Educativa – Compreensões conceituais e proposições”, ele cita que, para Piaget (1999), “[...] os jogos são compreendidos como recursos fundamentais dos quais o ser humano lança mão em seu processo de desenvolvimento, possibilitando a organização de sua cognição e de seu afeto”.

Boller e Kapp (2018), no que lhes tocam, consideram como jogo:

Uma atividade que possui um **objetivo**; um **desafio** (ou desafios); **regras** que definem como o objetivo deverá ser alcançado; **interatividade**, seja com outros jogadores ou com o próprio ambiente do jogo (ou com ambos), e **mecanismos de feedback**, que ofereçam pistas claras sobre qual bem (ou mal) o jogador está se saindo. Um jogo resulta numa **quantidade mensurável de resultados** (você ganha ou perde; você atinge o alvo, ou algo assim) que, em geral, promovem uma **reação emocional** nos jogadores (Boller; Kapp, 2018, p.14, grifos das autoras).

Na visão de Barbatani (2003, p. 358), “[...] jogo é uma forma de competição prazerosa cujo resultado é determinado por habilidades motoras, estratégicas ou chances, empregadas isoladamente em combinação”. Cada autor tem uma concepção sobre o conceito de jogo conforme o seu campo de atuação. Para Piaget (1999), os jogos estão relacionados ao desenvolvimento cognitivo, dado que ele estudou a respeito do desenvolvimento da criança e, nesse local, o autor acreditava no potencial dos jogos nessa fase da vida do ser humano. Boller e Kapp (2018) consideram que os jogos estão voltados ao processo de aprendizagem, pois são autoras que se dedicam a aprendizagem baseada em jogos, tanto interativos quanto os jogos virtuais. Barbatani (2003) menciona os jogos como uma forma de competição, em decorrência

da sua formação profissional em Educação Física; para tanto, seu ponto de vista está voltado para as modalidades esportivas e a competição que é envolvida em um processo de campeonato.

O conceito de jogo é amplo e vai além do simples ato de jogar e produzir um vencedor e um perdedor. O jogo é uma atividade lúdica na qual os jogadores precisam conhecer as regras e obedecê-las e ter interação com os colegas. Para que tenham êxito no resultado, é necessário também que tenham conhecimento sobre o assunto que está sendo abordado.

Outro destaque importante é com relação ao mecanismo de *feedback*, porque, durante as partidas, os jogadores acompanham o seu próprio desempenho. Isso pode provocar uma resposta emocional de entusiasmo, caso esteja com uma boa performance; ou de frustração, caso não esteja com uma boa atuação – nesse caso, esta situação é capaz de gerar um gatilho de desânimo para o jogador que, talvez, não consiga reverter a situação e, por fim, possa vir a perder o jogo.

Nos jogos de competição é necessário que tenha um vencedor, pois, além de diversão, o jogo estimula a competição entre os jogadores. Muito embora o objetivo dos jogos pedagógicos seja reforçar os conceitos que foram trabalhados durante as aulas, eles apresentam a possibilidade de contribuição para a produção de saberes dos alunos envolvidos no processo de aprendizagem.

Para além disso, os jogos pedagógicos podem usar a dinâmica da cooperação entre os jogadores. Com relação à mecânica do jogo, Boller e Kapp (2018, p. 77) concordam que esta é considerada como “[...] um conjunto de regras que dita à maneira como os jogadores irão atingir o objetivo do jogo, interagir com os demais jogadores e, no caso dos jogos digitais, o modo pelo qual o sistema irá responder às ações realizadas”. Sendo assim, os jogadores precisam entender todo o processo de jogabilidade envolvido no jogo que ele se propunha a jogar.

Para esse fim, é imprescindível que os jogos pedagógicos tenham regras claras para que os discentes possam compreendê-las e, de tal forma, ter interesse na realização da atividade que lhes forem apresentadas neste formato. Ainda, é preciso que essas atividades ampliem o leque de recursos que favorecem o dinamismo e o trabalho coletivo em sala de aula e contribua para a ampliação dos saberes dos alunos.

Acerca da importância da aprendizagem para o desenvolvimento do ser humano, demonstram a relevância dos jogos como atividade lúdica. Isso se dá na medida que, quando joga, o aluno consegue perceber se domina os conceitos que foram trabalhados em sala de aula e igualmente o professor para que observe a interação dos estudantes com os conceitos abordados nas aulas expositivas, dado que durante a realização do jogo, na relação com os

colegas, eles podem vivenciar na prática a sua capacidade de resolver situações problemas voltadas para o objeto de conhecimento específico que está em estudo. Nessa senda, enquanto os alunos estão realizando o jogo, o professor observa se eles conseguiram aprender os novos conceitos que foram trabalhados durante as aulas e como eles reagem diante da constatação de que houve aprendizado.

