O JOGO E A DOCÊNCIA NO ENSINO SUPERIOR: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA

Autor(res)

Wilson Pereira Lima
João Vitor Costa Pereira
Joseane Rodrigues Solis

Categoria do Trabalho

Trabalho Acadêmico

Instituição

UNIC BEIRA RIO

Introdução

ÁREA TEMÁTICA: Metodologias Ativas. Analisando o perfil do acadêmico em psicologia da Universidade de Cuiabá, percebe-se que grande parte deles correspondem a trabalhadores, que encontraram na Unic a possibilidade de conciliar os estudos e o trabalho. Diante disso, o professor pode encontrar algumas limitações em sua jornada na docência, pois pode se deparar com alunos cansados, estressados, e até mesmo desmotivados para seguir com a rotina acadêmica. É nesse cenário que se pretende apresentar o presente trabalho, que foi realizado durante o primeiro semestre de 2023 diante da preocupação em elaborar um plano de aula que fosse interessante, estimulante e eficiente. A ferramenta utilizada para superação das limitações apresentadas acima foi a elaboração de um jogo lúdico como instrumento de estudo e fixação de conhecimento, elaborado e realizado com alunos do 2º e 5º semestre do curso de Psicologia, aulas realizadas no segundo horário do período noturno, das 21h00 às 22h40.

Objetivo

Promover o incentivo da dinâmica em sala de aula, junto com alunos de Psicologia do período noturno, colocando o estudante como protagonista do processo educativo, buscando estimular a participação ativa, colaboração e construção de conhecimento de forma prática e significativa.

Material e Métodos

Se caracteriza como um relato de experiência tendo como objetivo a realização de jogo lúdico como instrumento de incentivo e autonomia do aluno ao estudo; e de revisão bibliográfica, buscando na literatura a sustentação de ferramentas pedagógicas em que o aluno seja o protagonista no processo de aprendizagem. Foram utilizados artigos científicos publicados em periódicos utilizando as palavras chaves: jogos lúdicos, docência no ensino superior e participação ativa. Foi proposto aos alunos a realização de um jogo de perguntas e respostas como ferramenta avaliativa e recurso de revisão teórica para a avaliação oficial referente ao primeiro bimestre do período acadêmico. Para a realização do jogo, o professor orientou a turma para que estudassem o conteúdo, no dia da atividade, o professor dividiu a turma de forma aleatória, separando a turma em dois grupos e apresentou as regras do jogo. Ao final do jogo foi realizada a contagem dos pontos.

Resultados e Discussão

De acordo com Rau (2011) “Muitos profissionais da área educacional utilizam a ludicidade como um recurso pedagógico, pois a utilização de recursos lúdicos, como jogos e brincadeiras, auxilia na transposição dos conteúdos para o mundo do educando”(apud COVOS et al.,p. 67, 2018). O elemento lúdico no contexto acadêmico pode promover uma aprendizagem mais significativa, engajante e prazerosa. O lúdico pode ser aplicado em diferentes áreas do conhecimento e com isso contribuir para o desenvolvimento dos estudantes universitários.

O lúdico envolve a significação e a atenção do aluno, servindo para a adaptação em grupo e a preparação para as interações sociais. Ele serve como ferramenta de desenvolvimento da linguagem e do imaginário, proporcionando a expressão de habilidades espontâneas e naturais da pessoa que demonstra sua natureza psicológica (KISHIMOTO, 1998 apud THUROW et al. 2021). A metodologia diversificada de ensino busca resgatar o interesse e o prazer pela aprendizagem do aluno.

Conclusão

Compreende-se que os objetivos foram atingidos considerando os aspectos singulares da turma. Por se tratar de uma aula no segundo horário do período noturno, o jogo serviu como um instrumento inovador de estudo e motivação para a aprendizagem.

Referências

COVOS, Jaqueline Sardela; COVOS, José Fernando; RODRIGUES, Fernanda Ribeiro; OUCHI, Janaina Daniel. O novo perfil de alunos no ensino superior, e utilização de jogos lúdicos para facilitação do ensino aprendizagem. Revista Saúde em Foco. Teresina, v. 1 n. 10 p. 62-74, 2018. Disponível em: <https://portal.unisepe.com.br/unifia/wp-content/uploads/sites/10001/2018/06/007_O_NOVO_PERFIL_DE_ALUNOS_NO_ENSINO_SUPERIOR.pdf>. Acesso em 17/07/2023.

FREIRE, Paulo. Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O jogo e a educação infantil. São Paulo: Pioneira, 1998.