

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO AMAPÁ.

JOSÉ LUIZ DE LIMA

**ENSINANDO CIÊNCIAS: O JOGO COMO FERRAMENTA LÚDICA DE
APRENDIZAGEM**

LARANJAL DO JARI - AP
2017

JOSE LUIZ DE LIMA

**ENSINANDO CIÊNCIAS: O JOGO COMO FERRAMENTA LÚDICA DE
APRENDIZAGEM**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amapá, em cumprimento às exigências legais como requisito parcial à obtenção do título de Licenciado em Biologia, sob a orientação da professora Ma. Lucilene de Sousa Melo.



L732e Lima, José Luiz de.

Ensinando ciências: o jogo como ferramenta lúdica de aprendizagem / José Luiz de Lima. – Laranjal do Jari, 2017.

52 f. : il. color. enc.

Monografia (Graduação)–Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amapá, Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas, 2017.

Orientadora: Lucilene de Sousa Melo.

1. Aprendizagem - motivação. 2. Ensino de ciências – aprendizagem – escola Emílio Garrastazu Médici. 3. Ensino de ciências – jogo. I. Melo, Lucilene de Sousa (orient.). II. Título.

CDD 370.152 3 (21. ed.)

ENSINANDO CIÊNCIAS: O JOGO COMO FERRAMENTA LÚDICA DE APRENDIZAGEM

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amapá, em cumprimento às exigências legais como requisito parcial à obtenção do título de Licenciado em Biologia.

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado e aprovado em __/__/__, pela seguinte Banca Examinadora:

Prof^a Ma. Lucilene de Sousa Melo
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amapá

Prof^o Esp. Robson Marinho Alves
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amapá

Prof^o. Dr. Jonas Brito Campolina Marques
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amapá

Dedicatória

À Vicente Evangelista Nogueira, meu pai e à Maria das Graças Lima, minha mãe, que com lutas, mais principalmente com muito amor e dedicação, me deram a educação, sem a qual eu não teria chegado a lugar algum. À minha querida esposa Maria Ivoneide Assunção e Silva pelo companheirismo e entusiasmo. Aos meus filhos Antônio Marcos e Sheylla, que são a fonte de inspiração de tudo que faço. A vocês todo meu amor para sempre.

José Luiz de Lima

AGRADECIMENTO

A Deus em primeiro lugar, que em sua grandiosidade nos dá a vida e sabedoria para fazermos escolhas, fortalecendo sempre a nossa Fé para superarmos os obstáculos que surjam no caminho de cada conquista.

A minha família, por sempre acreditarem na minha capacidade, e por nunca me deixarem desistir. À minha esposa Maria Ivoneide Assunção e Silva e meus filhos Antônio Marcos e Sheylla pela força.

A minha orientadora Professora Ma. Lucilene de Sousa Melo, pela sua dedicação na cansativa atividade de orientar o estudante em seus passos como pesquisador.

Ao IFAP pela oportunidade de realização do curso de Licenciatura em Ciências Biológicas.

Aos professores do curso que se disponibilizaram estar conosco, compartilhando seus conhecimentos e nos instigando a seguir em frente.

Um agradecimento muito especial aos nossos colegas do curso pela amizade e pelos bons momentos compartilhados.

José Luiz de Lima

Ao brincar, a criança assume papéis e aceita as regras próprias da brincadeira, executando, imaginariamente, tarefas para as quais ainda não está apta ou não sente como agradáveis na realidade.

(VYGOTSKY,1987)

RESUMO

LIMA, José Luiz de. **ENSINANDO CIÊNCIAS: o jogo como ferramenta lúdica de aprendizagem.** Laranjal do Jari 2017. Trabalho apresentado ao Curso de Graduação em Licenciatura em Biologia do Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia do Amapá. (IFAP)

