

O NOVO PERFIL DE ALUNOS NO ENSINO SUPERIOR, E A UTILIZAÇÃO DE JOGOS LÚDICOS PARA FACILITAÇÃO DO ENSINO APRENDIZAGEM

Jacqueline Sardela Covos¹, José Fernando Covos¹, Fernanda Ribeiro Rodrigues¹, Janaina Daniel Ouchi²

Resumo: Há alguns anos as universidades era composta por um público de jovens adolescentes, que muitas vezes dedicavam-se somente aos estudos. Em pleno século XXI este perfil mudou, onde diversas universidades são de um público com mais idade, onde o pouco tempo livre para estudos é aquele em sala de aula. Mas a preocupação maior em relação a este novo perfil de alunos; é como abordar de uma maneira interessante à atenção destes alunos muitas vezes cansados devido ao trabalho e outros afazeres, isto é abordar de uma forma não cansativa. É neste conceito que utilizamos os jogos lúdicos, para transmitir o conhecimento e incentivar a aprendizagem, de uma maneira mais didática e interessante.

Considerações finais: A maneira de conduzir a aula dentro da sala é de responsabilidade do professor, este deverá ter conhecimento de maneiras e formas de tornar o aprendizado mais interessante e mais dinâmico.

PALAVRAS-CHAVE: novo perfil, alunos, jogos didáticos.

1. Especialista Docente do curso de Enfermagem na Faculdade Anhanguera de Sorocaba
2. Mestre Docente do curso de Enfermagem na Faculdade Anhanguera de Sorocaba

DESENVOLVIMENTO

Na utilização dos jogos lúdicos para o ensino aprendizagem se tornou um recurso pedagógico muito utilizado em sala de aula, permite a aquisição de conceitos e valores essenciais para o conhecimento e aprendizagem.

Estes jogos tem como expressão de “o espírito do jogo”, sendo que este tem como finalidade ensinar os alunos a aprender com mais prazer, a raciocinar e a construir conhecimentos de resolutividade, planejar ações e promover a comunicação para poder corrigir possíveis erros que possam acontecer.

Mas ainda existem muitas dúvidas pelos profissionais da educação, em relação à utilização de certos jogos didáticos ou lúdicos em sala de aula, mas o que mais podemos observar é que as dúvidas surgem a partir do momento em que os discentes não aderem muito bem a modificação do método de ensino considerado como padrão.

Mas o que podemos avaliar é será que muitos dos professores, não estão preparados para ensinar com este método novo de ensino aprendizagem, ou simplesmente a sociedade é que estipulou um método de ensino considerado como padrão ouro.

Através da pesquisa bibliográfica realizada, observa-se a necessidade dos docentes estarem preparados e capacitados mentalmente e tecnicamente para realizar uma dinâmica ou um jogo didático, devido ao número de alunos superior muito grande e principalmente ao novo perfil de aluno que encontramos. Assim, faz-se necessária uma avaliação de forma adequada para que o docente identifique este novo perfil e que este se adeque as novas formas de ensino, conseqüentemente o ensino será mais bem transmitido, e melhor absorvido pelos alunos, visto que muitas disciplinas acabam sendo cansativas e saturam muitas vezes os discentes, tirando a concentração do mesmo.

Também foi observado, através de pesquisa bibliográfica, que a melhor forma de capacitar os profissionais do ensino é atualiza-lo com treinamentos ou cursos que os capacitem.

MÉTODOS

Foi realizada uma pesquisa bibliográfica, mostrando a preocupação dos professores das universidades em promover aulas mais didática e dinâmica. Foram consultado sites eletrônicos, revistas, reportagens, livros.

O Novo perfil de aluno

Diversas mudanças políticas ocorreram em nosso país, mais as que tiveram mais repercussão foram as políticas educacionais, algumas delas que podemos citar são o FIES e o PROUNE, que de certa maneira foram criados com o objetivo de incentivar a população brasileira a se tornarem mais cultas e com um conhecimento mais amplo.

