

O auxílio lúdico-tecnológico para a metodologia de ensino

SABINO, Salmone Ferreira [\[1\]](#)

SABINO, Salmone Ferreira. **O auxílio lúdico-tecnológico para a metodologia de ensino**. Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Ano 1. Vol. 9. pp. 107-117, Outubro / Novembro de 2016. ISSN. 2448-0959

RESUMO

O método de ensino é a base de todo o processo de aprendizagem em que os alunos ficam submetidos em sala de aula. É importante enfatizar que assim como em demais áreas, a educação, de uma forma geral, está em constante evolução e que é preciso uma reavaliação periódica de todo o sistema para entender e aplicar as melhores opções de ensino e avaliação dos alunos. Este trabalho visa compreender o acréscimo de novos métodos de ensino como auxílio para uma nova formulação de uma metodologia inteligente e atualizada. Também visa entender como a tecnologia pode de fato criar uma nova mentalidade de ensino através de dispositivos e outros meios tecnológicos, ainda dentro da sala de aula. Por fim, visa relatar as diversas dificuldades que a integração total de uma nova metodologia venha a sofrer com a antiga mentalidade de ensino que se tem e demais problemas na sociedade atualmente. Diante dessas questões, pode-se afirmar que todo o processo de aprendizado do aluno deve estar voltado para que o mesmo consiga atingir seus objetivos com a maior quantidade de assistência possível, despertando assim o interesse, motivação e foco do aluno com a matéria em questão. O recomendado é ter este tipo de integração em todas as matérias, afinal não há sentido em aplicar mudanças em um sistema para somente uma matéria em questão.

Palavras-Chave: Metodologia, lúdico, tecnologia, evolução, ensinar, tablet.

INTRODUÇÃO

Desde pequenas, as crianças são apresentadas com brincadeiras e jogos interativos nas salas de aula para incentivar a criatividade e estimular o desenvolvimento da mesma, e é com este tipo de aprendizagem que a criança geralmente tem seu primeiro contato com educação em sala de aula.

Na medida em que a criança cresce, suas prioridades e mentalidade mudam, portanto é normal que o método de ensino mude ao longo dos anos que se passam. No entanto, ter uma metodologia de ensino que é feita com base nos momentos lúdicos dentro da sala de aula, assim como na educação infantil, está sendo o grande diferencial hoje para que alunos consigam tirar o melhor proveito das matérias que se estudam.

É com esta mentalidade na escola que é possível realizar diversas modificações e integrações à metodologia de ensino, pois se adequar às necessidades do aluno está sendo cada vez mais difícil. Com este ideal, é notável identificar como a tecnologia está sendo um grande aliado do professor e do ensino em geral em diversos países.

Como exemplificação, a substituição do caderno pelo tablet está sendo aplicado por não só servir como

um lugar de escrita, assim como no caderno, como também por estar conectado com a internet, o maior meio de comunicação do mundo. Com isso em mãos, alunos e professores podem, por exemplo, ter acesso a todas as apostilas necessárias facilmente em um único lugar, bem como a liberdade do próprio professor para inovar seu método de ensino, e podendo então integrar o momento lúdico com a adição desses aparelhos móveis dentro da sala de aula.

A cooperação de ambos os lados, seja professor ou aluno, é necessária para que não haja um desvio no aspecto ensino-aprendizagem, isto porque com a possível inclusão de aparelhos tecnológicos dentro de sala surgem novos problemas a serem combatidos, como a criação de um plano de ensino que se adeque às necessidades dos alunos que fazem o uso da tecnologia, a administração dos aparelhos, o investimento necessário para cada sala/aluno, equilibrar a questão do contato social-pessoal com o contato social-virtual, a distração, tanto do aluno quanto do professor, a avaliação dos alunos e a facilidade em excesso também de ambos os lados, que podem perder o foco do que de fato se trata a questão do “ensino fácil”.

