

ATIVIDADES INTERDISCIPLINARARES EM TURMAS DO 1º AO 5º ANO: UMA PROPOSTA METODOLÓGICA UTILIZANDO-SE DE JOGOS DIDÁTICOS E MÍDIAS DIGITAIS.

FRANCISCO BEZERRA DA SILVA ¹

RESUMO

ATIVIDADES INTERDISCIPLINARARES EM TURMAS DO 1º AO 5º ANO: UMA PROPOSTA METODOLÓGICA UTILIZANDO-SE DE JOGOS DIDÁTICOS E MÍDIAS DIGITAIS. Francisco Bezerra da Silva/ koys@outlook.com.br[1]/IFTO campus Araguatins. Moisés Laurence de Freitas Lima Junior [2]/IFTO campus Araguatins. Ramasio Ferreira de Melo [3]/IFTO campus Araguatins. Eixo Temático: Processos de Ensino e aprendizagem Agência Financiadora: Residência Pedagógica - CAPES Resumo Através do desenvolvimento da regência do Estágio Supervisionado, com a proposta metodológica voltada para interdisciplinaridade nas disciplinas de Artes, Inglês e Música, este projeto buscou facilitar o processo de aprendizagem das turmas de 1º a 5º ano do Ensino Fundamental na Associação de Centro de Educação La Salles, por meio de mídias e jogos didáticos digitais, explorando assim, várias formas de transmitir o conhecimento aos alunos com uso das novas tecnologias. Este projeto foca na relevância da implementação das mídias e jogos como ferramentas metodológicas para contribuírem com o aprendizado dos alunos, incentivando aulas diferenciadas para proporcionar uma melhor fixação do conteúdo e interação entre os alunos. Com base nas ideias de Bévort e Belloni (2009) de que mídia-educação é um campo com dificuldades para se consolidar em virtude da pouca importância dada a esta metodologia de ensino na formação inicial e continuada dos profissionais da educação, o projeto busca demonstrar para esses educadores novas abordagens nas aulas utilizando as ferramentas disponíveis na escola. Assim partimos dos métodos tradicionais para a incorporação da tecnologia atual em sala, desenvolvendo aprendizagem interativa com auxílio de jogos didáticos e mídias digitais é um desafio a ser superado. Moran (2000) dizia que ensinar com as novas mídias seria uma revolução, se mudassem simultaneamente os paradigmas convencionais do ensino, que mantinha distantes professores e alunos. É notável que realmente aconteceu uma revolução na forma de aprender e ensinar nas últimas décadas, com surgimento de novas mídias e tecnologias. Moran (2000) diz que a criança também é educada pela mídia, principalmente pela televisão. Nos dias atuais além da televisão as crianças costumam ter acesso bem cedo a jogos e mídias digitais, assim continuam sendo educadas por essas mídias. Nesse sentido, pode-se concluir que através de variados meios e diferentes