Este trabalho visa mostrar a importância do uso de atividades lúdicas na aprendizagem, tem a intenção de mostrar o quanto é importante que o professor possa levar para a sala de aula atividades que contenham o uso de jogos, como estratégia para desenvolver a capacidade de aprendizagem dos educandos. O público alvo são alunos de duas turmas do 7º ano, da Escola estadual Emílio Garrastazu Médici, situado no Bairro Malvinas em Laranjal do Jari/AP. Objetiva mostrar o quanto os jogos podem contribuir como ferramenta de aprendizagem para que assim os alunos possam se sentir motivados para aprender, permeada pela alegria e o sentimento do brincar que o jogo pode proporcionar. Utilizar jogos para ensinar ciências pode viabilizar muito o desenvolvimento dos conteúdos de forma bastante eficaz, haja vista as possíveis trocas de experiências que serão realizadas em sala de aula através dessa forma de ensinar, levando o aluno a desenvolver aspectos cognitivos e afetivos que o jogo pode propor, pois o uso de jogos no processo ensino aprendizagem pode despertar para um aprendizado significativo onde o ato de aprender e ensinar se torne algo prazeroso em que os educandos se sintam fazendo parte de sua própria aprendizagem, de forma autônoma e participativa. Fazer uso de metodologias motivadoras para ensinar deveria ser uma constante no ensino, pois o resultado é visível no ambiente educativo, pois empregar jogos e brincadeiras requer uso de regras, concentração, ajuda mútua, desperta o sentimento de coletividade nos alunos, e assim melhora as relações entre educador e educando, dando espaço para construção e recriação de novos saberes a partir de um assunto apresentado. O presente trabalho utilizou questionários e oficina in loco para obtenção de resultados para esta pesquisa, onde alunos e professores foram os protagonistas dessa ação.

Palavras-chave: Motivação, Jogo, Ferramenta de aprendizagem.

SUMMARY

This paper aims to show the importance of the use of play activities in the learning, it is intended to show how important it is that the teacher can take to the classroom activities that include the use of games, as a strategy to develop the learning capacity of learners. The target audience are students of two 7th grade classes, from Emílio Garrastazu Médici State School, located in the Malvinas District in Laranjal do Jari / AP. It aims to show how games can contribute as a learning tool so that students can feel motivated to learn, permeated by the joy and the feeling of play that the game can provide. Using games to teach science can make the development of content very effective, considering the possible exchanges of experiences that will be carried out in the classroom through this way of teaching, leading the student to develop cognitive and affective aspects that the game can propose, since the use of games in the learning teaching process can awaken to a meaningful learning where the act of learning and teaching becomes something pleasant in which the learners feel part of their own learning, in an autonomous and participative way. Making use of motivational methodologies to teach should be a constant in teaching, because the result is visible in the educational environment, since to employ games and games requires the use of rules, concentration, mutual help, awakens the collective feeling in the students, and thus improves the relations between educator and educating, giving space for construction and recreation of new knowledge from a presented subject. The present study used questionnaires and an on-site workshop to obtain results for this research, where students and teachers were the protagonists action.

Keywords: Motivation, Game, Learning tool

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	10
2 CONTEXTUALIZAÇÃO HISTÓRICA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO	11
3 TEORIAS QUE ABORDAM A FUNÇÃO DO JOGO NA APRENDIZAGEM	18
4 O JOGO E A APRENDIZAGEM	20
5 METODOLOGIA	23
5.1 Caracterização da área estudada	24
5.2 Local de estudo: A escola	25
5.3 Sujeitos da pesquisa: Docentes e discentes	26
5.4 Contribuições metodológicas para o uso do jogo como ferramenta lúdica de aprendiza - gem.....	26
6 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS	33
6.1 Análise das Informações Coletadas.....	34
CONSIDERAÇÕES FINAIS	41
REFERÊNCIAS	43
REFERÊNCIAS	44
APÊNDICE A – AUTORIZAÇÃO PARA A PESQUISA CAMPO	45
APÊNDICE B – AUTORIZAÇÃO PARA A PESQUISA AOS PROFESSORES	46
APÊNDICE C – PLANO DE TRABALHO DESTINADO AOS PROFESSORES	47
APÊNDICE D – AUTORIZAÇÃO DOS RESPONSÁVEIS DOS ALUNOS	48
AUTORIZAÇÃO DOS RESPONSÁVEIS	50
APÊNDICE E – QUESTIONÁRIOS DESTINADOS AOS ALUNOS	52

1 INTRODUÇÃO

Trabalhar a aprendizagem utilizando o lúdico pode ser uma estratégia muito interessante, que pode contribuir bastante no desenvolvimento do processo de ensino aprendizagem, além de ser uma ferramenta bastante válida na construção de conhecimentos práticos.

