



Novas práticas pedagógicas para a sociedade futura

Juliana Santos Alves
Paulo Sergio Machado

Eixo temático: Protagonismo responsável a ser pessoa

Resumo: Este artigo compartilha um relato de experiência da aplicação de jogos didáticos em sala de aula. A iniciativa deve-se aos pequenos incômodos e dificuldades vivenciadas no dia a dia da sala de aula, os quais demonstram uma necessidade de realizar uma pedagogia contemporânea, ou seja, de desenvolver “novas” metodologias pedagógicas que estejam mais próximas ao contexto social, cultural e econômico do século XXI e que sejam capazes de despertar em nossos jovens a vontade e a responsabilidade de formar-se um cidadão crítico, reflexivo e consciente de seus deveres com a sociedade. A experiência resumiu-se na criação e aplicação de jogos didáticos pelos alunos, servindo como forma de avaliação parcial, na disciplina de Anatomia e Fisiologia, no primeiro semestre do curso de graduação em Psicologia de uma instituição de ensino superior do município de Santa Maria. Como resultados obtivemos um processo de aprendizagem que pôde ser acompanhado pelo professor, passo a passo, desenvolvendo além do estudo do conteúdo de forma bem significativa, habilidades e competências intelectuais e sociais. O uso dos jogos didáticos em sala de aula mostrou-se como uma ferramenta metodológica de fácil aplicação, capaz de facilitar a apropriação do conhecimento, desenvolver a criatividade, a competição saudável, as relações interpessoais e a superação das dificuldades. Portanto, concluiu-se que uma vez o aluno sendo desafiado ele pode ser o centro do processo de ensino e aprendizagem, sendo o protagonista da sua formação.

Palavras-chave: jogos, práticas pedagógicas, novas metodologias.

1. INTRODUÇÃO

Vivemos uma realidade educacional muito complexa, reflexo de um contexto social, econômico e cultural muito conturbado e desorganizado. Por vezes, nos perdemos em uma era informacional, muito digital e virtual, onde percebemos a perda de norteadores do desenvolvimento natural do homem ser esquecidos e modificados. Vivenciamos nossos jovens com fortes falhas éticas, morais e humanas, que refletem em sala de aula e no cotidiano dos discentes, mostrando-os frágeis, sem motivação, sem direção, sem sonhos e perspectivas de serem os donos das suas vidas, de trilharem os seus caminhos, de fazerem as suas escolhas. Esse debater sobre o *ser* já era objeto de estudo de Parmênides de Eleia (530-460 a. C.), na obra *Da natureza*, onde o filósofo estabelece um princípio ontológico para criticar a via da opinião (*doxa*), concluindo que o mundo, o pensamento e a linguagem coincidem.

Este panorama reforça a necessidade do investimento em educação e no ser humano. Não apenas um investimento financeiro, mas de tempo de reflexão e reformulações, praticamente obrigando os professores a saírem de sua zona de conforto e assumirem a responsabilidade de transpor este grande desafio: tornar a escola um espaço de interação, de colaboração, de motivação, superação e crescimento. Segundo Meneghetti (2011, p. 11), “é necessário criar um novo humanismo do trabalho, que exalte a liberdade do homem, a sua criatividade, e os

seus dotes intelectuais e morais”. Para isto, são necessárias mudanças metodológicas, “novas” práticas pedagógicas, onde o aluno seja agente ativo da construção do seu conhecimento, onde o professor seja um mediador e os colegas sejam parceiros. Precisamos descobrir métodos de fazermos uma educação onde consigamos desabrochar o melhor do ser humano, instigar a vontade interna de ser o melhor e para isso, dar o seu melhor, sem sermos super protetores, rompendo a pedagogia assistencialista.

Sobre o protagonismo, principalmente nos jovens que estão se preparando para o mundo do trabalho, é importante que estes não sejam um peso para os seus pares, mas, autônomos, para criar alternativas e tomar decisões. Sobre essa relação dialética entre educação e trabalho, Frigotto (1985, p. 260) escreve que

tomado o trabalho humano em concepção ontocriativa o mesmo se constitui em um princípio formativo ou educativo e se impõe num plano ético (esfera de valores históricos universais) como um direito e um dever.