tipos de mídias constroem-se diferentes ambientes de aprendizagem na escola ou externamente, com esse pressuposto trazer e desenvolver a aprendizagem utilizando-se de tecnologia que os alunos já têm contato em seu dia-a-dia é o principal objetivo do projeto. A Utilização de jogos em sala surgiu a partir do termo gamificação que segundo Lorenzoni (2016) é usado quando elementos dos jogos são utilizados de forma a engajar pessoas para atingir um objetivo. Lorenzoni (2016) ressalta que a lógica dos games é facilmente compreendida, assim tornasse fácil a implementação dos jogos em sala. A aplicação deste projeto foi dada por meio de aulas práticas, onde foi apresentado aos alunos os conceitos das matérias ministradas utilizando mídias (vídeos ilustrativos) em seguida com jogos didáticos, onde nota-se o alto nível de interesse dos alunos em participarem das atividades propostas. É notável a presença dos microcomputadores (smartphones) em nosso cotidiano principalmente com os jovens na escola ou em casa que usam o celular (smartphone) para troca de mensagens, jogos dos mais diversos estilos e categorias e principalmente para navegação na internet onde é comprovado por uma pesquisa do IBGE em 2016 pesquisa do IBGE. Matsuura(2013) relata que estudos científicos comprovam que o celular prende tanto a atenção de seu usuário que pode gerar um vício ou transtorno comportamental. Pensando nesse aspecto da tecnologia prender a atenção dos alunos, este projeto nasceu para direcionar a atenção dos mesmo para algo mais criativo e intuitivo. Para não infringir a LEI N.º 2.246-A, que proíbe a utilização de celulares em sala, foi utilizado no projeto o laboratório da escola que conta com 12 microcomputadores com acesso à internet para fazer com que eles joguem e aprendam ao mesmo tempo. Foi utilizado o site www.escolagames.com.br nas disciplinas de inglês e artes que conta com diversos tipos de jogos didáticos categorizados por disciplina, nível escolar e níveis de dificuldade. A pagina de cada jogo conta com introdução do jogo, dicas para o educador e cita quais os objetivos pedagógicos por traz dos mesmos. Neste projeto, foi utilizado também o canal Cocomelon - rimas de berçário do Youtube, nele é possível encontrar vários vídeos musicais no estilo de animações, contando com um repertorio variado, que busca ensinar através de músicas e animações o nome das cores, partes do corpo, animais e outros conteúdos do nível básico de inglês, por essa atividade ter a parte de música, foi utilizado também na matéria de música, para que os alunos pudessem aprender nome dos instrumentos e incentivá-los a participar das atividade de canto. Os resultados da aplicação deste projeto foram alcançados, pois após sua aplicação notou-se um maior interesse dos alunos na participação das atividades propostas, principalmente por se tratar de jogos. Todo o projeto foi pensado em beneficiar a aprendizagem dos alunos e mostrar a o professor em sala uma nova maneira de usar a tecnologia com intuito de inovar a metodologia de suas aulas em prol do desenvolvimento dos alunos. O Principal papel do residencia pedagogica foi a ponibilidade de utilizar parte do tempo de imersão na escola campo para analisar os dados e construir o artigo com intuito de submeter ao enalic 2018, pois esses dados encontrava-se em formato de relatorio de estagio. Palavras-chave: Jogos didáticos,

Interdisciplinaridade, Novas Metodologias, Gamificação. Referências: BÉVORT, Evelyne; BELLONI, Maria Luiza. Mídia-educação: Conceitos, história e perspectivas. Educação e Sociedade. Campinas, vol. 30, n. 109, p. 10811102, set./dez. 2009. HAHN, H. & STOUT, R. Dominando a Internet. Ed. Makron Books. São Paulo (SP), 1996. IBGE. PNAD Contínua TIC 2016: 94,2% das pessoas que utilizaram a Internet o fizeram para trocar mensagens. Disponível em: <https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/agencia-sala-de-imprensa/2013-agencia-de-noticias/releases/20073-pnad-continua-tic-2016-94-2-das-pessoas-que-utilizaram-a-internet-o-fizeram-para-trocar-mensagens>. Acesso em: julho de 2018. LORENZONI, Marcela. Gamificação: o que é e como pode transformar a aprendizagem. Disponível em: . acesso em: julho 2018. MORAN, José Manuel et al. Novas tecnologias e mediação pedagógica. 6. ed. Campinas: Papirus, 2000. MATSUURA, Sérgio. Cuidado: uso excessivo de internet e celular pode viciar. Disponível em: . Acesso em: julho de 2018. PROJETO DE LEI N.º 2.246-A. Disponível em: . acesso em: setembro de 2018. SILVA, Luciene Amaral. O uso pedagógico de mídias na escola: práticas inovadoras. Alagoas (AL), 2013. SILVA, Olindina Maria Moura. Análise do uso das mídias na prática pedagógica dos professores de uma escola pública da rede estadual de ensino do estado de alagoas. Disponível em: . Acesso em: 10 de julho de 2018.

Palavras-chave: .

¹, ;