



FEPEG

FÓRUM DE ENSINO,
PESQUISA, EXTENSÃO
E GESTÃO

TRABALHOS CIENTÍFICOS APRESENTAÇÕES ARTÍSTICAS E CULTURAIS DEBATES MINICURSOS E PALESTRAS

23 A 26 SETEMBRO DE 2015
Campus Universitário Professor Darcy Ribeiro

ISSN 1806-549X

A HUMANIZAÇÃO NA CIÊNCIA, TECNOLOGIA E INOVAÇÃO



Jogo educacional aplicado ao Curso Técnico em Comércio do IFTM – Câmpus Paracatu

Terezinha Rosa de Aguiar Souza, Danielly Vitória Maria Ruela, João Felipe Souza

Introdução

Em outras épocas, o insucesso de aprendizado do estudante era remontado apenas ao próprio estudante e suas habilidades cognitivas. Nos dias atuais, a falta de aprendizado tem sido relacionada também aos métodos de ensino, que muitas vezes metódicos e pouco dinâmicos, geram no aluno desmotivação para aprender.

Jogos tem se tornado parte da realidade não somente de crianças, mas de muitos adolescentes e jovens. Em termos pedagógicos, os jogos, quando bem utilizados, podem se tornar uma ferramenta importantíssima no auxílio ao ensino das mais diversas disciplinas.

A utilização de jogos educativos pode potencializar o desenvolvimentos dessas habilidades, possibilitando uma aula mais dinâmica e criativa, favorecendo a relação entre aluno e professor, e contribuindo para o desenvolvimento dos vários interesses de aprendizado em sala de aula.

Segundo Moratori (2003), os jogos educacionais devem ser visualmente atrativos, ser de fácil interação entre este e o usuário, ser executado em tempo real, possuir variações de níveis de dificuldades e atividades, fornecer respostas imediatas e desafiar a curiosidade e o interesse do participante na exploração do jogo.

Diante disso, o presente trabalho tem por objetivo o desenvolvimento de um jogo educacional direcionado à área de Administração de empresas. Para a aplicabilidade deste trabalho, escolheu-se por campo de estudo o curso Técnico em Comércio do Instituto Federal do Triângulo Mineiro (IFTM) – Câmpus Paracatu.

Material e métodos

A pesquisa foi realizada no Instituto Federal do Triângulo Mineiro – Câmpus Paracatu, situado na cidade de Paracatu – MG e teve seu início através de um projeto de iniciação científica. Inicialmente, em um processo de *brainstorm*, onde houve a livre expressão das ideias, foi possível decidir como o jogo seria elaborado, seu público-alvo e suas principais características.

O jogo desenvolvido foi do tipo tabuleiro, em que o mesmo fazia alusão a uma empresa e seus setores, onde o aluno era motivado a desenvolver um percurso passando pelos setores da empresa, testando seus conhecimentos acerca dos diversos assuntos tratados durante o curso. Os setores da empresa abordados na empresa foram: Departamento de Produção, Departamento de Marketing e Vendas, Departamento Financeiro e Departamento de Recursos Humanos.

O tabuleiro desenvolvido, conforme demonstrado na Figura I, tem o formato de um cifrão, remetendo o jogo ao conceito de empresa, finanças e lucro.. O nome escolhido para o jogo foi: Desafio ADM, fazendo alusão à competitividade do jogo como um desafio dentro dos conceitos de Administração.

Discutidos os principais aspectos de funcionamento do jogo, foram definidas suas regras específicas. Para jogar, são necessárias no máximo cinco pessoas: quatro jogadores e um mediador, cuja função será transmitir as perguntas aos alunos e fornecer também as respostas corretas.

O primeiro jogador lançará o dado que corresponderá ao número de casas que percorrerá, respondendo a pergunta da casa em que parou. Se errar a pergunta, permanece parado até a próxima rodada; se acertar avança a quantidade de casas que alcançou ao jogar o dado. Esse mesmo processo será repetido por todos os jogadores.

O jogo também possui alguns aspectos de recompensa e penalidade, em que algumas casas recompensam o jogador em caso de acerto, concedendo-lhe que avance mais casas por vez e casas de penalidades que levam o jogador a retroceder algumas casas em caso de erro.

Ganha o jogo aquele que chegar primeiro ao final do percurso, recebendo como prêmio o título de Diretor Geral da empresa.

Resultados

Ao término da confecção do tabuleiro, o jogo foi aplicado inicialmente no terceiro período do curso Técnico em Comércio concomitante. A turma se dividiu em dois grupos de seis pessoas cada, e se subdividiram em 3 duplas para a



rodada de questões. A segunda aplicação do jogo foi para o terceiro período do curso técnico em Comércio Integrado ao Ensino Médio, cujo funcionamento deu-se nos mesmos moldes da primeira aplicação.

Percebeu-se que em geral os alunos possuem uma formação que lhes dá fundamentação para as perguntas do jogo, entretanto, algumas dificuldades foram encontradas por alguns em determinadas áreas do jogo, demonstrando que mesmo possuindo uma formação satisfatória, cada aluno possui suas dificuldades peculiares em determinadas áreas do curso. Não foram encontrados erros constantes em nenhuma área específica, considerando assim que as dificuldades encontradas não foram baseadas em áreas específicas, mas em dificuldades singulares de cada aluno.

Conclusão

A criação de um ambiente educativo no qual o professor seja mais do que um mero transmissor de conteúdo, mas um educador capaz de construir o conhecimento em conjunto com cada aluno no cotidiano da prática educativa, é fundamental para a formação intelectual do discente. Para a criação deste ambiente educativo, o professor deve ir além do giz e da lousa, incluindo novos artefatos e tecnologias para atrair o interesse e a dedicação do aluno.

