

A LUDICIDADE E OS JOGOS NOS AMBIENTES DE EDUCAÇÃO NÃO FORMAL

Eixo Temático: **EDUCAÇÃO E LUDICIDADE**
Forma de Apresentação: **RELATO DE VIVÊNCIA**

William Amaral Calixto dos Santos¹
Vera Lúcia da Cruz Oliveira²

RESUMO

O desenvolvimento do presente estudo possibilitou uma análise de como um Núcleo de Educação Não Formal, a partir do uso de ferramentas de Ludicidade e Jogos, conseguiu melhorar a aprendizagem de crianças e jovens nas habilidades básicas de leitura, escrita e raciocínio lógico matemático. Além disso, também permitiu uma pesquisa de caráter teórico para obter dados mais consistentes sobre as etapas do processo de aprendizagem, apontando a importância significativa do uso dos recursos lúdicos e de jogos.

Ao observar de perto a prática vivenciada de aprendizagem num ambiente não formal, verificou-se que o uso de recursos lúdicos e jogos auxiliam na compreensão de conteúdos como tabuada, gêneros textuais, conjugação de verbos, entre outros que muitas crianças não conseguem aprender com os estímulos dados pela escola no ambiente formal.

Nesse sentido, a utilização de recursos lúdicos e jogos, permitem às crianças e jovens realizarem uma aprendizagem de forma mais rápida e eficiente.

Palavras-chave: Ludicidade. Aprendizagem. Educação. Criança.

1 INTRODUÇÃO

A Educação Conteudista, focada em testes e preparação para exames vestibulares perdem sua validade perante o atual contexto da vida no mundo VUCA, sigla em inglês, formada pela primeira letra das palavras: Volatility (volatilidade), Uncertainty (incerteza), Complexity (complexidade) e Ambiguity (ambigüidade). O conceito usado nessa sigla remete a descrição desse mundo, um mundo de mudanças rápidas e com diversas facetas. Segundo pesquisas recentes, sobre o “Futuro do Trabalho”, a maioria das crianças até sete anos irão trabalhar em profissões que ainda não existem.

A previsão é do Fórum Econômico Mundial, no relatório Futuro do Trabalho: 65% das crianças que estão começando o primário devem trabalhar em empregos que ainda não existem. Contudo, também há impactos imediatos.

(GLOBO, O; 2020; p. 16-20).

É urgente, que a escola se reinvente, adeque-se ao cenário que aprender a

1 Graduando do Curso de Licenciatura em Pedagogia - IFSULDEMINAS – Campus Muzambinho.

2 Professora Orientadora do Curso de Licenciatura em Pedagogia do IFSULDEMINAS – Campus Muzambinho.

desaprender, criatividade, empatia, autoconhecimento, conexão com a natureza, flexibilidade cognitiva, julgamento e tomada de decisões serão muito mais importantes do que conteúdos desenvolvidos nas salas de aulas.

A educação lúdica favorece essa aprendizagem, e é uma excelente ferramenta para trabalhar a expansão da criatividade, e segundo pesquisas, uma das mais importantes habilidades do futuro é a criatividade.

Segundo o LinkedIn, (a maior rede profissional do mundo) "Enquanto robôs são bons em aperfeiçoar idéias antigas, empresas precisam mais de empregados criativos para conceber as soluções de amanhã".

O objetivo do trabalho é propor uma reflexão sobre o papel da Ludicidade e dos Jogos em ambiente não formal de educação e sua importância para a aprendizagem e formação de crianças e jovens com as habilidades fundamentais, como a criatividade.

A humanidade está ingressando numa nova era em que a junção de tecnologias físicas, digitais e biológicas irá modificar totalmente a forma de como é o trabalho.

2 METODOLOGIA

Foi realizada uma pesquisa bibliográfica, onde além do material amplamente investigado, foram realizadas intervenções com crianças do Ensino Fundamental I, que frequentam um Núcleo de Educação Alternativa no Contra Turno para Reforço Escolar. O cérebro só aprende de fato algo que cause emoção. E os jogos, têm o poder de gerar a aprendizagem significativa, reforçando os conteúdos e favorecendo a criatividade. E ao aplicar jogos como, por exemplo, Softwares Educativos, onde a criança precisa fazer cálculo mental e acertar o alvo com o resultado correto, e ao acumular pontos, ela recebe estímulos virtuais colecionáveis, percebia-se que o foco permanecia até a conclusão do desafio.