Desta maneira a houve uma busca incessante da população por obtenção de conhecimento e mais aprendizado, conseqüentemente as universidades se tornaram o foco desta procura.

Porém um aspecto relevante a considerar nesta mudança, é o novo perfil dos estudantes que ingressa no ensino superior. Antigamente o perfil de alunos universitários eram de jovens que tinham acabados de sair do ensino médio, como mostra na figura 1.

Figura 1: jovens universitários



Fonte: <http://www.gazetadopovo.com.br/vida-e-cidadania/professores-disputam-atencao-de-alunos-com-redes-sociais-8i7ugq1uxkjhagjbhy7hgl5ji>, extraído em 15 de junho de 2017.

Atualmente, o novo perfil de alunos universitários não são mais constituído somente por adolescentes.

A realidade nos mostra que este perfil mudou, de forma que hoje as salas de aula de ensino superior são constituídas por uma faixa etária bastante diversificada, ver figura 2.

Figura 2: Novo perfil de alunos



Fonte: https://istoe.com.br/212248_CALOURO+DEPOIS+DOS+50/, extraído em 15 de junho de 2017.

A faixa etária deste novo perfil de alunos encontram-se afastados a muitos anos da sala de aula, ou estes são pessoas que dedicaram a sua vida a família e ao trabalho, fazendo com que o sonho de uma

formação de ensino superior fosse deixada de lado. Mas o que temos que pensar é como lidar com estas características destes alunos, pois sabemos que os mesmos são pessoas que trabalham e com famílias, o que acaba reduzindo o tempo de estudo, fator importante que contribui para a evasão e também para a repetência.

Desta maneira entramos com os jogos lúdicos, para poder realizar um ensino menos cansativo, um ensino que traduza o conhecimento de cada alunos em sala de aula, fazendo com que os mesmos também sejam transmissores do conhecimento, e se sintam respeitados e valorizados.

O papel do Educador

Visto como um agente facilitador no processo da aprendizagem, na atualidade o docente passa por uma fase desafiadora diante da industrialização na educação. São vários os relatos de professores que deixaram as salas de aulas tradicionais e inovaram de forma lúdica, democrática, criativa e bem-sucedida.

Na medida em que os professores investem nas próprias experiências lúdicas, investem no próprio 'eu' enquanto uma oportunidade de ensino próprio; eles podem também conceber uma prática profissional lúdica exclusiva e diferenciada.

Este enfoque na formação do professor o distancia do 'prático' da prática docente. É outro paradigma, ou melhor, uma prática profissional lúdica que oportuniza essa comunicação, essa fala. A voz que conta passa a cantar, a correr, a girar, a fantasiar e realmente brincar.

Segundo Santos (1997), o professor é um intermediário entre o aluno e o conhecimento, assumindo um papel importante na formação do indivíduo. “É preciso ter em mente a diferença entre erudição e sabedoria, pois o verdadeiro conhecimento tem que ser internalizado, as informações não devem ser apenas assimiladas, mas precisam provocar as devidas transformações na nossa linha de pensamento, caso contrário, serão apenas palavras que irão ornamentar nossa erudição.

“Cabe ao professor ousar pensar com a própria cabeça, ousar mudar de ideia quando perceber que precisa agir como um arte-educador, e que essa é a melhor alternativa para se deixar de ser somente uma repetição do que os outros já disseram ou pensaram”. (Rocha et al.,2012)

O Significado e a origem dos Jogos Lúdicos no ensino de aprendizagem

De acordo com o dicionário Aurélio o termo lúdico vem do latim ludos que remete para jogos e divertimento. Algumas pesquisas que foram realizadas revelam estes jogos lúdicos surgiram no século XVI nos países da Grécia e Roma, surgiu com o objetivo de ensinar letras. Porém nesta época os jogos eram vistos apenas como uma brincadeira para distrair, que não tinha nenhum aprendizado.