Desse modo, nesta busca por estratégias pedagógicas ativas e construtivas, os jogos podem ser considerados ótimas ferramentas de ensino, na medida em que proporcionam uma variada forma de aprendizado através de situações prazerosas e desafiadoras. Trabalhos realizados na área demonstram que jogos didáticos podem provocar nos alunos mudanças positivas em seu comportamento, dentre elas é possível observar a melhoria na assimilação de conceitos e em suas relações interpessoais. Os alunos sentem-se motivados pelo trabalho uma vez que a atividade proporciona prazer e diversão e possibilita a socialização de grupos. Sendo assim considera-se os jogos didáticos uma metodologia eficaz, a ser implementada em aula, na intenção de promover aos estudantes conhecimentos mínimos e diretos do conteúdo, a trabalharem suas relações de trabalho em equipe, de pesquisa e de autoestima.

2. DESENVOLVIMENTO

De acordo com a lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional nº 9394/96 (LDB/96), o ensino médio deve proporcionar aprimoramento do educando, como ser humano, com sua formação ética e o desenvolvimento de sua autonomia intelectual e de seu pensamento crítico (BRASIL, 1996). Essas metas podem ser alcançadas por meio do desenvolvimento de novos recursos didáticos que contribuam para a melhoria da educação através da promoção do entendimento cognitivo, da elevação da autoestima e do estímulo ao estudo, contribuindo assim para a formação humana e social dos cidadãos.

A pedagogia ontopsicológica apresenta características interessantes e lógicas de desenvolvimento neste sentido, uma vez que sua principal preocupação é a pedagogia das futuras gerações. Salienta a necessidade do resgate de valores humanos juntamente com o desenvolvimento das potencialidades do próprio ser (Associação Brasileira de Ontopsicologia, 2015).

Os jogos didáticos surgem como uma alternativa, uma metodologia ativa que atua como um recurso educacional aliado ao professor no processo de ensino e aprendizagem, de forma a

incentivar o aluno para o estudo e assim torná-lo mais autônomo e ativo (ALMEIDA, 1981). Este recurso pode ser utilizado para preencher possíveis lacunas no processo de ensino e aprendizagem, bem como possibilitar ao educando a capacidade de impulsionar a construção do seu aprendizado proporcionando-os além da apropriação do conhecimento uma formação integral, uma vez que colabora também para o aprendizado de valores humanos, éticos e sociais.

A utilização de jogos didáticos para o ensino tem sido abordado por diversos autores envolvidos na educação, no qual destacam entre outras qualidades, ser um elemento facilitador do processo de aprendizagem (SOARES, 2008; PEREIRA, 2009; KUHLMANN Jr. e MAGALHÃES, 2010). De acordo com Cunha (2012), um jogo pode ser considerado educativo quando mantém um equilíbrio entre duas funções: a lúdica e a educativa. Segundo Kishimoto (1996), a lúdica está relacionada ao caráter de diversão e prazer que um jogo propicia já a educativa se refere à aquisição de conhecimentos, habilidade e saberes. Outro aspecto relevante dos jogos é seu baixo custo para a aplicação, a possibilidade de empregá-los em sala de aula e a dispensa de equipamentos auxiliares e/ou tecnológicos, o que pode ser uma forma de desenvolver a humildade e a sustentabilidade.

Os jogos em sala de aula como uma prática metodológica, podem ser utilizados de diferentes formas, pois depende da intenção do jogo para com os seus estudantes, podendo ser utilizada para a introdução de conceitos e levantamento de conhecimentos prévios, para a apropriação do conteúdo trabalhado ou mesmo, como um processo avaliativo. Para isso requer um bom planejamento. Cunha (2012, p.92) em seu trabalho cita alguns itens fundamentais para planejar os jogos:

- a) apresentar um conteúdo programado; b) ilustrar aspectos relevantes de conteúdo;
- c) avaliar conteúdos já desenvolvidos; d) revisar e/ou sintetizar pontos ou conceitos importantes do conteúdo; e) destacar e organizar temas e assuntos relevantes do conteúdo;
- f) integrar assuntos e temas de forma interdisciplinar; g) contextualizar conhecimentos.

