

Jogos: uma integração curricular

Games: a curricular integration

DOI:10.34117/bjdv8n10-282

Recebimento dos originais: 26/09/2022

Aceitação para publicação: 26/10/2022

Romana Tatiane Soares Santos

Mestre em Letras Estudos Literários

Instituição: Instituto Federal do Norte de Minas Gerais - Campus Salinas

Endereço: Av. Marroto Ferreira, 797, Panorama

E-mail: romana.santos@ifnmg.edu.br

Fabício Silveira Santos

Doutorado em Fitotecnia

Instituição: Instituto Federal do Norte de Minas Gerais - Campus Salinas

Endereço: Av. Marroto Ferreira, 797, Panorama

E-mail: fabricio.santos@ifnmg.edu.br

RESUMO

O objetivo deste trabalho é apresentar a experiência pedagógica que envolveu a interação entre a disciplina de língua inglesa com as disciplinas técnicas dos cursos Agroindústria, Agropecuária e Informática no IFNMG – Campus Salinas. A proposta foi desenvolvida e aplicada nas turmas de Agroindústria, Agropecuária e Informática do 2º ano dos cursos mencionados, no qual ocorreu a interdisciplinaridade entre a língua inglesa e as disciplinas que pertencem a grade curricular técnica de cada curso. Foi utilizado o livro didático adotado pela instituição que aborda sobre a linguagem dos games. A partir dessa proposta, foi solicitado aos alunos que se organizassem em grupos e elaborassem um jogo com as instruções descritas em inglês, cujo tema fosse o conteúdo estudado nas disciplinas técnicas de cada curso. Os jogos foram avaliados em disciplinas diferentes, uma vez que o conteúdo foi integralizado, proporcionando que um mesmo trabalho fosse avaliado em diversos momentos. Nota-se que o trabalho com jogos foi uma excelente alternativa de integração entre as disciplinas, pois os alunos demonstraram mais interesse com os conteúdos trabalhados na língua inglesa e nas demais disciplinas técnicas.

Palavras-chave: integração curricular, jogos, contextualização.

ABSTRACT

The objective of this work is to present the pedagogical experience that involved the interaction between the English language subject and the technical subjects of the Agroindustry, Agriculture and Cattle Raising and Informatics courses at IFNMG - Salinas Campus. The proposal was developed and applied to 2nd year Agroindustry, Agricultural and Computer Science classes of the mentioned courses, in which an interdisciplinary approach between the English language and the subjects that belong to the technical curriculum of each course took place. The textbook adopted by the institution that deals with the language of games was used. Based on this proposal, the students were asked to organize themselves into groups and create a game with the instructions described in English, whose theme was the content studied in the technical subjects of each course.

The games were evaluated in different subjects, since the content was integrated, allowing the same work to be evaluated at different moments. It can be noticed that the work with games was an excellent alternative of integration between the disciplines, because the students showed more interest in the contents worked in the English language and in the other technical disciplines.

Keywords: curricular integration, games, contextualization.

1 INTRODUÇÃO

O sistema educacional atual tem almejado a busca de um ensino onde haja a concepção de um conhecimento significativo e contextualizado de forma a proporcionar uma educação integrada. Para que isso aconteça, é necessário que haja em sala de aula estratégias de aprendizagens diferentes, pois cada indivíduo é dotado por competências diferentes.

A relação professor, quadro e aluno é necessária, mas é fundamental buscar algo a mais. É importante despertar o interesse do aluno para que ele se envolva como um todo em sua formação e se apaixone pelo ambiente escolar, tornando o processo educativo prazeroso e atrativo. Para essa finalidade, diversas técnicas motivacionais têm sido utilizadas em sala de aula, com destaque para as paródias, vídeo clips, músicas e jogos lúdicos.

Na busca pela inovação, criatividade e motivação nas práticas pedagógicas, jogos educativos - que podem ser digitais ou desplugados - têm sido considerados um importante recurso tecnológico de apoio à educação, uma vez que estes aumentam o engajamento e a motivação do aprendiz. Além disso, a diversão inerente ao ambiente lúdico de um jogo amplia as possibilidades de interesse e absorção de conteúdos educacionais (GUARDA & GOULART, 2021).

Sendo assim, é necessário estímulos diferentes para atender as necessidades específicas de cada aluno. Para motivar os estudantes, promovendo a interação e a cooperação e desenvolver essas competências distintas, geralmente os professores de Língua Inglesa recorrem às formas lúdicas e dinâmicas, entre essas, destaca-se a utilização de jogos, que de acordo com pensamento de Piaget, é uma valiosa ferramenta no processo de aprendizagem.

O jogo e o brincar, portanto, sob as suas duas formas essenciais de exercício sensório-motor e de simbolismo, proporciona uma assimilação da real à atividade própria, fornecendo a esta seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do eu. Por isso, os métodos ativos de educação das crianças exigem todos que se forneça às crianças um material

conveniente, a fim de que, jogando e brincando, elas cheguem a assimilar as realidades intelectuais que, sem isso, permanecem exteriores à inteligência infantil. (PIAGET 1976, p.160)

Os jogos não são atividades que estimulam somente os indivíduos na fase infantil, eles são ferramentas dinâmicas que auxiliam a aprendizagem em qualquer etapa da vida humana, estimulando o desenvolvimento cognitivo, afetivo e moral.

O ensino de língua inglesa deve ser um processo dinâmico, estar além dos livros didáticos, permeando vários recursos para que haja interação do aluno com o meio em que está inserido, ou seja, ir além das habilidades linguísticas.