Quando Piaget (1999) desenvolveu seus estudos sobre moralidade, o estudioso fez uma comparação entre os jogos e moralidade por causa que em ambos é necessário que haja respeito às regras que são estabelecidas a fim de que seja mantida a cortesia entre os sujeitos envolvidos numa relação social. Nesse sentido, Dantas, Oliveira e La Taille (2022) pontuam que:

Os jogos coletivos de regras são paradigmáticos para a moralidade humana. E isso por três razões, pelo menos. Em primeiro lugar, representam uma atividade interindividual necessariamente regulada por certas normas. [...] Em segundo lugar, embora tais normas não tenham em si caráter moral, **o respeito** a elas devido é, ele sim, moral (envolve questões de justiça e honestidade). Por fim, tal respeito provém de **mútuos acordos** entre os jogadores, e não da mera aceitação de normas impostas por autoridades estranhas à comunidade de jogadores (Dantas; Oliveira; La Taille, 2022, p. 74-75, grifos dos autores).

Assim, os jogos – além de agregar conhecimento aos alunos –, também podem ensinar o respeito ao cumprimento de regras e procedimentos normativos que são básicos para uma convivência harmoniosa na sociedade civil. Com relação ao exposto, Piaget (1999), afirma que “o respeito mútuo conduz a formas novas de sentimentos morais, distintas da obediência exterior inicial. Podem-se citar, as transformações referentes ao sentimento da regra, tanto a que liga as crianças entre si, como aquela que as une ao adulto” (Piaget, 1999, p. 53).

Portanto, nota-se que nas relações sociais e na sala de aula, através de atividades em grupo como, por exemplo, uma aula mediada por jogos, é enfatizada a necessidade do respeito às regras que são estabelecidas a fim de que possa acontecer de forma amistosa a atividade que fora proposta e a interação entre os pares, visto que as relações sociais são compostas por regras para uma boa convivência. Para além disso, é possível que os jogos possam ser usados como uma proposta de atividade dinâmica e motivadora.

Os jogos como ferramenta para a interdisciplinaridade, interatividade e motivação

Na busca por alternativas que tornem as aulas mais agradáveis para os alunos, os jogos podem surgir como recurso metodológico a fim de que o processo de ensino e aprendizagem seja mais dinâmico, inovador e prazeroso. Nessa linha de pensamento, os jogos atraem o interesse dos alunos pelas atividades realizadas em sala de aula neste formato.

No formato tradicional de aula expositiva requer mais atenção e concentração por parte do aluno. Conforme consenso de autores e profissionais da educação, os alunos não conseguem ficar totalmente concentrados por muito tempo nas explicações e acabam voltando a sua atenção para outros assuntos e/ou conversas paralelas. Com o intento de prendê-los, acreditamos que os jogos pedagógicos seja uma alternativa efetiva, pois estes despertam a atenção dos jogadores e eles ficam conectados na dinâmica durante o tempo necessário para a realização da atividade.

Com relação à amplitude dos jogos, Carvalho e Piccolo (2022) reafirmam que:

[...] os profissionais que trabalham com jogos em sala de aula, esse se torna um recurso adicional. Os jogos podem ser usados para entreter, para aprimorar alguma prática, para ensinar alguma disciplina, e pode ser lido e interpretado, criando novas dinâmicas de interação entre os alunos e os jogos (Carvalho; Piccolo, 2022, p. 193).

Sendo assim, é possível que uma aula mediada por jogos apresente benefícios para todos os envolvidos no processo de ensino e aprendizagem, uma vez que atividades nesse formato oportunizam diálogos entre os jogadores que ampliam a sua compreensão acerca do tema que está sendo trabalhado. Para além disso, esta dinâmica pode reforçar a interação e o diálogo dos alunos – com os objetos de conhecimento – de modo que o ato de aprender não é visto por eles como algo difícil. Assim, cada estudante, do seu modo, na interação com os colegas, faz a releitura dos saberes que são construídos na sala de aula.

2511

O ambiente escolar é um espaço em que os conhecimentos dos alunos devem estar em conexão com as suas necessidades. Ou seja, as experiências vividas por eles carecem ser levadas em consideração no processo de ensino e aprendizagem e discutidos nos diversos componentes curriculares que fazem parte do currículo escolar. Sobre essa experiência de vida do aluno fora da escola, Paulo Freire (1996, p. 33), em “Pedagogia da Autonomia”, descreve os requisitos necessários para o ato de ensinar. Na visão do educador, um deles se refere ao “respeito aos saberes do educando”. Acrescentamos, ainda, que essa vivência do aluno, que é trazida para a sala de aula, favorece uma efetiva troca de saberes coletivos na escola e na sala de aula.