Este relato traz a experiência do uso de jogos didáticos em sala de aula, na disciplina de Anatomia e Fisiologia, ministrada no primeiro semestre do curso de Psicologia em uma instituição de ensino particular da cidade de Santa Maria. Esta atividade foi realizada com o intuito avaliativo, sendo desenvolvida em etapas didáticas. A primeira etapa foi a explanação do conteúdo¹ em aulas expositivas dialogadas. A segunda etapa foi efetivada a partir de um contrato pedagógico² para a elaboração dos jogos didáticos. E a terceira etapa foi a aplicação prática do jogo em sala de aula.

As aulas serviram de base didática, conteudista, com foco nos pontos principais a serem desenvolvidos nos jogos, ou seja, o puro desenvolvimento do conhecimento normalmente executado em sala de aula.

Já a segunda etapa, buscou desenvolver o discernimento dos pontos importantes do conteúdo, a criatividade e as relações interpessoais com o trabalho em grupo, pois esta fase exigia a escolha do tipo de jogo, a criação das regras e o jogo propriamente dito.

¹ O conteúdo trabalhado foi sistema endócrino.

² O contrato pedagógico consta das regras de elaboração e avaliação.

Na terceira etapa, buscou-se desenvolver habilidades e competências relacionadas com o protagonismo, a interpretação, a oratória e comunicação, autorrealização e frustração e relações interpessoais.

3. RESULTADOS

Os resultados foram bem satisfatórios. Houve uma grande diversidade de jogos, com níveis de dificuldades variados e complexidades diversas. Constatou-se que os jogos usados com o intuito pedagógico, é uma forma de desenvolver a Ontopsicologia, pois desenvolvem o “valor positivo e criativo presente em cada ser humano”.

Como a atividade foi dividida em etapas, podemos visualizar que o uso pedagógico dos jogos em sala de aula proporcionou o desenvolvimento de diferentes formas de aprendizado, respeitando e potencializando habilidades e competências dos discentes e propiciando uma forma lúdica de avaliação e mais completa.

Na primeira etapa, a qual constava de aulas expositivas dialogadas, foi evidenciado que o aluno, dificilmente consegue participar ativamente das aulas, talvez por não ter conhecimentos prévios a respeito do conteúdo, talvez por acreditar que aquele momento ele deve ser passivo e apenas ouvir o professor, talvez por déficit de atenção, talvez por ter uma característica imediatista e não saber esperar a explanação completa ou simplesmente porque não quer aprender naquele instante. São muitas as opções que tentam explicar essa passividade em sala de aula. Mas fica claro, que em uma aula expositiva o professor tem poucas alternativas de fazer com que o aluno responsabilize-se pelo seu aprendizado, ao contrário, percebemos que o professor sente-se responsável e preocupado em desenvolver o conteúdo. Isto tudo vai de encontro ao discurso do Acad. Prof. Antonio Meneghetti junto à sede da UNESCO, em Paris, em 2007.

Já na segunda etapa, o aluno não teve muitas escolhas. Ele teve que assumir a responsabilidade de ser o protagonista e produzir um jogo. Para tanto, ele estudou os principais conceitos, desenvolvendo a sua capacidade de discussão em grupo e sendo capaz de construir a partir das suas experiências, um jogo interessante e pedagógico.

Na terceira e última etapa, os alunos colocaram os jogos em ação. Estes foram os momentos em que as habilidades e competências sociais destacaram-se, além claro, das intelectuais. Assim podemos desenvolver o aluno como um ser completo, na sua totalidade, ou seja, um cidadão crítico, reflexivo, responsável e atuante. Portanto, nesta etapa, evidencia-se uma tentativa em prol da “pedagogia contemporânea do Acad. Prof. Antonio Meneghetti; “a pedagogia contemporânea: desenvolvendo responsabilidades e formação de líderes para a sociedade futura””.

Outro bom resultado encontrado foi a pouca utilização de tecnologias e o retorno do uso de meios simples, renováveis, com materiais de fácil acesso e o desenvolvimento de habilidades manuais básicas ao desenvolvimento humano que estão dispersas e pouco defendidas na atualidade, como o desenho livre e o uso da cola e tesoura. Pois de acordo com Santos (2017, p 56), “a tecnificação da vida humana reflete-se na educação, cada vez mais enfocada na formação

técnica e prática e mais distanciada de uma formação humanista”.