Segundo Souza (2005), a utilização destes jogos como ferramenta de aprendizagem, teve seu grande desenvolvimento e significa nos Estados Unidos, na década de 50, com o propósito de treinar executivos da área financeira. Por consequência dos resultados positivos, seu uso ampliou-se a outras áreas, chegando ao Brasil com muita força na década de 80.

A partir desta época os jogos passaram a ser vistos de uma maneira mais significativa para os países, pois desta forma notou que a universalidade entre os cidadãos acabava acontecendo.

Em termos conceituais, o brincar se iguala ao sentimento de liberdade plena de pensar, de agir, de sentir, de criar e de se expressar. Brincar é a liberdade total de criar fantasias, de imaginar situações fictícias, de imitar ou transformar a realidade de forma descompromissada.

Jogos Didáticos no Ensino superior

Nos dias de hoje os jogos didáticos são vistos de forma educativa, de forma lúdica vem sendo aplicados em diversas instituições de ensino, a sala de aula passa a ser considerado hoje um ambiente de interação entre os alunos e professores, desta maneira os jogos didáticos vem deixando de ser apenas uma brincadeira; passando a ser considerado um método pedagógico.

O jogo didático é visto como uma atividade que deve ser bem planejada e organizada, que quando esta é bem preparada acaba promovendo aprendizagens e desenvolve habilidades e competências capazes de estimular a aprendizagem através da motivação e interação, fazendo com que os alunos se coloquem em situações reais do cotidiano, onde diversos problemas são pontuados. Desta maneira os mesmos são estimulados a raciocinar e colocar as suas capacidades cognitivas em prática.

Segundo Kessler et al., 2015, Considerando que não há desenvolvimento cognitivo sem o envolvimento do sujeito com o objeto, os jogos se apresentam como alternativas importantes no processo de aprendizagem, em qualquer faixa etária, pelo componente motivador, que atua como elemento propulsor do processo. Visando, assim, ao envolvimento ativo do estudante, as diferentes situações propostas nos jogos educacionais, elaboradas a partir de uma perspectiva construtivista, centram-se nas ações de provocar, dispor e interagir.

No cenário atuais o campo de mercado de trabalho vem cada vez mais sendo competitivo e concorrido, desta maneira faz-se necessários que os profissionais que estão saindo de uma universidade, estejam preparados para atuarem em grandes empresas que muitas vezes estas exigem diversas cobranças profissionais, nessa situação, aqueles que tiveram uma formação onde foi abordada diversas

discussões e debates sobre problemas cotidianos, terão um melhor desenvolvimento seja ele de habilidades ou competências essenciais que torna o grande diferencial deste profissional.

O Lúdico como instrumento de aprendizagem na sala de aula

Para acompanhar a evolução da humanidade o homem busca incansavelmente por inovações. Dentro da sala de aula os professores também estão neste mesmo caminho, pois a diversificação de alunos presentes em sala de aula é imensa, seja por diferenças relacionadas a níveis sociais, cultura, raça, religião.

E diante de tanta tecnologia, acessível à maioria da população, muitas vezes método de ensino chamado de “GLS” giz, lousa e salva não são suficientes para conseguir atrair a atenção de nossos alunos.

“Muitos profissionais da área educacional utilizam a ludicidade como um recurso pedagógico, pois a utilização de recursos lúdicos, como jogos e brincadeiras, auxilia a transposição dos conteúdos para o mundo do educando”. (Rau, 2011).

É desta maneira que é necessário, diversificarmos nossas metodologias de ensino, sempre em busca de resgatarmos o interesse e o gosto de nossos alunos pelo aprender. É neste momento que os jogos lúdicos entram, com a finalidade de aumentar o ensino aprendizagem, pois a construção do conhecimento, trazendo atividades lúdicas e prazerosas, desenvolvendo a capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora.