Este trabalho tem como objetivo retratar as questões dessa combinação de ensino lúdico com a integração da tecnologia, mostrando pesquisas de lugares, cidades e países, que já estão utilizando desta alternativa para ensinar e os resultados dessa mudança, que são tanto positivos quanto negativos para alunos, professores e o sistema educacional em geral.

A EVOLUÇÃO DO APRENDIZADO

Para que se haja mudanças em uma metodologia de ensino, é necessário um motivo importante para que ocorra as devidas preparações. Esse motivo em questão não é difícil de se achar, a evolução está presente em todos os aspectos da vida humana, sejam eles sociais ou não. Crianças de 50 anos atrás não tiveram o mesmo ensino metodológico que as de hoje, e as de daqui 50 anos provavelmente também não terão, portanto o pensamento de renovação no aprendizado deve estar sempre focado no presente e no futuro; crianças devem aprender hoje para poder mudar o futuro de outras, e é assim que o ciclo deve ser.

Antigamente no Brasil, o pensamento dos pais dos educandos também era outra. Raymundo (2006) comenta que sempre houve uma autoridade exercida dos pais em cima dos filhos, mas que sempre foi em excesso quando se tratava de um período mais antigo. Por volta dos anos de 1980, a mentalidade dos pais sobre os filhos era completamente diferente quando se tratava da educação do mesmo, pois acreditava-se que ela deveria vir quase que totalmente deles, por isso o comportamento de autoridade era comum. Hoje a situação não é a mesma, a maior massa de pais acredita que o ensino deve vir em paralelo com a escola, senão completo por parte dela.

Diante disso, pode-se entender como no cotidiano a escola exerce um nível social-educacional em nível elevado: as necessidades são diferentes na medida em que a mentalidade é diferente. Tópicos que antigamente eram proibidos serem comentados em sala ou ignorados pelos pais hoje são tratados caso passem despercebidos; hoje os alunos têm essa liberdade para questionar praticamente qualquer assunto.

A relação professor-aluno também sofreu constantes mudanças ao longo do tempo. Kely (2009) relata que o professor de antigamente era autoritário exatamente como os pais daquela época, era tratado como autoridade “acima de tudo e de todos”. O respeito existia, mas não era natural, e sim imposto pelo sistema e mentalidade da época, tudo com a devida permissão dos pais. Atualmente, esse ideal é completamente fora dos padrões das escolas com possível punição severa para os que realizarem tais práticas.

É inegável como ao longo do tempo houve mudanças severas tanto no comportamento dentro de sala como também no sistema educacional. Nos dias atuais, a participação da escola é maior do que antigamente, e com isso surgem novas dúvidas e problemas: “Como ensinar com eficiência hoje? Como lidar com o comportamento dos alunos? Como incentivar o estudo?”. São exemplos de preocupações como esta que a escola precisa lidar no cotidiano, e a solução geralmente é encontrada em atividades e uma didática que favoreça e seja voltada para a descontração e motivação do aluno: o lúdico.

Juliana (2006) cita: “O brincar e o jogar são atos indispensáveis à saúde física, emocional e intelectual e sempre estiveram presentes em qualquer povo desde os mais remotos tempos.” Como dito anteriormente na introdução deste trabalho, mais específico em relação as crianças, o ato de brincar e jogar são importantes e facilitam o ensinamento, mas é importante entender que este tipo de metodologia dentro de sala pode e deveria ser utilizado com mais frequência em todas as etapas do educando, visto que o desempenho aumenta significativamente, o que é algo que o sistema educacional tem consciência e está trabalhando para que professores utilizem do lúdico sempre que possível.

Em meio à facilidade de se encontrar tanta informação, devido a tecnologia em paralelo com a liberdade que foi conquistada de tempos em tempos pelos alunos dentro de sala pelo processo natural de evolução educacional, professores se deparam cada vez mais com a opção de utilizar o lúdico em suas matérias.