A estrutura escolar foi organizada para que o aluno acate a escola sem fazer uma reflexão crítica sobre o cotidiano e os conhecimentos escolares. Porém, esses conhecimentos escolares deveriam ser usados para transformar a vida dos alunos com a finalidade de que eles se tornem pessoas capazes de discutir a relação dos objetos de conhecimento ali trabalhados com as suas realidades. As experiências vividas fora de escola precisam ser consideradas. Acerca disso, Paulo Freire (1996) assevera que a escola deve ter uma atenção voltada para a realidade do aluno durante seu processo de formação.

Não é possível respeito aos educandos, à sua dignidade, a seu ser formando-se, à sua identidade fazendo-se, se não se levam em consideração as condições em que eles vêm existindo, se não se reconhece a importância dos “conhecimentos de experiências feitos” com que chegam à escola. O respeito devido à dignidade do educando não me permite subestimar, pior ainda, zombar do saber que ele traz consigo pra a escola (Freire, 1996, p. 71).

Em tais termos, o respeito a realidade do aluno, as suas experiências de vida e o seu conhecimento, que é exposto por Paulo Freire (1996) como sendo “conhecimentos de experiências feitos”, são vivências e experiências que devem ser vistas no processo de formação na escola. Afinal, todo indivíduo tem uma identidade que é construída partindo da sua realidade.

O ambiente escolar é um local frequentado por pessoas dos mais variados tipos de personalidades, opiniões e crenças. Realidades diferentes se encontram e convivem diariamente. Ainda com essa dimensão, a escola tem as próprias regras e normas que são estabelecidas para que o trabalho pedagógico aconteça, gerando, com isso, a sua identidade cultural que é manifestada nas relações sociais dos seus sujeitos, uns com os outros, nas relações com o espaço escolar e os saberes individuais.

Nessa esteira de raciocínio, Dominique Júlia (2001) define cultura escolar como sendo

[...] um conjunto de normas que definem conhecimentos a ensinar e condutas a inculcar, e um conjunto de práticas que permitem a transmissão desses conhecimentos e a incorporação desses comportamentos; normas e práticas coordenadas a finalidades que podem variar segundo as épocas (finalidades religiosas, sociopolíticas ou simplesmente de socialização) (Júlia, 2001, p. 10).

2512

Dessa forma, nesse universo tão variado todos se adaptam e convivem em harmonia, cada um do seu modo, respeitando o espaço do outro em busca de um único objetivo. A escolarização dos estudantes que ali mantém convivência e, assim, as normas que são estabelecidas para a convivência na escola, são seguidas no processo de compartilhamento do conhecimento. Barroso (1995) reforça que a escola tem como objetivo central “ensinar a todos como se fossem um só”, assim o ambiente escolar se torna um espaço de construção de saberes, mesmo que cada um tenha o seu próprio ritmo para o aprendizado coletivo em uma sala de aula. Nas atividades realizadas, cada um à sua maneira, o estudante expressa o conhecimento já adquirido e/ou reforça conceitos que precisam revisar. Os conhecimentos que o aluno traz da sua vivência contribuem para sistematizar os novos conhecimentos, ou seja, na escola o discente vai expandir os seus saberes.

À vista disso, a prática pedagógica precisa ser ressignificada de modo que o público discente consiga ampliar competências e habilidades que são necessárias ao desenvolvimento de saberes essenciais para a sua vida. O conhecimento não acontece de forma isolada, Hilton

Japiassu (1976, p. 52) menciona que “[...] o confronto dos especialistas de diversas disciplinas para que seja desencadeado um processo de reorganização do saber, com vistas, na prática, a um planejamento dos recursos humanos [...]” é uma necessidade da prática pedagógica da escola, devido a reestruturação do ensino ser uma necessidade da atualidade.

Nesse contexto, faz-se necessário que a interdisciplinaridade se faça presente na prática educativa, de modo que o aluno possa compreender os significados das suas aprendizagens nas diversas áreas do conhecimento e qual a conexão entre elas para dar sentido ao que é aprendido na escola e a sua vivência.

Nas aulas propriamente ditas, a maioria dos objetos de conhecimento são compartilhados de forma fracionada sem o apoio de outros componentes curriculares que poderiam estar conectados através do diálogo entre as áreas do conhecimento, a fim de facilitar a compreensão para o aluno acerca da aplicabilidade das ciências nos diversos segmentos da vida em sociedade. O trabalho feito com a participação de outros profissionais do conhecimento seria de bom grado para vislumbrar algo diferente para os alunos, para estimulá-los. O trabalho em conjunto não é tão simples como parece, mas pode ser feito com sucesso se os envolvidos estiverem dispostos a participar. Nessa perspectiva, Santos (2014) reforça que “[...] ao propor atividades onde os jogos podem ser trabalhados concomitantemente com várias áreas do conhecimento, temos em mente a ideia de que é possível fazer com que a criança e o adolescente possam adquirir novos conhecimentos a partir de atividades diversificadas” (Santos, 2014, p. 23).