Em um jogo que simula o tiro ao alvo com arco e flechas, cujo objetivo é o cálculo mental da tabuada, a criança tem três opções de resultados e apenas um é o correto. À medida que a criança memoriza os resultados e agiliza o processo do cálculo mental, o jogo vai passando de fase e o jogador é recompensado com estrelas.

Percebeu-se que a criança, antes de ser apresentada ao jogo, mostrava-se desinteressada em estudar esse conteúdo da tabuada e do cálculo mental, que na escola é avaliado semanalmente, mas após o jogo, ela busca entender e tirar dúvidas com os tutores do Núcleo Alternativo de Educação Não Formal, e assim, seu nível de motivação e interesse tornam-se outros. Percebeu-se que à medida que os resultados escolares são positivos, essa criança também na própria postura corporal torna-se muito mais autoconfiante.

O Jogo de Associação entre substantivos primitivos e coletivos através de peças de dominó também tiveram resultados significativos na aprendizagem desse conteúdo de Língua Portuguesa. Ao invés de decorar uma coluna, ficar falando e repetindo os substantivos primitivos e derivados, o aluno encaixava o seu correspondente e assim, de forma automática, relacionava os substantivos.

Percebeu-se essa assimilação, em um dado momento onde uma criança estava

realizando a tarefa escolar sobre substantivo coletivo, e o aluno que havia jogado o jogo de tabuleiro há mais de duas semanas, auxiliou-a na tarefa, pois após o jogo havia memorizado todos os coletivos.

Para uma aprendizagem que seja realmente significativa é importante formar a criança através de um senso crítico, como questionador, levando-a a formular hipóteses e criar novas soluções.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Observou-se, que as intervenções aplicadas nos alunos, no Núcleo de Educação Alternativa Ferinhas, através de recursos lúdicos, como jogos e outras atividades pedagógicas recreativas, auxiliaram de forma efetiva o processo ensino aprendizagem na Educação Não Formal.

Por não conseguirem aprender no formato tradicional da escola, esses alunos acreditavam que não conseguiriam aprender. Então, foram apresentados aos jogos virtuais, jogos de tabuleiro, softwares de desenvolvimento, e estimulados pelo professor/mediador a desafios gamificados de conteúdos tanto de linguagem como de cálculo, fazendo com que essas crianças aprendessem os conteúdos, que antes eram um fardo, de forma muito rápida e com mais autonomia.

No início, 3,0 era a média das notas dos testes na escola. A escola os aplicava a cada duas semanas, e já nas duas semanas seguintes houve um aproveitamento e acerto próximos de 100% nos testes.

CONCLUSÃO

O desenvolvimento do presente estudo possibilitou uma análise de como os Jogos e a Ludicidade podem melhorar a aprendizagem das crianças. Além disso, também permitiu uma pesquisa de campo para obter dados mais consistentes sobre como essas ferramentas são aplicáveis no contraturno escolar, em ambiente não formal de Educação.

Em razão da atual demanda e necessidade de ensinar de forma que o aluno compreenda a utilização de metodologias ativas como a gamificação, ainda que na educação não formal, direciona as crianças do Ensino Fundamental I na educação básica, visto que já são nativos digitais, abrindo possibilidades de uma aprendizagem ativa, interessante e significativa na aquisição dos conhecimentos formais.

REFERÊNCIAS

ALVES, Denis Rogério Sanches; PASSOS, Marinez Meneghello; ARRUDA, Sergio de Mello. **A educação não formal em periódicos da área de ensino de ciências no Brasil (1979-2008)**. Revista Brasileira de Ensino de Ciência e Tecnologia, Ponta Grossa, v. 3, n. 1, p. 16-40, jan./abr. 2020.

GLOBO.COM. **As habilidades mais buscadas pelos empregadores do LinkedIn**.

Disponível em: <https://g1.globo.com>. Acesso em: 20 mai. 2020.

MATTAR, João. **Games em educação: como os nativos digitais aprendem**. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010.



MOLIM, Giorgio D. **Futuro do Trabalho: seu filho vai trabalhar em algo que ainda não existe**. Curitiba 29/03/2017. Disponível em: <https://www.gazetadopovo.com.br>. Acesso em: 15 mai. 2020.

MONTSSORI, Maria. **A criança** – (tradução de Luiz Horácio da Mata). São Paulo: Nórdica, s.d.