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO

Com a crescente questão sobre a melhor maneira de se ensinar hoje, a ludicidade continua sendo uma das melhores alternativas para quem deseja lecionar de modo “divertido e coerente”. A diversão é algo implícito, mas que não deve envolver somente o conteúdo divertido, mas também a pessoa em si, fazendo com que haja uma certa união em sala com o que se passa e com o que se ensina. De outro lado, ter coesão na prática lúdica deve ser essencial para que se haja domínio do conteúdo e que ao mesmo tempo este não fuja muito dos planos de ensino, garantindo assim não só a qualidade do ensino mas do aprendizado e avaliação correta dos alunos.

O momento, ou atividade lúdica, pode ser compreendida como qualquer atividade prática ou teórica que cause prazer e entretenimento em quem a pratica e, de certa forma, em quem está aplicando também. Rozana e Olimpia (2012), ressaltam que o assunto do lúdico, em específico na área de educação infantil, é discutido com frequência nos dias atuais pois a utilização da prática na metodologia de ensino foi comprovada que na criança há diversos pontos positivos com a aplicação do método: “vontade para brincar, expressar emoções, se socializar...”, e que acima de tudo “acelera o seu ensino-aprendizado”.

A prática do lúdico no cotidiano é essencial para as crianças, mas é importante discutir que a mesma é, e também pode ser tão crucial quanto no período infantil quanto na adolescência e em adultos. Entretanto, há uma certa dúvida do motivo pelo qual se há essa atividade com menos frequência em períodos onde os alunos agora são independentes.

Em adolescentes e adultos, é compreensível uma atividade lúdica dentro de sala ocorrer com menos intensidade, já que a mentalidade e necessidade delas são completamente diferentes das crianças, sem contar no aspecto evolutivo como visto anteriormente. Entretanto, a possível aplicação de um momento lúdico neste período de aprendizado do aluno pode aumentar e facilitar o ensino-aprendizagem, se aplicado corretamente. Jonathas (2007) comenta sobre a vantagem de um ensino lúdico voltado para

alunos maiores de idade, “tornando o processo de ensino/aprendizagem de línguas mais motivado, descontraído e prazeroso, aliviando certas tensões que são carregadas pelo ser humano devido ao constante estresse do dia-a-dia.”

Visto o quão importante é o auxílio de uma atividade lúdica na vida do professor e de seus alunos, Marisa; Marineuza; Meracy; Jeane e Aparecida (2012) realizaram uma pesquisa na Escola Municipal Menino Jesus, de Mato Grosso, e comprovou de forma unânime com seus professores a eficiência de um ensino com a aplicação da prática lúdica em sala: 100% dos entrevistados afirmaram que o ensino-lúdico auxilia na “construção do conhecimento do aluno”. (Fonte: Dados de pesquisa dos autores)

Com as diversas vantagens que podem vir de uma metodologia que é flexível quanto à integração de atividades lúdicas em sala, é importante ressaltar que esta prática deve servir como apenas auxílio do professor, não substituindo por completo um método de ensino e que existem várias outras opções quanto ao que se deve utilizar como facilitador do ensino entre professor-aluno e vice-versa.

Diante de um período em que é sempre bem-vindo qualquer auxílio do ensino, como a ludicidade, é de grande destaque o que a tecnologia hoje também pode fazer para ajudar no processo de aprendizado. Como visto anteriormente na introdução deste trabalho, à possível integração de tablets em sala já está sendo questionado como um possível substituto do caderno. Mas com um aparelho tão moderno, é possível discutir se um dispositivo móvel como o tablet também possa ser utilizado como uma atividade lúdica dentro da sala de aula.

A TECNOLOGIA EM SALA

É crucial que as escolas hoje usufruam de tecnologia, mais específico como um auxiliador do ensino, deixando de lado questões relacionadas a infraestrutura por exemplo, que são importantes, mas não são o foco deste trabalho. Em um mundo atual repleto de inovações tecnológicas constantes, não é difícil entender o porque de um local como a escola não utilizaria de inovações. É claro que nem todas as opções tecnológicas são viáveis para um local como a escola, mas com o acréscimo de aparelhos como o retroprojetor e o computador por exemplo, fica fácil compreender o porquê da utilização do mesmo: o auxílio.