É possível que as atividades em formato de jogos colaborem para que seja viável a prática interdisciplinar na escola com as várias áreas do conhecimento dialogando entre si, estabelecendo o enfoque necessário para cada uma sem tirar a importância devida das especificidades de cada componente curricular na formação do aluno.

Ivani Fazenda (2008, p. 21), ao discutir sobre a interdisciplinaridade escolar, menciona que nesta “[...] as noções, finalidades habilidades e técnicas visam favorecer sobretudo o processo de aprendizagem, respeitando os saberes dos alunos e sua integração”. Como o cotidiano da sala de aula está associado à comunicação dos alunos com as diversas áreas do saber, cada componente curricular tem as suas contribuições no processo formativo dos saberes dos estudantes que ali dialogam com os professores, seus pares e a ciência no processo de ensino e aprendizagem, sempre respeitando os saberes que são trazidos pelos discentes, suas experiências e vivências. De tal modo, ainda que cada profissional articule em sala de aula com

os escolares os conceitos voltados para a sua área de formação, é possível que esse conhecimento trazido para o sujeito em formação seja interligado a outros saberes.

Partindo do princípio que o conhecimento não se faz isolado. Japiassu (1976, p. 161) considera que “[...] a monodisciplinaridade é um princípio estático, tendendo a redistribuir as disciplinas em compartimentos estanques com fronteiras inflexíveis”. Como a escola está centrada nessa prática, a qual parece que os professores consideram que essa forma de trabalho, que se estende ao longo do tempo, tem sido favorável ao trabalho docente não é possível perceber as possibilidades que o trabalho interdisciplinar pode proporcionar a prática docente. Ainda pela leitura feita de Japiassu (1976), é possível apontarmos que

[...] a metodologia interdisciplinar irá exigir de nós uma reflexão mais profunda e mais inovadora sobre o próprio conceito de ciência e filosofia, obrigando-nos a desinstalar-nos de nossas posições acadêmicas tradicionais, das situações adquiridas, e abrir-nos para perspectivas e caminhos novos (Japiassu, 1976, p. 42).

Entendemos, com este pensamento, que não é fácil romper barreiras que estão instaladas há muito tempo. Naturalmente, as posições acadêmicas tradicionais, as quais o autor se refere, se solidificaram e, para que todo esse processo mude, é necessário novas perspectivas. Ainda assim, poderá ser um trabalho árduo para uma geração de profissionais que estão acostumados com o seu modo de trabalhar.

2514

Japiassu (1976, p. 74) também reforça que “[...] a interdisciplinaridade tem como característica a intensidade das trocas entre os especialistas e pelo grau de integração real das disciplinas”. Isso significa apontarmos que cada especialista irá contribuir com o seu conhecimento para o fazer pedagógico interdisciplinar, o que pode ser um caminho que ajudará nesse processo de incorporar a interdisciplinaridade na prática pedagógica.

Por este panorama, se o objetivo da escola é o aprendizado do aluno, é necessário unir esforços para que a interdisciplinaridade faça parte da prática pedagógica do professor. Para isso, os jogos são recursos capazes de dialogar com todas as áreas do conhecimento o que facilita a relação aluno-professor, a prática docente e o processo de ensino e aprendizagem de todos os componentes curriculares. Os jogos além de ser uma ferramenta didática que contribui para motivar os alunos a se interessarem pelos objetos de conhecimento abordados em sala de aula, os jogos pedagógicos estimulam o trabalho em equipe, aumentam a interação entre os discentes, agrega conhecimento à formação de cada estudante, desenvolve habilidades e competências que impulsionam a concentração e a capacidade de raciocínio e, principalmente, a constatação de que houve aprendizado. Nessa perspectiva Piccolo e Carvalho (2022) afirmam que

[...] ao jogarmos, interagimos com o jogo em si, que nos faz imergir na cultura, na história, no conhecimento ali condensado; vivenciamos os comportamentos, os valores impregnados no jogo. E, enquanto interagimos com os outros jogadores (e desenvolvemos aspectos sociais de autorregulação), podemos, ao mesmo tempo, refletir sobre as mais variadas situações. Nesse sentido, o jogo pode não apenas contribuir para o desenvolvimento cognitivo, de várias habilidades, competências, para a apropriação de conhecimento, mas também atuar como ponto de partida para a reflexão crítica (Piccolo; Carvalho, 2022, p. 93).

Como o trabalho interdisciplinar não é tarefa fácil para os profissionais da educação, estes precisam dialogar com as várias áreas do conhecimento o quê, por consequência, demanda tempo disponível para enveredar por novos conhecimentos que não fazem parte da sua prática docente. Sob tal contexto, o docente necessita, além de pesquisas, da comunicação com os colegas das diversas áreas do conhecimento. É, aí, que os jogos pedagógicos cumprem essa função de interação com os objetos de conhecimento das diversas áreas e com os pares para, em seguida, despertar a atenção do aluno para conceitos que não conseguiram compreender durante a aula expositiva do professor.