Outra questão muito discutida e trabalhada nos ambientes educacionais é a interdisciplinaridade. Através do conjunto e não de forma separada, os alunos conseguem montar o imenso quebra cabeças que está ao seu redor. A interdisciplinaridade faz com que esse aluno veja as disciplinas como uma teia de informações, no qual tudo está integrado, e ao mesmo tempo respeitando a individualidade de cada conteúdo.

A interdisciplinaridade não dilui as disciplinas, ao contrário, mantém sua individualidade. Mas integra as disciplinas a partir da compreensão das múltiplas causas ou fatores que intervêm sobre a realidade e trabalha todas as linguagens necessárias para a construção de conhecimentos, comunicação e negociação de significados e registro sistemático dos resultados (BRASIL, 1998, p. 89).

Assim, a interação entre as diferentes áreas do conhecimento garante a construção de uma aprendizagem globalizante, na qual as disciplinas se completam, rompe com os limites das disciplinas, traz mais sentido junto à realidade do aluno, torna o ambiente escolar mais participativo, cria pontos entre os conhecimentos e como consequência provoca transformações profundas no processo de ensino aprendizagem no intuito de formar indivíduos mais conscientes e críticos.

A aprendizagem torna-se mais concreta e atrativa quando é permitido ao discente ser protagonista do seu próprio processo educativo, desenvolvendo habilidades e ferramentas que auxiliem no ciclo formativo.

Diante do exposto, essa pesquisa tem como objetivo apresentar a experiência pedagógica que envolveu a interação entre a disciplina de língua inglesa com as disciplinas técnicas dos cursos integrados ao ensino médio – Agroindústria, Agropecuária e Informática – do Instituto Federal do Norte de Minas – IFNMG / *Campus* Salinas.

2 METODOLOGIA

A proposta foi desenvolvida e aplicada nas turmas de Agroindústria, Agropecuária e Informática do 2º ano do Ensino Médio Integrado do Instituto Federal do Norte de Minas Geral (IFNMG) – Campus Salinas, no qual ocorreu a interação entre a língua inglesa e as disciplinas que pertencem a grade curricular técnica de cada curso. Foi utilizado o livro didático – *High up: ensino médio – que* aborda, no 1º capítulo – “Learning about games” – linguagens dos games, que tem como proposta o uso de conectivos para indicar uma sequência de atividades para desenvolvimento de um jogo. A partir dessa proposta, foi solicitado aos alunos que se organizassem em grupos e elaborassem um jogo com as instruções descritas em inglês, cujo tema fosse o conteúdo estudado nas disciplinas técnicas de cada curso.

No primeiro momento, os educandos, sob orientação dos professores, criaram as instruções dos jogos desejado por cada equipe. Após as devidas intervenções na parte escrita, iniciaram a segunda parte, que foi a construção da parte física do trabalho.

Na data marcada, os criadores de cada jogo apresentavam para os demais colegas o resultado final do trabalho. Foi um momento de muita descontração e de aprendizagem entre todos os participantes.

3 PRINCIPAIS RESULTADOS

Os discentes desenvolveram trabalhos integrando as diversas disciplinas que compõem a grade curricular, o que proporcionou aos mesmos perceberem a influência da Língua Inglesa no cotidiano que os rodeia.

As equipes criaram jogos em várias modalidades, como tabuleiro, passa ou repassa, jogo da memória, baralho, roleta e mímica. Cada aluno pode contribuir com sua habilidade e o resultado foram trabalhos muito bem elaborados didaticamente, funcionalmente e visualmente muito atrativos.

Foi notório a satisfação dos discentes pelos trabalhos criados, o orgulho de si mesmos por terem conseguido com êxito desenvolver jogos atrativos e a vontade em cada um deles de levar para as outras disciplinas os conhecimentos e experiências vividas.

Os docentes envolvidos no projeto conseguiram com êxito proporcionar a integração das disciplinas, trocar experiências e montar bases para o desenvolvimento de futuros trabalhos.

Os jogos foram avaliados em disciplinas diferentes, uma vez que o conteúdo foi integralizado, proporcionando que um mesmo trabalho fosse avaliado em diversos momentos.

A interação das disciplinas proporcionou significativa diminuição na quantidade de trabalhos avaliativos que os alunos dos cursos integrados estão matriculados.

4 CONCLUSÃO

Nota-se que o trabalho com jogos foi uma excelente alternativa de integração entre as disciplinas, pois os alunos demonstraram mais interesse com os conteúdos trabalhados na língua inglesa e nas demais disciplinas técnicas.

Após as apresentações dos trabalhos, os alunos relataram que estavam orgulhosos do resultado final dos jogos que confeccionaram e ficaram supressos pois desenvolveram habilidades que não sabiam que eram capazes.

REFERÊNCIAS

BRASIL. *Parâmetros Curriculares Nacionais: Ensino Médio*. Brasília: Ministério da Educação, 1998.

DIAS, R.; JUCÁ, L.; FARIA, R. *High Up: ensino médio – Volume 3*. Cotia, SP: Macmillan, 2013, p. 10-25.

GUARDA, Graziela; GOULART, Ione. Jogos Lúdicos sob a ótica do Pensamento Computacional: Experiências do Projeto Logicamente. Brazilian Symposium on Computers in Education (Simpósio Brasileiro de Informática na Educação - SBIE), [S.l.], p. 486, out. 2018. ISSN 2316-6533. Disponível em: <<http://br-ie.org/pub/index.php/sbie/article/view/8005/5699>>. Acesso em: 10 out. 2021. doi:<http://dx.doi.org/10.5753/cbie.sbie.2018.486>.

PIAGET, Jean. *Psicologia e Pedagogia*. Trad. Por Dirceu Accioly Lindoso e Rosa Maria Ribeiro da Silva. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1976.