“Jogando, o indivíduo se depara com o desejo de vencer que provoca uma sensação agradável, pois as competições e os desafios são situações que mechem com nossos impulsos”. (Fialho, 2007)

Desta maneira os jogos lúdicos tem efeito pedagógico, e traz um resultado benéfico muito satisfatório para ambos os lados. Pois segundo o autor Chiavenato a educação pode ser entendida como:

“A educação é entendida como toda influência que o ser humano recebe do ambiente social, durante toda a sua existência, a fim de adaptar-se às normas e aos valores sociais vigentes e aceitos”. (Scarp, 2016).

A utilização do jogo lúdico nas salas de aula, permitirá ao aluno uma forma de contato com a realidade lúdica, permitindo uma possibilidade a mais para construir o conhecimento.

Através do jogo, é possível trabalhar o conhecimento de uma forma mais prazerosa, durante as atividades os alunos se sentem bem devido ao domínio que exercem sobre as ações. Garantindo, com isso, um outro tipo de motivação para o aprendizado. Pois, por meio do jogo a energia do aluno é canalizada e liberada na atividade, orientando seu pensamento e proporcionando o desenvolvimento cognitivo.

Dessa forma o jogo consegue atrair o aluno e ser, ao mesmo tempo, um fator de integração, pois o convida a interagir consigo, com os seus colegas e com um mundo muito maior a sua volta. O aluno cria laços e entra em contato cada vez mais profundo com a realidade. Porém, o jogo só despertará o interesse e se tornará um fator integrador, se trabalhado de forma coerente ao momento cognitivo.

“Ao jogar incentivamos o aluno a desenvolver o respeito mútuo, o saber compartilhar uma tarefa, ou um desafio em contexto de regras e objetivos, a reciprocidade, as estratégias para o enfrentamento da situação-problema, os raciocínios”. (Macedo, Petty e Passos 2005)

Os alunos se tornam como agentes de seus próprios conhecimento, autores de suas ações e, portanto, tornam-se mais responsáveis e envolvidos com aquilo que produzem.

Formas de organização dos Jogos Lúdicos

Estes devem ser formulados com um propósito educativo, e não apenas um jogo divertido e descontraído.

O jogo é uma estratégia didática, e para se obter um resultado positivo precisa de um conjunto de estratégias, ou seja de uma organização adequada.

Pois apenas o ato de jogar não é o suficiente para atingir os objetivos educacionais esperados pelo professor.

Em 1991 o Taylor já relatou que todo professor deveria estar preparado aplicação de qualquer atividade aplicada em sala de aula. A imagem abaixo ilustra algumas formas destas organizações:



Fonte: TAYLOR; WALFORD, *apud* TAYLOR, 1991, p. 41.

O que podemos ver na tabela acima é as diferentes maneiras de planejamento do ensinar de forma lúdica, para Taylor uma das características principais é o de ensinar com a repetição “revisão”, muitas vezes o rever alguns assuntos se torna importante durante o processo.

O que vem se demonstrando na literatura, é que bons resultados dependem do planejamento do professor e da condução do mesmo na sala de aula.