O auxílio tecnológico comprovado em sala é o maior motivo pelo qual há uma integração destes dispositivos hoje, e provavelmente mais recursos devem continuar sendo integrados já que estamos em um período em que a evolução, principalmente por parte tecnológica, está crescendo de forma rápida. Compreende-se hoje que a tecnologia digital por exemplo, ajuda em certos pontos do ensino: na organização e preparação do docente, na interpretação visual, na pronúncia de palavras de outra língua, discussões em sala ou em fóruns virtuais e comprovação de dados. (Fonte: Uniersia Brasil).

Entende-se geralmente hoje por tecnologia como algo futurista e inovador, o que não é errado, mas antigamente recursos como o quadro-negro, a escrita e a imprensa eram de fato tratados como tecnologia. O que não muda daquele período para os dias atuais são os motivos pelo qual se utilizaria de um recurso que só tem a facilitar o ensino do professor.

Diante de questões como essa, pode-se facilmente compreender porque é tão importante que a escola hoje tire proveito da tecnologia em sala, não só por estar de certa forma atualizada, mas por ser, como já dito,

um auxiliador do ensino-aprendizagem. Com este tipo de ideia, a integração de aparelhos móveis vem sendo atualmente amplamente repercutido e também criticado como um possível substituto do caderno.

O tablet, ou tablet PC (Personal Computer) é um dispositivo móvel com um formato retangular, onde se concentra em um dos lados a tela que garante o recurso visual. É uma tecnologia que começou por volta de 1993 e foi aprimorada ao longo dos anos. Em 2002 a Microsoft consagrou de fato o tablet PC (já com recurso do *touchscreen*, tela sensível ao toque), mas foi por volta de 2010 que houve uma popularização do aparelho quando a Apple lançou o iPad. De 2010 até hoje, se passaram apenas 6 anos, mas foi o suficiente para mudar um mundo inteiro com sua tecnologia, não só em termos financeiros e de inovação, mas também como a sua integração em sala.

Falar do tablet em sala hoje é uma questão sensível ao ser discutida por ser uma tecnologia de certa forma recente, mas sua experimentação foi assustadoramente rápida: um ano após o lançamento do iPad, escolas brasileiras já estavam utilizando o aparelho de forma experimental, o que começou uma grande repercussão sobre a quantidade ideal de tecnologia aceitável para o auxílio do professor e dos alunos.

Mas por que integrar uma tecnologia tão recente em sala de aula? Como o aparelho em questão tem acesso à internet e um recurso visual grande o bastante para ser comparado até com um caderno, a quantidade de recursos que podem ser obtidos através de um único tablet pode ser praticamente infinito, o que poderia ajudar na diminuição de gastos para comprar diversas apostilas de cada matéria, já que agora ela poderia ser visualizada com a forma digital. Angélica e Caroline (2013) comentam que “a inclusão tecnológica é tida como uma possibilidade de enriquecer ainda mais o ensino, despertar o interesse do aluno e estimular a aprendizagem...”.

O papel do professor deve ser crucial na integração de um aparelho como o tablet em sala, isto porque com a facilidade de se obter informação, cresce o desafio de realizar uma aula interessante em meio a tantas possibilidades que possam ser úteis e auxiliadoras do ensino. É com este tipo de questão que pode-se ainda integrar de fato a questão do lúdico com o aparelho.

O tablet também pode ser utilizado para jogar, isto não é novidade. Mas utilizar-se de jogos educacionais em sala, além de ser considerado uma novidade, é um exemplo de auxílio tecnológico que pode ser eficiente na hora de ensinar tanto crianças e adultos em sala de aula. Com isso em mãos, quem irá decidir o que fazer ao utilizar o aparelho é o professor, e com um universo de possibilidades, se abrem novas portas para uma nova metodologia e desafios constantes para que haja uma garantia de um ensino com qualidade.