Esse trabalho busca mostrar a importância dos jogos enquanto ferramenta lúdica de aprendizagem e como pode ser um mecanismo capaz de dar um rumo diferente ao marasmo da sala de aula, propiciando aos professores um novo olhar sobre o ensino de ciências, onde o ambiente de sala de aula possa ser pensado com os alunos e não para os alunos. Utilizando a alegria e o prazer que o jogo proporciona é possível que haja mudanças significativas na forma de aprender, sendo esse o ponto chave de se utilizar o jogo na aprendizagem.

Foi realizado com os educandos uma oficina com um jogo denominado “O jogo do L invertido”, que é um jogo bastante interessante e de fácil compreensão e que foi escolhido e adaptado para facilitar a estimulação da memória e demonstrar como os alunos são capazes de transferir conhecimentos já aprendidos para outros momentos de situações e problemas que envolvam uma aprendizagem mais sólida, revisão de conteúdos e formulação de ideias a partir dos conhecimentos trabalhados anteriormente.

O que norteou este trabalho foi a vontade de transformação, visto que os alunos do 7º ano do ensino fundamental da Escola Estadual Emilio Garrastazu Médici mostraram-se bastante desmotivados para aprender, surgiu uma questão: O que fazer para mudar essa realidade? Para que tal questionamento pudesse ser resolvido a hipótese pensada foi a seguinte: O jogo como ferramenta de aprendizagem poderia ser um instrumento pedagógico capaz de contribuir para que os alunos desenvolvessem a motivação para aprender de maneira mais dinâmica e lúdica e dessa forma se tornarem mais disciplinados e focados nos conteúdos ensinados, resultando numa aprendizagem consistente e com autonomia para construir seu conhecimento.

Por fim, este trabalho buscou através de atividades lúdicas promover entre professores e alunos o sentimento de que sempre é possível mudar o que está sendo feito em prol de oferecer um ensino de qualidade na escola pública, sem perder de vista as dificuldades que a mesma apresenta. No entanto o exercício do magistério exige do professor uma postura ética de compromisso, ou seja, ‘olhar o educando como cidadão, que para aprender precisa que a escola faça o seu papel de forma correta. Para que isso ocorra um longo caminho precisa ser percorrido, e um bom planejamento aliado a uma boa estratégia de ensino é necessário,

mesmo que para isso o educador utilize outras metodologias, sem, contudo, desprezar a tradicional.

2 CONTEXTUALIZAÇÃO HISTÓRICA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO

Os primeiros estudos sobre Jogos foram realizados durante o século XVI - Era Grega e Romana, onde serviram para o aprendizado da escrita, de acordo com SILVA, 2015,p.10.

Com o aparecimento do Cristianismo, ocorreu o desinteresse pelos jogos, pois a religião visava uma educação disciplinadora, não os possibilitando como estímulos à construção do pensar e do saber, sendo considerados ações pecaminosas ao homem. É no Período Renascentista que o jogo passa a ter novamente a aprovação da sociedade, sendo utilizado pelas crianças e jovens como forma de diversão .

Nos séculos XV e XVIII os brinquedos e os jogos que anteriormente eram utilizados em cultos e rituais religiosos e que faziam parte do coletivo da comunidade, passaram por várias transformações e tornaram-se parte do universo infantil. A brincadeira que era o universo do ceticismo religioso, passa a fazer parte do repertório organizado pelas crianças, ou seja, aquilo que outrora fazia parte do universo adulto agora passa a fazer parte do mundo das crianças.

Os mais destacados pensadores como Huizinga, Roger Caillois, Montaigne, Froebel e Gardner se interessaram muito por essa temática tão importante que é a ludicidade. Esses pensadores conseguiram perceber a influência dos jogos no próprio desenvolvimento da humanidade, bem como na concepção da vida.

Nos dias atuais o jogo é compreendido por pesquisadores como uma atividade que contém em si mesmo, o objetivo de decifrar interesse pela questão lúdica e pelo lugar dos jogos no fenômeno humano e na vida.

Assim, brincar significa vivenciar pura e simplesmente a alegria que a brincadeira pode proporcionar e dessa forma o jogo pode ser considerado como um caminho para o início do prazer estético, levando o indivíduo a se descobrir e a meditar sobre sua própria individualidade.

Trabalhar atividades lúdicas pode ser uma forma de fazer com que os alunos despertem para a sua própria aprendizagem se sentindo autônomos na busca de querer conhecer e questionar os conteúdos que são ensinados nas aulas, principalmente de ciências que é o foco desse trabalho.