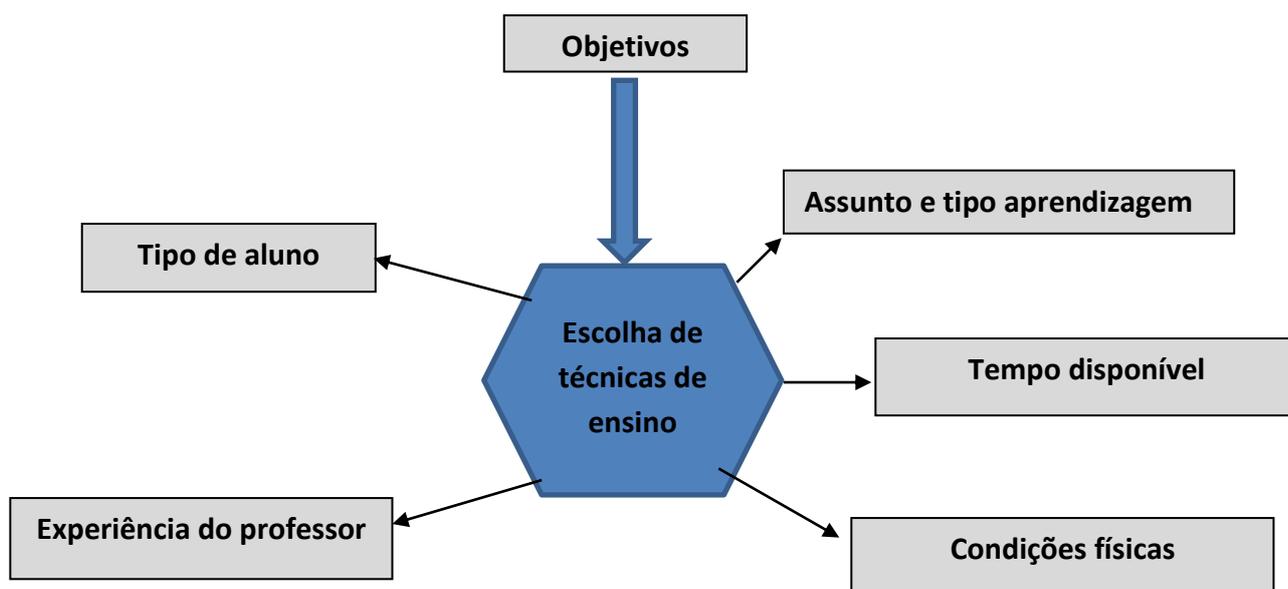
Os jogos lúdicos devem explorar a possibilidade de combinar entretenimento com educação, desta maneira o conhecimento e o aprendizado se torna mais motivador.

Como escolher as técnica de ensino

Os jogos lúdicos utilizados em sala de aula acabam sendo fundamental para o desenvolvimento do indivíduo.

O fluxograma abaixo demonstra as maneiras que o professor deve rever antes mesmo de escolher a melhor técnica de ensino.

Fluxograma 1- Que técnica utilizar?



Fatores que impulsionam os alunos através dos jogos lúdicos

Ao longo dos anos muito se busca pelas instituições de ensino, subsídios que possibilitem melhores maneira que contribuam para o processo ensino aprendizagem.

Dentre este recurso utilizado em sala de aula nota-se através das pesquisas realizadas diversos fatores significativos para o alunos, entre eles são:

- Espontaneidade e criatividade;
- Interação em grupo;
- Aprender a participar ativamente.
- Habilidades.
- A busca por resultados.
- Respeitar regras.
- Autodesenvolvimento.
- Lidar com frustrações se portando de maneira sensata.
- Proporcionar a autoconfiança e a concentração.
- Envolvimento emocional;
- Aprender a trabalhar com tempo (prazo).

Desta maneira os estudantes são incentivados a buscar e aprofundamento nos seus conhecimentos e conseguem promover a articulação de ideias, se baseando na vivencia do mundo real de uma forma segura e confortável.

Valores da técnica de ensino

A técnica de ensino não é um método concreto, ou uma receita que garanta sucesso sempre que aplicada. Algumas técnicas, dependendo do ambiente, se tornam inadequadas para a realidade. A falta de instrução por parte dos professores para o uso correto destas técnicas resulta na reprodução de antigos mestres, e na conseqüente frustração profissional. Dessa forma, alguns fatores devem ser levados em

conta na hora da escolha de uma técnica, são eles: as diferenças entre os alunos (idade, contexto sociocultural, aptidões; Interesses e necessidades dos alunos (atuais e futuros).

Mais quando a técnica de ensino é implantada ela depende de alguns fatores como:

- daquele que a emprega;
- dos objetivos a alcançar;
- dos tipos de pessoas a que se destina;
- do conteúdo a ser tratado;
- do momento em que a técnica será aplicada.

Alguns dos jogos lúdicos mais utilizados pelos docentes de nível superior

Os jogos lúdicos são maneiras de aprendizagem de forma positiva, quando o educador souber trabalhar adequadamente com o jogo.