Portanto, é oportuno argumentarmos sobre como o ensino tradicional abre caminhos para uma prática pedagógica voltada para a realidade dos alunos da atualidade. Indo além, verificamos a necessidade de transformação da sala de aula em um ambiente mais adequado as novas necessidades dos jovens e adolescentes que convivem nesse local e aspiram por salas de aula mais modernas e atrativas, com atividades mais dinâmicas que prendam a atenção dos jovens para o estar na sala de aula com entusiasmo e interesse por esse ambiente.

2515

Escola: espaço de interação social e aprendizagem

A instituição escolar é um espaço de interação social onde muitos mundos e realidades diferentes se encontram em um único local em busca de um objetivo comum: o processo de ensino e aprendizagem. Cada aluno leva para a escola um pouco da sua história e, conseqüentemente, através da convivência com os seus pares, professores e toda a comunidade escolar, acaba conhecendo outros universos que até então eram desconhecidos. Com essa convivência, amplia-se a visão de mundo de todos os envolvidos no ambiente escolar. Dessa forma, a escola tem a função de espaço de interação social.

Normalmente, essa interação gera novas amizades, novos conhecimentos e descobertas. Algumas vezes, o estudante – o sujeito principal da interação na escola – leva para sua casa e para a sua família suas novas amizades, o que proporciona a convivência com outras pessoas que não faziam parte da sua família.

Começa, assim, a surgir os grupos que se identificam para fazer os trabalhos escolares, as equipes de estudo e, com isso, novas relações sociais são estabelecidas. Agora, são amigos e, em virtude disso, as relações sociais são expandidas, o que possibilita que a interação pedagógica se beneficie disso, para que os alunos comecem a comentar entre si sobre os conhecimentos escolares que estão sendo adquiridos, acerca do que não conseguiram compreender e, em seguida, recorrem aos colegas; o que gerencia um estreitamento das relações de convivência que foram firmadas. Nessa linha de raciocínio, todos os personagens envolvidos no processo de ensino e aprendizagem já fazem parte de um grupo social e estes se manifestam nas interações sociais escolares.

A escola, além de ser um espaço da construção de saberes e formalização dos objetos de conhecimento, também é uma organização social que dialoga com outros espaços sociais a fim de promover a interação dos seus sujeitos. Nessa conjuntura, Libâneo (1990) reforça que

[...] a escola é uma organização social que tem sua estrutura interna de funcionamento interligada ao mesmo tempo com outras organizações sociais (conselhos de pais, associações de bairros, sindicatos, partidos políticos, etc.) a própria sala de aula é um ambiente social que forma, junto com a escola como um todo, o ambiente global da atividade docente, organizado para cumprir os objetivos de ensino (Libâneo, 1990, p. 26).

Enquanto uma organização social que dialoga com várias instituições, a escola precisa promover uma interação que proporcione uma aprendizagem voltada para atender as necessidades dos sujeitos que frequentam esse espaço. Portanto, ela precisa ser inclusiva, acolher a todos sem distinção, respeitar as culturas trazidas por cada aluno e criar regras que permitam uma convivência saudável para todos que ali frequentam – com o intuito que cada um entenda a necessidade de respeitar o espaço do outro.

A escola necessita ser inclusiva para que todos os estudantes possam sentir que fazem parte desse universo e interajam no processo educativo em busca do seu aprendizado. Na escola inclusiva, o discente sente vontade de conviver nela, o ambiente é acolhedor, atrai os sujeitos e estes sentem que são tratados com respeito. Com isso, a construção dos saberes é enriquecida e valorizada. O processo de aprendizagem se torna prazeroso e o ser em formação tem vontade de estar na sala de aula e participar das atividades escolares.

Conforme a concepção de Piaget (1999 *apud* Dantas; Oliveira; La Taille, 2022): “[...] a inteligência humana somente se desenvolve no indivíduo em função de interações sociais que são, em geral, demasiadamente negligenciadas”. Nessa baila, entendemos que é na escola que a diversidade se encontra, o que torna importante aprender a conviver de forma harmônica, incluindo todos os alunos no processo de ensino e aprendizagem. Para isso, o professor precisa

estar atento para acolher todos os alunos, envolvendo-os nas aulas com dinamismo, propondo atividades que despertem a curiosidade, com o propósito de que haja uma interação de aprendizagem na sala de aula e boa convivência na escola.

Realí e Mizukami (2010) explica que por meio dos processos de reflexão na ação e sobre a ação,

o professor pode aprender a construir e a comparar novas estratégias de ação, novas formas/estratégias de pesquisa, novas teorias e categorias de compreensão, novos modos de enfrentar e definir os problemas, ou seja, o profissional reflexivo constrói de forma idiossincrática o seu próprio conhecimento profissional (Realí; Mizukami, 2010, p. 110).