Fazer uso de metodologias práticas com a intenção de elevar a aprendizagem dos alunos deveria ser uma constante em sala de aula, principalmente no ensino de ciências. E quando se trata do uso de jogos, pode favorecer muito a autonomia dos mesmos para aprender, despertando o interesse e facilitando o aprendizado de uma forma coletiva.

O jogo exige o respeito de regras, e assim, pode levar os educandos a desenvolver o espírito de coletividade que pode ser um grande aliado em sala de aula, visto que o jogo pode melhorar consideravelmente a relação entre alunos e professores, e conseqüentemente o conhecimento pode fluir com mais liberdade, principalmente de forma lúdica e dinâmica, fazendo que os alunos sejam capazes de aprender brincando, e que o conteúdo trabalhado em uma determinada atividade se torne leve e prazeroso pra quem ensina e pra quem aprende.

As maiores dificuldades dos aprendizes quando são deparados com os conteúdos de ciências, são atribuídas ao caráter abstrato da disciplina e de como os conceitos são abordados na sala de aula, ou seja, no geral ainda de forma bastante tradicional. Dessa forma, alguns conteúdos não são absorvidos pelos alunos, em virtude de os mesmos não terem argumentos para questionar e interpretá-los. Isso muitas vezes faz com que o aluno perca o interesse pelos conteúdos ensinados.

É muito comum que nos anos finais do ensino fundamental os jogos e brincadeiras, não façam mais parte do contexto de aula de forma frequente, como se faz na educação infantil. Como lembra Emerique (2003), nas séries iniciais do ensino fundamental é comum observarmos os professores chamando atenção das crianças para pararem de brincar com frase do tipo: “Olha a sua idade! Você não é mais criança!,” “agora é hora de estudar e não de brincar”. Colocações desse tipo mostram a compreensão do brincar como algo fútil, uma atividade não séria, sem valor educativo.

Apesar da incessante busca por alternativas que possam melhorar para a prática pedagógica tradicional, a resistência dos professores a inovações ainda é acentuada. Neste contexto, Camargo (1998) chega a afirmar que na atualidade, “poucas noções são tão vítimas de tanto preconceito quanto o lúdico” (p.16). Vasconcelos (2006) explica que o brincar na atualidade continua sendo visto pelos professores como lazer e passatempo, resquícios de uma educação tradicional que perpetuou o ensino na Europa e América, no século XIX, que tinha como principal objetivo a transmissão de conhecimento científico e cultural acumulado, valorizando a figura do professor como centro do processo educacional pedagógico.

A educação tradicional supervalorizou o conhecimento pela razão, menosprezando a dimensão emocional do aluno. Nesse contexto, as descobertas sobre o brincar e seu valor educativo não foram consideradas no espaço escolar.

Dessa forma a necessidade de mudanças no processo educacional, se torna urgente, pois, o que se percebe é que a escola não está mais conseguindo acompanhar a rapidez com que as mudanças ocorrem na sociedade, principalmente na área tecnológica, o que faz com que alunos tornem-se ociosos, desmotivados e sem vontade de frequentar o ambiente escolar, pois, sabem que ao chegar à escola, se deparam com as mesmas metodologias de todos os dias, ou seja, livro didático e quadro e não vislumbram na escola um horizonte de mudança, seja por questões financeiras, seja por falta de planejamento.

O uso de jogos como estímulo a aprendizagem pode promover entre os alunos um novo sentimento que é o de brincar e se divertir e dessa forma fazer com que eles consigam se ver dentro de sua própria aprendizagem, sem que para isso haja uma rigidez no ato de aprender, o que ainda é bastante utilizado no fazer pedagógico contemporâneo.

De acordo com Leite (2005) o termo lúdico etimologicamente é derivado de *ludus* que no latim está associado à ideia de prazer, divertimento, recreação, teatro, competições. Esses aspectos quando valorizados em educação fazem emergir a concepção de educação lúdica.

A Educação lúdica visa estudar e valorizar um novo processo de desenvolvimento da capacidade física, intelectual e moral do ser humano por meio do uso de brinquedos, jogos e materiais didáticos coligados que sirvam de suporte para o sujeito da aprendizagem aprender de forma mais descontraída, efetiva, eficiente e eficaz. (LEITE, 2005, p. 2).