Existem diversos jogos, estes deveram ser escolhidos de acordo com o perfil da sala, muitas vezes os jogos acabam não tendo um resultado esperado porque o docente não soube identificar o perfil da sala de aula para a aplicação do jogo.

Alguns exemplos são destacados abaixo:

- uso de E-books, IPADs e Tablets, com ênfase no imagético e na velocidade competitiva para domínio de conteúdos e leitura dinâmica;
- charadas para discussão em sala de aula, que promoverão o espírito da descoberta, do detetive que existe em cada um de nós;
- quebra-cabeças, que representarão um desafio e determinação até conclusão da montagem, da totalidade;
- uso de figuras infantis, que despertarão sentimentos, associações da primeira infância, vivências e fatores culturais associados ao habitat de origem;
- teatralização, a qual valorizará a espontaneidade, a interação e a imitação;
- jogos de mímica, que provocarão risos, rapidez de raciocínio e busca das informações pela memória;
- campeonatos, que lembrarão o espírito da competição e privilégio para os detentores de maior quantidade de informações;
- dinâmicas em grupo, que propiciarão o espírito da verdadeira integração, troca de experiências e liberdade de opinião.

Acreditamos que práticas lúdicas no ensino superior devem suscitar o paradigma da associação da loucura do jogo aliado à liberdade que o professor poderá conquistar ou que o aluno poderá desfrutar. Certamente a autocrítica por parte do educador e dos alunos no ensino superior será maior, pois o adulto passa a envergonhar-se do seu espírito lúdico e deixa de ser tão natural quanto na primeira infância.

Fatores que podem interferir na aplicação dos jogos lúdicos

Existem alguns cuidados essenciais a serem revistos antes mesmo de levar os jogos didáticos para a sala de aula, como:

- Falta do conhecimento do docente sobre o jogo didático;
- Orientação inadequada sobre o jogo;
- Falha no estabelecimento de regras;
- E atuação inadequada do docente como mediador;
- Nem todos os conceitos podem ser explicados por meio dos jogos;
- Se o professor interferir com frequência, perde a ludicidade.

Pode-se dizer que os jogos educacionais quando bem utilizados, no processo de ensino e aprendizagem fazem com que o aluno: perceba melhor; compreenda; interprete; aplique; avalie; reinterprete e refaça.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A falta de motivação e interesse dos alunos, muitas das vezes está diretamente ligada a metodologia utilizada pelo professor ao repassar os conteúdos e conhecimentos.

Nota-se que diversas tecnologias podem ser utilizadas no campo da educação, pois existem inúmeras que podem facilitar o ensino. Mas a questão é que o professor ainda encontra muitas dúvidas em utiliza-las dentro da sala de aula, seja por desmotivação, desconhecimento ou por insegurança.

Sabemos que uma aula mais dinâmica, é uma aula bem elaborada, onde requer também um empenho melhor por parte do professor, dando-lhe mais trabalho. Por outro aspecto a recompensa profissional de gratidão por parte dos alunos pode ser bastante significativo e de qualidade quando o docente se dispõe a criar novas maneiras de ensinar, deixando de lado a “mesmice” das aulas rotineiras.

Para despertar o interesse do aluno para a aprendizagem é necessário o uso de uma didática mais atraente, capaz de aproximá-lo o máximo possível da realidade, transformando os conteúdos em vivência.

REFERÊNCIAS

MACEDO Lino, PETTY Ana Lucia Sicoli, PASSOS Norimar Christe. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. Porto Alegre, Artmed,2005. pág. 10).

RAU Maria Cristina Trois Dorneles. **A ludicidade na Educação**. ed. rev, atual e ampl- Curitiba: Ibpex, 2011. 2011, pág. 27).

PERCIVAL, Luiz Leme Britto; SILVA, Edineuza O.; CASTILHO, Katlin Cristina; ABREU, Tatiane Maria. **Conhecimento e formação nas IES periféricas perfil do aluno "novo" da educação superior**. 2010. Disponível em: <http://periodicos.uniso.br/ojs/index.php/avaliacao/article/view/281>; Acesso em 15 de junho de 2017.