E para finalizar, usamos a prática dos jogos como uma avaliação, retirando a pressão de uma avaliação formal, para uma atividade lúdica. Podemos avaliar o aluno na sua totalidade, com o desenvolvimento de suas amplas potencialidades e desta forma, realizar uma avaliação pautada no mérito do aluno e em seus resultados claros e evidenciados por toda a turma, diferentemente da avaliação formal, em que muitas vezes o reconhecimento vem apenas por ter uma boa memorização ou mesmo sorte em assinalar a resposta correta.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A utilização dos jogos em sala de aula mostra-se como um recurso pedagógico muito válido e eficiente, servindo como uma estratégia de desenvolvimento intelectual e humano, uma vez que possibilita o desabrochar de potencialidades adormecidas e que normalmente não estão sendo trabalhadas nos processos educacionais de sala de aula. Sendo assim, é uma forma de desenvolver “o conceito do homem cosmotêndrico, a unidade do ser, saber e fazer” (SANTOS, 2017, p. 58).

Outra aproximação com os conceitos da Pedagogia Ontopsicológica é a questão dos jogos possibilitarem o desenvolvimento da autonomia e do protagonismo, uma vez que, desafiam os alunos a serem criativos, pró-ativos e merecedores por suas atividades bem elaboradas e superação das suas dificuldades, ou seja, a atividade gera o conhecimento e o conhecimento é ontologia porque aborda os gêneros supremos do ser, expressado na identidade entre ser, pensar e dizer.

Para Vidor (2017, p. 67), no artigo Gratificação na Educação,

o educador não pode substituir o esforço e o empenho da criança, ele deve provocar o processo de crescimento e mérito da criança para esta se afirmar com autonomia. Gratificar em excesso alimenta a dependência e frustra a ambição e necessidade de afirmação da pessoa em formação.

Portanto, ao se fazer uma abordagem metodológica através dos jogos didáticos, com os estudantes do curso de graduação em Psicologia, na disciplina de Anatomia e Fisiologia, pode-se concluir que para os novos tempos, são indispensáveis novos estímulos se queremos profissionais capazes e proativos na sociedade. Sendo assim, esta experiência nos mostrou que podemos desafiar nossos discentes e docentes e fazermos uma pedagogia contemporânea, voltada para as gerações futuras sim.

5. REFERÊNCIAS

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE ONTOPSICOLOGIA. **Cultura & Educação: uma nova pedagogia para a sociedade futura - Recanto Maestro: Ontopsicológica Editora Universitária**, 2015.

BRASIL. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. **Lei nº 9.394/96**. Brasília, DF, 1996.

CUNHA, M. B.: **Jogos no Ensino de Química, Química Nova na escola**. Vol. 34, Nº 2, p. 92-98, maio, 2012.

FRIGOTTO, G. **Trabalho como princípio educativo: por uma superação das ambiguidades**. Boletim Técnico do Senac, 11(3): 1-14, set.-dez., 1985.

KISHIMOTO, T. M. O jogo e a educação infantil. In: **(Org.). Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. São Paulo: Cortez, 1996.

KUHLMANN JR., M.; MAGALHÃES, M. G. S. A infância nos almanaques: nacionalismo, saúde e educação (1920-1940). **Educação em Revista**, v. 26, n. 1, p. 327-350, 2010.

MENEGHETTI, A. **Aprendiz Líder**. São Paulo: FOIL, 2011.

MENEGHETTI, A. **Pedagogia Ontopsicológica**. 3. ed. Recanto Maestro: Ontopsicológica Editora Universitária, 2014.

PEREIRA, F. R. S.; SANTOS, L. P.; AMORIM, K. S.; PACHECO, L. M. B. **O tema jogo infantil no periódico Proposições. Psicologia Escolar e Educacional**, v. 13, n. 1, p. 107-111, 2009.

SANTOS, R. P. dos. A potência do telefone móvel, sob o viés ontológico, ontopsicológico e social (da pessoa e da sociedade). In: FUNDAÇÃO ANTONIO MENEGHETTI. **Pedagogia Contemporânea: responsabilidade e formação do jovem para a sociedade do futuro**. Recanto Maestro: Fundação Antonio Meneghetti, 2017.

SOARES, M.H.F.B. **Jogos para o ensino de química: teoria, métodos e aplicações**. Guarapari: Ex Libris, 2008 a.