A utilização de atividades lúdicas na educação é milenar, mas durante muito tempo prevaleceu o fim específico da descontração e/ou recreação. Com objetivo pedagógico, essas atividades passaram a inserir o contexto escolar no Brasil, sob a influência de alguns teóricos, psicólogos e educadores no final do século XIX e início do século XX, especialmente a partir do descobrimento da psicologia infantil.

Quando se aborda educação lúdica facilmente se associa à ideia de jogos pedagógicos, que também culturalmente é compreendido como atividade que promove prazer e descontração, porém diversos significados são atribuídos a jogo, se analisado a partir da etimologia de diversos idiomas; Murcia (2005, p. 13) aponta alguns significados etimológicos:

Afirma Corominas (1984) que o vocábulo jogo procede etimologicamente do latim *iocus* – *i* (brincadeira, gozação, ligeireza, passatempo, diversão); *ioci*, jogos, diversões, passatempo. Segundo Huizinga (1952), *iocus* –*i*, *iocari* não designa o

verdadeiro sentido do jogo ou o jogo autêntico. Trapero (1971) afirma que *jocus* significa chiste, brincadeira, diversão.

Observa-se que não existe uma total convergência com relação à etimologia da palavra jogo, aparecendo inúmeras interpretações, fato é que quando empregado num contexto infantil, o mesmo remete à ideia de entretenimento, prazer e descontração. Porém, não é somente isso, além do sentido lúdico o jogo apresenta um valor pedagógico, na medida em que o mesmo é associado às práticas escolares.

Assim, como são diversos significados atribuídos ao jogo e a sua origem, também é possível encontrar vários conceitos para designar a sua função, Murcia (2005) cita a concepção de vários teóricos, destacando o posicionamento dos antropólogos Blancjard e Cheska:

O jogo é uma forma de comportamento que inclui tanto dimensões biológicas como culturais, que se define não por eliminação dos demais comportamentos, mas por uma variedade de traços. É agradável, intencional, singular em seus parâmetros temporais, qualitativamente fictício e deve sua realização à irrealidade. (BLANCJARD; CHESKA apud MURCIA, 2005, p. 22).

Essa definição de jogo possibilita analisar o valor cultural do jogo que são essenciais no desenvolvimento das características eminentemente humanas como, por exemplo, a capacidade da imaginação e representação simbólica da realidade. Então, acredita-se que seja essa função do jogo que deve ser valorizada no contexto pedagógico.

De acordo com Brougère (2006) o valor educativo do jogo foi assimilado a partir da mudança na concepção de infância, o que ocorreu no final do século XIX, visto que durante muito tempo a criança foi concebida como se fosse um adulto em miniatura, dessa forma, a brincadeira era vista como uma atividade fútil, que tinha como única utilidade a distração.

O conceito dominante de criança não podia dar o menor valor a um comportamento que encontrava sua origem na própria criança, através de um comportamento espontâneo. Foi preciso, depois de Rousseau, que houvesse uma mudança profunda na imagem de criança e de natureza, para que se pudesse associar uma visão positiva às suas atividades espontâneas. (BROUGÈRE, 2006, p. 90)

A descoberta da infância propiciou mudanças expressivas na forma como se pensava o brincar e esta atividade passou a ser vista como uma característica essencial da infância e ganhou um novo sentido, além do que já se conhecia – a função lúdica adquiriu a função educativa.

Dessa forma, seguindo os passos do naturalismo, corrente filosófica emergente, a brincadeira é colocada no centro da educação, na qual se concebe que: “A brincadeira é boa porque a natureza é pura, representada pela criança, é boa. Tornar a brincadeira um suporte pedagógico é seguir a natureza” (BROUGÈRE, 2006, p. 91).

Dentre os teóricos que desenvolveram abordagens teóricas defendendo a utilização do lúdico na aprendizagem ou criaram métodos dirigidos ao trabalho pedagógico a partir de jogos, brinquedos e brincadeiras e que exerceram e exercem influências ainda hoje entre os professores pelas ideias apresentadas relacionadas à forma de procedimento metodológico adequado à infância apresentam-se Dewey, Frobel, Decroly, Freinet e Maria Montessori.

De acordo com Kishimoto (2006, p. 104), a influência das ideias dos teóricos mencionados se fizeram sentir a partir das décadas de 20 e 30, como reflexo das reformas educativas que introduziram e divulgaram as ideias pedagógicas da Escola Nova.