Diante de sua prática o profissional da educação necessita estar constantemente refletindo sobre a sua prática docente para agregar novas metodologias ao seu trabalho, com o intuito de atender as necessidades do aluno, pois, com o passar do tempo, as novas gerações apresentam novos anseios. Pelo exposto, torna viável ao professor investir tempo em busca de recursos que dinamizem sua prática pedagógica para que suas aulas atraiam o público discente.

A escola carece de romper com o ensino centrado na figura do professor e deve passar a agregar atividades que dialoguem com as aspirações do aluno da atualidade. Ou seja, as instituições de ensino precisam caminhar junto com os jovens que ali convivem. Frente a isso, entendemos que, para cada época da vida, o espaço educacional tem a necessidade de acompanhar as transformações sociais de cada geração, posto que o ambiente escolar é um espaço onde se realiza o processo de formação dos saberes dos jovens ao longo do tempo e, para isso, ela deve se adequar a cada época.

Por este princípio, é interessante que a escola se atente para a formação continuada dos professores, a fim de que o diálogo entre escola e aluno seja singular. Nessa mesma toada, Santos (2014) sustenta que:

Não podemos esquecer que um dos objetivos da escola é oferecer condições para que os alunos possam absorver todo o conhecimento acumulado historicamente. Foi-se o tempo onde o saber era domínio exclusivo do professor e o aluno mero ouvinte, um receptor de todo o conhecimento de forma passiva. As informações chegam de forma rápida e temos que nos adaptar se não quisermos ficar para trás (Santos, 2014, p. 34-35).

Compreendemos, por esta leitura, que o professor não pode e nem deve ficar alheio às inovações, no campo científico quanto no pedagógico. Igualmente, asseveramos que é preciso a atualização constante da escola. Assim, Fausto Camargo e Thinie Daros (2018) sinalizam que

[...] inovar acarreta uma nova prática educacional com finalidade bem estabelecida, mas é necessário que essas mudanças partam de questionamento das finalidades da

própria experiência educacional como aspecto promotor da reflexão – ação docente, ou seja, a inovação como um processo, não como um fim em si mesmo (Camargo; Daros, 2018, p. 5).

Este pensamento, reverbera a urgência da postura didática ser pensada de maneira que supere o ensino tradicional para que amplie os saberes dos alunos, respeitando os saberes individuais que cada um traz consigo e ampliá-los de forma que o processo de aprendizagem seja baseado em busca de novos conhecimentos, novas descobertas. Para isso, as aulas precisam ser dinâmicas, com o uso de práticas pedagógicas inovadoras e que o professor faça uso de jogos pedagógicos, posto que estes prendem a atenção dos adolescentes a todo o momento.

A esse respeito, concordamos com Santos (2014, p. 21) quando assevera que “[...] o uso de jogos e brincadeiras na escola pode facilitar o trabalho do profissional de educação, despertando o interesse da criança ou adolescente pelas atividades propostas”. Dessa forma, é possível que o professor – o qual faz uso da prática de jogos em suas aulas – constate o quanto esse recurso ajuda na atividade docente. Além do mais, entendemos que a aula será enriquecida com uma dinâmica lúdica que prende a atenção do estudante e o ajudando na formação de novos conceitos. A esse respeito, Luckesi (2022) concorda que

[...] podemos e devemos nos servir de atividades que propiciam estados lúdicos, na perspectiva de que, prazerosamente, propiciam, ao mesmo tempo, resultados significativos tanto para o desenvolvimento como para a formação dos nossos estudantes; para todos, afinal (Luckesi, 2022, p. 65).

2518

Por essa ótica, é possível que o uso de jogos contribua para que o professor faça uma ruptura como ensino tradicional, centrado nele. Ainda, abre caminhos viáveis para que as atividades baseadas em jogos estejam canalizadas no aluno, com o fito de que ele seja o foco principal no processo de aprendizagem e, em decorrência disso, o professor seja o mediador no processo formativo dos saberes discentes.

Nesse espaço, Santos (2014, p. 24) traz à tona que “[...] fazer uso do jogo durante as aulas regulares pode ser um recurso ‘inovador’ para os alunos. Os profissionais que atuam devem ter claros os objetivos a serem atingidos, para não perder o rumo das atividades”. Para tanto, é indispensável que as aulas sejam planejadas baseadas na realidade do aluno.

A aprendizagem deve assegurar aos alunos o desenvolvimento de competências e habilidades que eles precisam desenvolver na sua vida escolar de modo a favorecer sua formação básica. Para isso, o currículo precisa ser elaborado visando abarcar uma educação na perspectiva de fornecer condições para que seja possível que tais competências sejam evidenciadas nas diversas áreas do conhecimento.

