

Jogos podem auxiliar no aprendizado

EDIÇÃO 229 ENSINO FUNDAMENTAL

Quando bem planejadas, atividades lúdicas em disciplinas tradicionais podem ir além da função de passatempo e ensinar conteúdos específicos e lições de convivência

LARA DEUS , 10 DE MAIO DE 2016 / 17527 0

Entrar na sala de aula, sentar-se em fileiras, copiar o que é escrito na lousa em um caderno, levantar da carteira somente na hora do intervalo ou durante as pausas para ir ao banheiro. Essa rotina pode acontecer, no mínimo, durante cinco horas do dia de um estudante na escola. Mas, fora dela, a realidade é outra. Celulares, tablets e jogos dos mais variados estão à mão dos alunos cada vez mais cedo e a qualquer momento. As práticas lúdicas, na maioria das vezes, têm espaço apenas fora das salas de aula. E, para muitos especialistas, esse é um dos fatores que tornam a escola cada vez menos atrativa aos jovens, levando à falta de interesse, à indisciplina e até mesmo à evasão.

Pensando em reverter esse cenário, algumas instituições estão apostando em ferramentas de ensino capazes de prender a atenção dos estudantes. Os jogos, quando bem elaborados e utilizados, são uma boa opção para isso: fazem os alunos participarem mais das aulas, interagir entre si e favorecem aqueles que têm dificuldade de entender conteúdos passados da forma tradicional.

No Stance Dual School, em São Paulo, os jogos fazem parte do currículo escolar. Aulas de games e de xadrez são inseridas nas disciplinas de língua estrangeira (inglês) e de língua portuguesa. Às quintas-feiras à tarde, por exemplo, a aula de matemática em inglês de uma turma do 6º ano da instituição é assistida pelos cerca de 20 alunos sentados em duplas, um de frente para o outro, com tabuleiros em cima das mesas. No quadro-branco são escritas apenas instruções de como jogar “Avançando com o resto”, usado para ensinar o conceito de divisão inexata de números naturais.

“Os alunos não percebem que estão aprendendo o conteúdo e estudando de uma forma diferente. Mesmo usando um jogo que tem muito cálculo, quando chega ao final da aula, eles vão falar “só brincamos o dia inteiro”, conta Vera Lessa, professora de matemática em inglês da turma mencionada.

Segundo os educadores, as experiências trazem mudanças imediatas na forma de aprendizado e de contato com o conteúdo. “Quando os alunos fazem contas jogando, o professor não precisa falar se o resultado está certo ou errado. O outro colega é quem controla isso”, aponta Sarah Oatney-Weiler, assistente de direção do Stance Dual.

Competição

Em busca de uma prática pedagógica que fugisse do trivial, Willians Freire Pires,

professor de matemática na Escola Estadual Professor Francisco Balduino de Souza, no município de Quatá (SP), apostou nos jogos para ensinar conceitos da disciplina. Ele, que também é coordenador da instituição onde trabalha, estudou como fazer a adaptação de um jogo de cartas para o ensino em sala de aula durante o mestrado na Universidade Estadual Paulista (Unesp).

“A maioria dos jogos educativos [de cartas] que encontrei nos livros, ou se perdiam no lúdico ou nas regras em excesso. Então fica mais difícil de trabalhar”, conta o pesquisador, que escolheu adaptar o jogo de escopa para ensinar como é feita a soma de números inteiros, números opostos e elementos neutros. “Tentei escolher um jogo que não privilegiasse aquele que já é bom em matemática”, explica.

O professor aplicou o jogo de escopa a alunos do 7º ano do ensino fundamental da escola que coordena e notou que, além de ensinar, a atividade tinha a capacidade de envolver os estudantes que, nas aulas tradicionais, não eram participativos. “Esses alunos costumam ter mais afinidade com os jogos. Tivemos até o caso de uma estudante com deficiência intelectual que conseguiu participar da atividade”, conta.

Nas salas de aula do Stance Dual, o xadrez é ensinado desde a educação infantil. Assim, nos primeiros anos do ensino fundamental, os alunos já participam com naturalidade de competições promovidas por colégios da capital paulista. “Nosso trabalho aqui na escola é aproximar as crianças dos jogos e da competição para que não tenham medo”, conta Sandra Guidi, professora de xadrez no colégio.

Segundo a docente, o movimento acaba trabalhando a dificuldade de perder de alguns estudantes. Ela conta que esse tipo de aluno, por vezes, afasta-se das atividades coletivas e, por isso, precisa ter a autoestima e a autoconfiança estimuladas.

DEUS, Lara. **Jogos podem auxiliar no aprendizado.** Disponível em <<http://www.revistaeducacao.com.br/aprendizado-em-jogo>>. Acesso em 10 de janeiro de 2019.