Em 2012, o MEC (Ministério da Educação) comprou cerca de 600 mil unidades do aparelho móvel para serem distribuídos em diversas regiões do país (Fonte: G1, São Paulo). Este é um dado significativo, visto o quão recente é a popularização do dispositivo, e mostra como a tecnologia deve servir ao ensino educacional de tempos em tempos. É claro que com este tipo de aquisição atual, aparecem diversos pontos que devem ser discutidos. De um ponto positivo, a integração deste tipo de tecnologia favorece o aluno e o professor com a facilidade ao se obter informações, mas há assuntos que vem sendo questionados com este novo tipo de metodologia.

Uma pesquisa recente feita em Abril de 2016 no MIT (Instituto Tecnológico de Massachusetts) revelou que o desempenho dos alunos que utilizam tablets ou laptops em sala é inferior àqueles que não utilizam

do mesmo. Uma das hipóteses que explicam o motivo deste dado é que, com o aparelho em mãos, o aluno se distrai muito fácil, acessando e-mails, se comunicando com outras pessoas, e portanto não há um devido foco no que o professor está lecionando no momento. A outra hipótese levantada é de que as anotações feitas no tablet não são do que o aluno aprendeu, mas de uma transcrição direta do que o professor está falando. Diante disso, é importante citar que a própria instituição reafirmou a importância da constante integração da tecnologia em sala, mas que é necessário um sistema rígido sobre a adoção dessas aquisições para que se tenha um ensino atualizado e eficiente, portanto com diversas possibilidades do que se fazer em sala com um novo aparelho tecnológico, fica também a questão sobre o que não fazer com o mesmo aparelho (Fonte: O GLOBO).

É importante citar o choque de cultura que ocorre quando um dispositivo como o tablet entra dentro de sala para auxiliar o professor. Muitos nem sequer utilizaram do recurso pessoalmente, e por isso há uma certa necessidade de, tanto professor quanto aluno estarem aprendendo mutualmente, o que pode ser um ponto muito positivo para ambos os lados, pois deverá haver uma compreensão de que este tipo de aparelho é um grande facilitador do ensino, e não o contrário. O preconceito deve ser deixado de lado e a preocupação de se ter a oportunidade de aumentar e facilitar o conhecimento de alunos e professores é um dos motivos pelo qual a tecnologia hoje está dentro da sala de aula e deverá continuar sendo integrado na medida em que se evolui.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Uma metodologia atualizada é um desafio constante por parte do ensino e das pessoas que a compõe. Estar atualizado não necessariamente está ligado somente à tecnologia, qualquer recurso que possa ser utilizado e que garanta um ensino-aprendizagem de qualidade para a geração atual e que desperte naqueles que ensinam e aprendem a continuação do conhecimento para gerações futuras é sempre bem-vindo.

Diante disso, este trabalho teve como foco a parte da educação lúdica e tecnológica visto que são dois grandes auxiliares do ensino e são, mesmo que ainda não integrados totalmente juntos, o grande futuro do ensino, já que mostram desempenhos e possibilidades de um mundo com brincadeiras e informação com a facilidade que se esperam em meio à tantos recursos tecnológicos do cotidiano.

Barreiras devem ser quebradas ao longo do tempo, mas haverá sempre um desafio por parte de todos os educandos visto como o mundo está sempre evoluindo e a mentalidade da sociedade nunca é a mesma, mas que não se deve nunca ignorar aquilo que pode um dia ajudar a todos.

O desempenho dos alunos deve sempre estar sendo avaliado na medida em que novos auxiliares de uma metodologia são integrados em sala, isto serve para garantir que aquilo que foi recentemente adicionado foi de fato importante para facilitar a comunicação e compreensão do ensino-aprendizagem. Da mesma maneira que alunos são avaliados, professores devem entender como avaliar corretamente conforme sua metodologia sofre mudanças em função de novos recursos, sejam tecnológicos ou não.

Com isso em mente, é importante ressaltar que o papel do professor, seja em sala ou não, ainda deve ser tratado com um respeito máximo por ainda ser o grande mestre que carrega as informações, o conhecimento que ensina os alunos e que deve despertar o sonho interior de cada pessoa na jornada pela busca da paixão ao ensino.