Para tal finalidade, a prática docente deve ser alinhada com essa proposta de modo que os objetos de conhecimento compartilhados pelos professores, na escola, sejam assimilados pelos alunos ampliando os seus saberes. Luckesi (2022) enuncia que, no momento de uma nova aprendizagem, é necessário que aconteça a dialética de assimilação e acomodação defendida por Jean Piaget. Segundo o autor,

[...] **assimilação** é, pois, o meio pelo qual, comparativamente, nosso sistema nervoso assemelha os novos dados obtidos a respeito do mundo exterior àqueles que já detemos em nosso sistema cognitivo, integrando-os ao nosso interior. [...] **Acomodação** por sua vez, é o processo que nos permite incorporar aquilo que ainda não sabemos, aquilo que aprendemos, o componente novo da realidade com a qual estamos nos confrontando (Luckesi, 2022, p. 59, grifos do autor).

Pelo exposto, podemos perceber que, no processo de aprendizagem não existe acomodação do novo saber se não houver assimilação do que foi apresentado em sala de aula. Sendo a assimilação o processo de captação do conhecimento através do nosso sistema nervoso. Para o autor, a assimilação provoca a acomodação do novo conhecimento.

A prática pedagógica do docente deve ser propícia a produtividade intelectual dos discentes. Para além disso, esta dinâmica professoral pode despertar no alunado o olhar observador, a curiosidade por uma aprendizagem baseada na observação, análise e investigação dos fenômenos dos objetos de conhecimento para que se desenvolva a habilidade de pesquisa, com o pensamento crítico na perspectiva de um aluno-pesquisador que sempre procura está ávido ao aprender cada vez mais.

Como mediador no processo de ensino e aprendizagem, o professor pode incentivar os alunos a participarem de projetos de incentivo a pesquisa. Com a expansão da tecnologia, é possível o uso de ferramentas digitais que promovam a criatividade dos alunos. Surgem, assim, novas práticas pedagógicas que estimulam o aluno a querer participar das atividades. Reforçamos, com este pensamento, o uso de jogos pedagógicos como uma proposta que prende a atenção e desperta a curiosidade pelo resultado que é obtido pelo seu trabalho em sala de aula. Nessa perspectiva, Peixoto, Oliveira e Echalar (2022) concordam que:

[...] a relação entre tecnologia e educação não se resume apenas à resolução de problemas, os quais se busca solucionar com a inserção de um ou outro objeto tecnológico, de maneira a formular uma resposta imediata para as questões práticas (Peixoto; Oliveira; Echalar, 2022, p. 48-49).

Com isso, há a possibilidade de existir diversas aprendizagens potencializadas pelo uso da tecnologia em sala de aula. Atualmente, os alunos passam muito tempo diante de uma tela de computador ou celular; às vezes jogando ou conversando nas redes sociais com seus amigos

virtuais. Esse tempo que é desperdiçado, pode ser revestido para a produção de conhecimento com a aprendizagem de jogos pedagógicos e aplicativos nas diversas áreas do conhecimento.

Assim, como consequência de tal projeção, ampliando o tempo de estudo, de forma a fortalecer os saberes escolares que são construídos ao longo da vida escolar discente. É, aí, o espaço que reside a interdisciplinaridade no processo de formalização dos conhecimentos escolares, pois o currículo deve ser pensado de modo a assegurar o diálogo dos objetos do conhecimento na perspectiva de uma educação que atenda às necessidades do aluno que anseia por uma escola que acompanhe as mudanças sociais que ocorreram.

Considerações Finais

Reafirma-se que os jogos pedagógicos como uma alternativa eficiente para despertar o interesse e o gosto pelos estudos, além de desenvolver a concentração dos estudantes e despertá-los para o cumprimento de regras que são essenciais para a vida em sociedade, e para além disso, o incentivo, a cooperação com os pares, a troca de conhecimento, a busca por alternativas para resolver problemas, o respeito ao colega e a vontade de vencer, podem ser perceptíveis durante a realização desse tipo de atividade. Isso ocorre devido a relevância de tais pontos para o desenvolvimento integral do aluno.

No tocante à prática de ensino, o professor consegue verificar durante a realização dos jogos: a troca de conhecimento entre os alunos, a ajuda mútua e o entusiasmo por conseguirem colocar em prática os objetos de conhecimento que foram estudados. Em suma, apesar de ser trabalhoso para o professor elaborar aula mediada por jogos, eles podem contribuir de forma positiva para assegurar uma aula produtiva, lúdica para a produção e troca de saberes necessários para a formação intelectual e emocional do público discente da Educação Básica.

Diante das argumentações apresentadas a escola é a que mais ganha, porque o aluno tem interesse em participar das atividades propostas e, em seguida, percebe que consegue aprender, logo, a sala de aula se torna mais atrativa e interessante para este sujeito.