FIALHO, Neusa Nogueira. **Os jogos pedagógicos como ferramentas de ensino**. 2007. Disponível em: <http://quimimoreira.net/Jogos%20Pedagogicos.pdf>, acesso em 16 de junho de 2017.

SCARP. Marinho Jorge. **Administração em saúde**- 1. ed.-Doc. editora, 2010.

ROCHA, Eulaide; RUSSO Francisco; CRUZ, Rosana Grappeggia; JORDÃO Thais. **Atividades lúdicas como ferramenta pedagógica no Ensino Superior**, 2012. Disponível em: <http://feiradesaberes.blogspot.com.br/2013/04/importanica-do-ludico-no-ensino-superior.html>. Acesso em: 16 de julho de 2017.

KESSLER, Maria Cristina; Paula CLAUDIO G.; ALBÉ Maria Helena; MANZINI Neiva; BARCELLOS Claudia; CARLSON Renato; MARCON Daniel; KEHL, Cristiano. **Impulsionando a aprendizagem na universidade por meio de jogos educativos digitais**, 2015.

CARRARO, Telma Elisa; PRADO, Marta Lenise; SILVA, Denise Guerreiro Vieira; RADÜNZ, Vera; KEMPFER, Silvana Silveira; SEBOLD, Luciara Fabiane. **Socialização como processo dinâmico de aprendizagem na enfermagem. Uma proposta na metodologia ativa**. Invest Educ Enferm. 2011;29(2):241-254.

GOMES, Maria Paula Cerqueira; RIBEIRO, Victoria Maria Brant; MONTEIRO, Dilva Martins; LEHER Elizabeth Menezes Teixeira; LOUZADA, Rita de Cássia Ramos. **O uso de metodologias ativas no ensino de graduação nas ciências sociais e da saúde-avaliação dos estudantes**. Ciência & Educação, v. 16, n. 1, p. 181-198, 2010.

MELO, Barbara de Caldas; SANT'ANA Geisa. **A prática da Metodologia Ativa: compreensão dos discentes enquanto autores do processo ensino-aprendizagem**. Com. Ciências Saúde. 2012;

23(4):327-339:327-339.

Disponível

em:

http://bvsmms.saude.gov.br/bvs/artigos/pratica_metodologia_ativa.pdf. Acesso em: 17 de junho de 2018.

MITRE, Sandra Minardi; BATISTA, Rodrigo Siqueira; MENDONÇA, José Márcio Girardi; PINTO, Neila Maria de Moraes-Pinto; MEIRELLES Cynthia de Almeida Brandão; PORTO, Cláudia Pinto; MOREIRA, Tânia; HOFFMANN, Leandro Marcial Amaral. **Metodologias ativas de ensino-aprendizagem na formação profissional em saúde: debates atuais**. Ciência & Saúde Coletiva, 13(Sup 2):2133-2144, 2008:2133-2144.

KOEHLER, Sonia Maria Ferreira. **Inovação Didática - Projeto de Reflexão e Aplicação de Metodologias Ativas de Aprendizagem no Ensino Superior: Uma Experiência com “Peer Instruction”**. Janus, vol. 9, n. 15. 2012.

PRADO, Marta Lenise; VELHO, Manuela Beatriz; ESPÍNDOLA, Daniela Simoni; SOBRINHO, Sandra Hilda; BACKES, Vânia Marli Schubert. **Arco de Charles Maguerez: refletindo estratégias de metodologia ativa na formação de profissionais de saúde**. Esc Anna Nery (impr.)2012 jan-mar; 16 (1):172-177.

SEMIM, Gabriela Maschio; SOUZA, Maria Conceição Bernardo de Mello; CORRÊA, Adriana Kátia. **Professor como facilitador do processo ensino-aprendizagem:visão do estudante de enfermagem**. Rev Gaúcha Enferm.,Porto Alegre (RS) 2009 set;30(3):484-91.