REFERÊNCIAS

LIMA, Raymundo de. Educação de antigamente e de hoje. Disponível em: <<http://www.espacoacademico.com.br/061/61lima.htm>>. Acesso em: 21 Julho 2016.

CRISTINA, Kely. A educação ontem e hoje. Disponível em: <<http://www.webartigos.com/artigos/a-educacao-ontem-e-hoje/27354/>>. Acesso em: 21 Julho 2016.

MAURÍCIO, Juliana Tavares. Aprender Brincando: O lúdico na aprendizagem. Disponível em: <<http://www.profala.com/arteducesp140.htm>>. Acesso em: 22 Julho 2016.

COSTA, Rozana de Souza Silva; HENICKA, Olimpia Terezinha da Silva. O uso do lúdico para melhor desenvolvimento da criança de 03 a 06 anos, segundo a opinião dos professores da escola de educação infantil Iraci Alves Cabral Francisco, de Carlinda/MT. Disponível em: <<http://faflor.com.br/revistas/refaf/index.php/refaf/article/view/48/html>>. Acesso em: 20 Julho 2016.

CHAGURI, Jonathas de Paula. O uso de atividades lúdicas no processo de ensino/aprendizagem de espanhol como língua estrangeira para aprendizes brasileiros. Disponível em: <<http://www.unicamp.br/iel/site/alunos/publicacoes/textos/u00004.htm>>. Acesso em: 26 Julho 2016.

FORMIGONI, Marisa Chiquetti Revesse; OLIVEIRA, Marineuza Cristina Carvalho dos Anjos de.; JESUS, Meracy Santana de.; ROCHA, Jeane Maria Freitas; GABRIEL, Aparecida Garcia Pacheco. Importância do lúdico no desenvolvimento infantil com crianças de 0 a 5 anos, de acordo com os professores da escola municipal Menino Jesus, Município de Alta Floresta – MT 2012. Disponível em: <<http://faflor.com.br/revistas/refaf/index.php/refaf/article/view/54/html>>. Acesso em: 22 Julho 2016.

Universia Brasil. 7 Vantagens de utilizar recursos digitais na sala de aula. Disponível em: <<http://noticias.universia.com.br/vida-universitaria/noticia/2013/10/10/1055456/7-vantagens-utilizar-recursos-digitais-na-sala-aula.html>>. Acesso em: 28 Julho 2016.

NEVES, Angélica Magalhães; CARDOSO, Caroline Rodrigues. Os desafios do uso do tablet pelos professores do Ensino Médio das escolas públicas do Distrito Federal. Disponível em: <<http://www.nehte.com.br/simposio/anais/Anais-Hipertexto-2013/Os%20desafios%20do%20uso%20do%20tablet%20pelos%20professores%20do%20Ensino%20M%C3%A9dio%20das%20escolas%20p%C3%BAblicas%20do%20Distrito%20Federal.pdf>>. Acesso em: 02 Agosto 2016.

G1, Globo. MEC vai comprar 600 mil tablets para escolas públicas de ensino médio. Disponível em: <<http://g1.globo.com/educacao/noticia/2012/02/mec-vai-comprar-600-mil-tablets-para-escolas-publicas-de-ensino-medio.html>>. Acesso em: 02 Agosto 2016.

GOIS, Antonio. Estudo mostra que permitir uso de tablets ou laptops em sala de aula tem efeito negativo no desempenho acadêmico de universitários. Disponível em: <<http://blogs.oglobo.globo.com/antonio-gois/post/estudo-mostra-que-permitir-uso-de-tablets-ou-laptops-em-sala-de-aula-tem-efeito-negativo-no-desempenho-academico-de-universitarios.html>>. Acesso em: 02 Agosto 2016.

[1] Técnico em Programação de Jogos Digitais pelo UniCEUB de Brasília/DF. Tecnólogo em Jogos Digitais pelo Centro Universitário IESB de Brasília/DF.