O jogo educacional, neste trabalho representado por um jogo de tabuleiro auxilia os alunos a constantemente revisarem os principais conceitos do curso de uma maneira mais simplificada, rápida e dinâmica. Também possibilita ao professor um material pedagógico que lhe auxiliará nas atividades de fixação de conteúdo teórico de uma forma mais divertida.

Conclui-se que em geral os alunos do Curso Técnico em Comércio possuem uma boa formação, pois não tiveram grandes dificuldades em responder as perguntas feitas no jogo, entretanto, alguns alunos possuem dificuldades peculiares em determinadas áreas do curso.

Os alunos participantes consideraram o jogo de tabuleiro satisfatório. Apesar das dificuldades em determinadas questões, os participantes puderam se divertir durante o jogo e consideraram a estratégia adequada para o aprendizado.

O trabalho desenvolvido foi muito gratificante pois o projeto foi bem recebido pelos alunos, pela praticidade, dinamicidade, e a possibilidade de aprender de maneira mais descontraída.

Apesar das limitações, considera-se que o objetivo do projeto foi alcançado, demonstrando um método prático de aprender, auxiliando no processo de ensino-aprendizagem, mostrando também a importância do trabalho em equipe, visto que as perguntas eram respondidas por duplas.

Referências

- [1] MORATORI, P. B. **Por que utilizar jogos educativos no processo de ensino aprendizagem?** 2003. Monografia. Universidade Federal do Rio de Janeiro. Departamento de Educação. Rio de Janeiro, 2003. Disponível em: <http://www.nce.ufjf.br/ginape/publicacoes/trabalhos/t_2003/t_2003_patrick_barbosa_moratori.pdf> Acesso em: 31 out. 2013

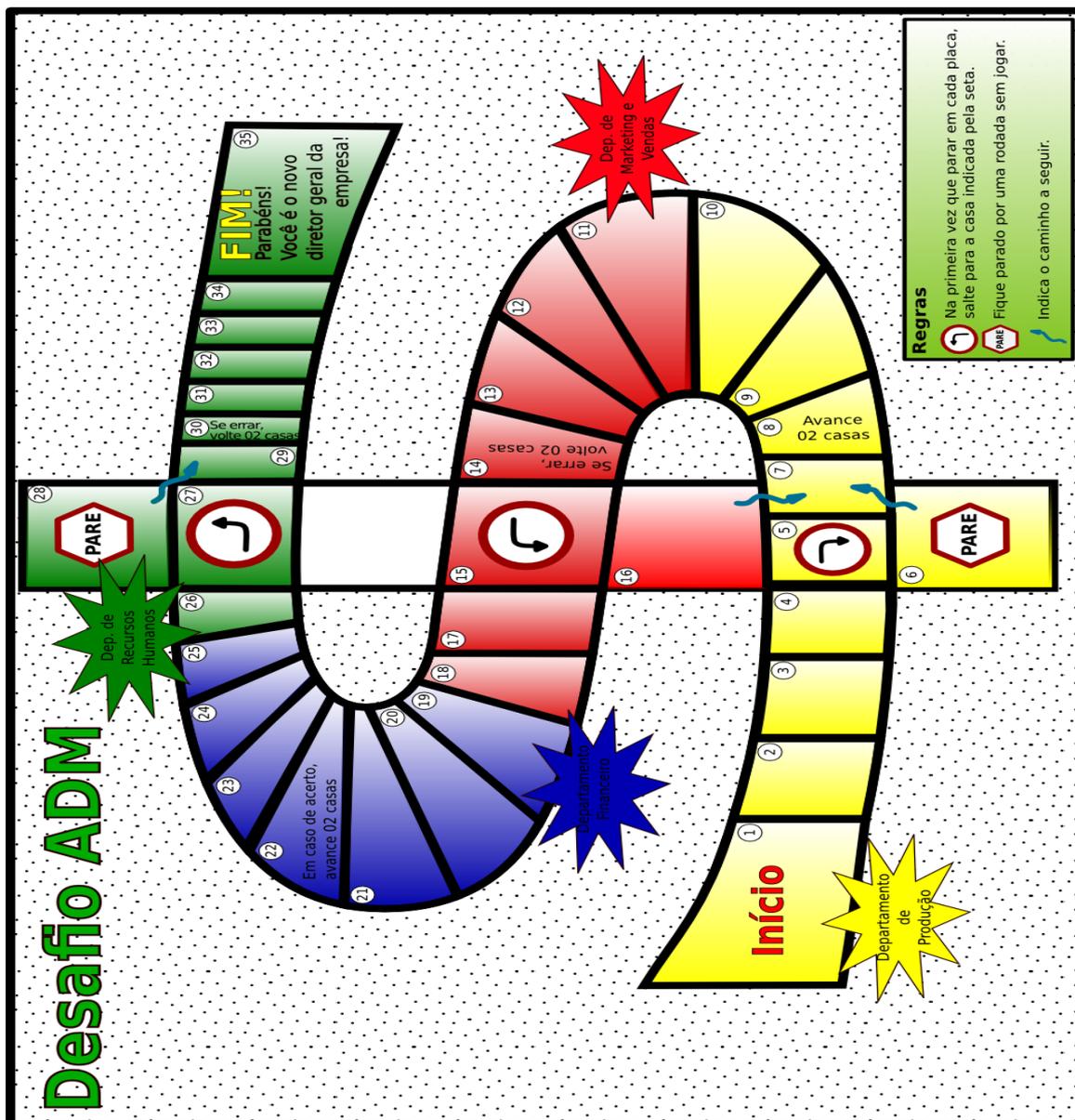


Figura 1. Jogo de tabuleiro Desafio ADM