Portanto, podemos concluir que uma aula mediada por jogos resgata a vontade de aprender do aluno, transformando a sala de aula em um ambiente propício ao aprendizado e, em seguida, a escola começa a ser vista como um lugar de formação de saberes necessários para a sua vida futura. Ainda, é possível afirmarmos que a escola – como uma instituição de formalização do conhecimento – deve incitar os seus alunos ao compromisso com a construção de saberes necessários ao seu projeto de vida.

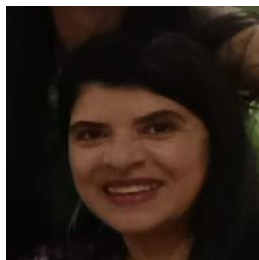
Referências

- BARBATANI, V. J. **Dicionário de Educação Física e Esporte**. São Paulo: Manole, 2003.
- BARROSO, J. **Cultura, Cultura Escolar, Cultura da Escola**. Acervo Digital Unesp/UNIVESP, [on-line], 2012. Disponível em: https://acervodigital.unesp.br/bitstream/123456789/65262/1/u1_d26_v1_t06.pdf. Acesso em: 10 jan. 2024.
- BOLLER, S.; KAPP, K. **Jogar para aprender**. Tudo que você precisa saber sobre o design de jogos de aprendizagem eficazes. Rio de Janeiro: DVS, 2018.
- CAMARGO, F.; DAROS, T. **A sala de aula inovadora** – estratégias pedagógicas para fomentar o aprendizado ativo. Porto Alegre: Penso, 2018.
- DANTAS, H.; OLIVEIRA, M. K.; LA TAILLE, Y. **Piaget, Vigotski, Wallon**. Teorias psicogenéticas em discussão. 29a. ed. 4a. reimp. São Paulo: Summus, 2022.
- FAZENDA, I. **O que é interdisciplinaridade?** São Paulo: Cortez, 2008.
- FREIRE, P. **Pedagogia da Autonomia**. Saberes necessários à prática educativa. 15a. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.
- JAPIASSU, H. **Interdisciplinaridade e Patologia Do Saber**. Rio de Janeiro: Imago, 1976.
- JÚLIA, D. A cultura escolar como objeto historiográfico. **Revista Brasileira de História da Educação**, São Paulo, n. 1., 2001. p. 9-44. Tradução de Gizele de Souza.
- LIBÂNEO, J. C. **Didática**. São Paulo: Cortez, 1990.
- LUCKESI, C. C. **Ludicidade e Atividades Lúdicas na Prática Educativa** – Compreensões conceituais e proposições. São Paulo: Cortez, 2022.
- PEIXOTO, J.; OLIVEIRA, N. C.; ECHALAR, A. D. L. F. Tecnologia e trabalho docente: a inovação em questão. In: COSTA, A. C.; SILVA, I. A. G.; SANTOS, L. N. S.; MORAIS, L. M. S. (Orgs.). **Educação e Inovação: práticas educacionais inovadoras com uso das tecnologias**. Goiânia: IF Goiano, 2022.
- PIAGET, J. **Seis estudos de psicologia**. 24a. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1999.
- PICCOLO, P.; CARVALHO, A. V. **Jogos de tabuleiro na educação**. São Paulo: Devir, 2022.
- REALI, A. M. M.; MIZUKAMI, M. G. N. **Formação de professores, Práticas pedagógicas e Escola**. São Carlos: EDUFSCAR, 2010a.

SANTOS, V. R. **Jogos na escola** – Os jogos nas aulas como ferramenta pedagógica. Rio de Janeiro: Vozes, 2014.

Sobre as autoras

Autora 1



Irlane Moreno Santos

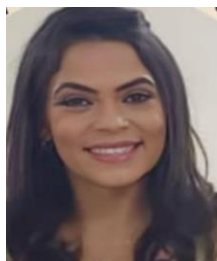
Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Ensino, Linguagem e Sociedade (PPGELS) da Universidade do Estado da Bahia (UNEB, *campus* VI). Professora de Matemática da Rede Pública de Ensino da Educação Básica de Vitória da Conquista/BA.

E-mail: imslanemoreno@gmail.com

Lattes: <https://lattes.cnpq.br/2819524639641419>

Orcid: <https://orcid.org/0009-0000-2233-9062>

Autora 2



Gabriela Silveira Rocha

Doutora em Geografia. Professora do Colegiado de Geografia do Departamento de Ciência Humanas – DCH VI e do Programa de Pós-Graduação em Ensino, Linguagem e Sociedade - PPGELS da Universidade do Estado da Bahia - UNEB.

E-mail: gabriellasrocha@yahoo.com.br

Lattes: <https://lattes.cnpq.br/2590981640109594>

Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-7891-756X>

2522