

A LUDICIDADE E A TECNOLOGIA COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM

Eduarda Deitos
Izoldi Klein Pinheiro

RESUMO

A presença das tecnologias digitais no cotidiano escolar colabora com o processo de ensino e aprendizagem, possibilitando o acesso e aprofundamento de diferentes assuntos. Para que isso ocorra, é preciso que os professores saibam integrá-las em sua prática pedagógica como recurso para dinamizar e tornar as aulas mais ricas e atrativas. Nesse sentido, o componente de Educação e Multimeios trabalha com a elaboração de aplicativos multimídias e sua aplicação em sala de aula. Nessa perspectiva, desenvolveu-se, com base em estudos teórico-práticos, a construção de um jogo. Cada acadêmico escolheu um tema e construiu um jogo, utilizando como recurso o editor de apresentação.

ALIANDO LUDICIDADE E TECNOLOGIA À CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO

É importante lembrar que os jogos levam as crianças a desenvolver habilidades, organizar o pensamento e promovem a socialização. Com a tecnologia, os brinquedos e jogos ampliam habilidades e fazem com que a educação se torne mais prazerosa. Como afirma Kishimoto (2002), a brincadeira/jogo não podem ser vistos como algo para apenas preencher o tempo ocioso, eles devem ter objetivos relacionados à aprendizagem para que, assim, tornem-se úteis.

Sabemos que o lúdico possui "[...] mais condições de se manifestar no período de lazer das pessoas, o que torna a relação entre os dois bastante próximas nos faz pensar: por que não atuar com os componentes lúdicos da cultura [...] na escola?" (MARCELLINO, 2003, p. 14).

A partir disso, é fundamental desenvolver atividades lúdicas que despertem nas crianças o interesse por assuntos que sejam adequados à sua faixa etária, ligados ao desenvolvimento psicossocial, corroborando na formação, em toda a sua complexidade. Nada melhor para isso do que utilizar a tecnologia a favor do ensino/aprendizagem.

O jogo desenvolvido durante a aula de Educação e Multimeios, no curso de Pedagogia, consiste no seguinte: No primeiro slide, temos as possíveis combinações da multiplicação dos números 1 a 6. Para iniciar, é preciso que um jogador da equipe jogue dois dados, faça a multiplicação dos números dos dados e clique no resultado que está no slide. Ao clicar, um link direcionará para uma tela, que apresentará explicações sobre o assunto, indicando também se o jogador receberá cartão verde ou vermelho. O cartão verde representa uma atitude positiva, já o cartão vermelho representa uma atitude que deve ser evitada. Vence a equipe que, no final do jogo, tiver mais cartões verdes. Essa atividade tem como objetivo desenvolver um jogo utilizando como recurso o editor de apresentação, promovendo a aprendizagem de forma dinâmica e prazerosa.

Resultado: Todas as acadêmicas se envolveram com a atividade, uma vez que nunca haviam criado um jogo e estavam motivadas para levá-lo para suas aulas. Além disso, através da atividade foi possível refletir sobre a importância e viabilidade de desenvolver essas atividades nas escolas, aliando as tecnologias digitais ao ensino, potencializando, assim, a compreensão dos assuntos e aprendizagem dos alunos.

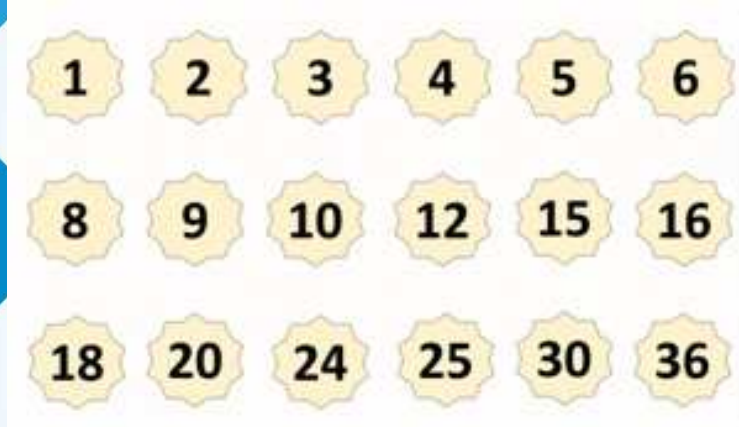
REFERÊNCIA:

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. (org.). O brincar e suas teorias. São Paulo: Pioneira Thonson Learning, 2002.

Relatos de caso

Imagens relacionadas

Figura1 - Possíveis combinações da multiplicação dos número de 1 a 6



Fonte: Autora (2018)

Figura 2 - Imagem do slide indicando uma atitude positiva.



Fonte: Autora (2018)

Figura 3 – Imagem do slide indicando uma atitude a ser evitada.



Fonte: Autora (2018)

Figura 4 - Imagem do slide indicando uma atitude positiva.

10

Parabéns, seu organismo agradece! Ingerir entre 3 a 5 peças de fruta por dia é o ideal. Lembre-se: "Para terminar a refeição da beleza, a fruta é a melhor sobremesa".



Fonte: Autora (2018)

Figura 5 – Imagem do slide indicando uma atitude a ser evitada.

12

Você sempre come fast-food? Cuidado!
A alimentação fast-food altera o metabolismo do nosso corpo. Além disso, possui uma série de calorias, gorduras e conservantes, intoxicando nosso organismo.



Fonte: Autora (2018)

Figura 6 - Imagem do slide indicando uma atitude positiva.

24

Huuuum, que delícia!! Comer peixes trás benefícios como melhorar a memória, a concentração, prevenir doenças cardiovasculares e reduzir a inflamação. Lembre-se de comer peixe no mínimo uma vez por semana.



Fonte: Autora (2018)