Nesse sentido, ao entender que a infância é uma fase do desenvolvimento humano na qual o aspecto lúdico assume grande importância, contribuindo tanto no crescimento como no processo de aprendizagem, é que foi defendida a introdução de atividades envolvendo brincadeiras, brinquedos e jogos no contexto escolar, com o objetivo de favorecer e facilitar o processo ensino-aprendizagem.

Para enfatizar a importância dos jogos na aprendizagem, Lopes (2002, p. 23) aborda: “É muito mais fácil e eficiente aprender por meio de jogos, e isso é válido para todas as idades, desde o maternal até a fase adulta”.

É pertinente ressaltar que os esforços dirigidos para introduzir o lúdico na educação, no início do século XX, estavam direcionados tanto à educação infantil como ao ensino fundamental. Existia um grande entusiasmo entre os educadores para inserir na sala de aula brincadeiras, jogos e brinquedos como uma prática de ensino inovadora e que se contrapõe às metodologias verbalistas predominantes na época, essa foi uma postura que resultou da divulgação da Escola Nova; todavia, apesar do entusiasmo dos educadores foi possível detectar grandes resistências em relação às metodologias lúdicas, principalmente por parte dos pais. E, Kishimoto (2006, p. 106) aborda essa questão:

(...) a introdução dos jogos na escola primária não era bem vista. Pastor (1935, p. 72), comentou a *ojeriza dos pais pelo jogo* e desnudou conflitos apontados também por Fagundes (1934, p. 59), como a de que os pais não enviavam os filhos à escola para brincarem.

Considera-se que o desconhecimento relacionado à importância do brincar para o desenvolvimento infantil e para a aprendizagem tenha sido a principal causa de resistência, visto que, durante muito tempo predominou a concepção de que estudar é coisa séria, e por ser séria não poderia ser prazerosa. Duarte Júnior (1986, p. 12) demonstra a tendência que existe em separar o “útil” do “agradável”, quando aborda:

Em geral as coisas úteis, “sérias”, são aquelas que identificamos como maçantes, trabalhosas; em outros termos: são as obrigações que temos de cumprir, mais ou menos a contragosto, e que nos permitem sobreviver nas selvas de concreto e aço de

nossas cidades. Já as agradáveis, prazerosas são aquelas reservadas às nossas férias e feriados, isto é, as que guardamos para usufruir após terem sido cumpridas as nossas maçantes obrigações.

Admitindo-se que as coisas sérias, necessariamente devem ser trabalhosas, torna-se difícil aceitar que a aprendizagem é mais eficiente quando ocorre a partir de metodologias agradáveis; e essa era a ideia predominante na época entre os pais, já que para eles brincar estava associada unicamente à descontração e entretenimento.

Observa-se que na atualidade ainda persiste a concepção que separa o caráter lúdico da educação, até entre os educadores. Essa questão é apropriadamente mencionada por Lourenço (2004, p. 1) em artigo publicado on line:

Ainda hoje, na visão do educador a brincadeira e o estudo ocupam momentos distintos na vida das crianças. O recreio foi feito para brincar e a sala de aula para estudar, cabe a outro profissional o papel de interagir com o aluno em uma brinquedoteca, e o parque, é apenas um momento de descanso dos afazeres escolares ou para distrair a turma, muitas vezes com brinquedos inadequados para a idade ou longe do alcance das crianças.

Essa realidade permite analisar a necessidade de um preparo mais adequado aos profissionais da educação, no sentido de possibilitar a compreensão em torno do caráter pedagógico que pode ser proporcionado através de atividades lúdicas.

Outro aspecto importante relacionado à falta de preparo dos professores com relação à utilização dos jogos (recursos didáticos) na educação nas décadas de 20 e 30 e que merece ser destacado, está associado à forma como a aula era conduzida a partir desses recursos. Kishimoto (2006, p. 108) aponta que havia um extremo direcionamento das atividades pelos professores, ou seja, a ação lúdica da criança, muitas vezes, acabava sendo prejudicada. A mesma autora (ibidem, p. 108) acrescenta:

Naquela época, as discussões em torno da natureza do jogo eram insignificantes. O desconhecimento das características do jogo, tais como atividade iniciada e mantida pela criança, flexibilidade e decorrente possibilidade de exploração, relevância do processo de brincar e não de seus resultados, prazer propiciado pelo ato lúdico, existência de regras e criação de situações imaginárias, confundia o emprego de materiais pedagógicos inovadores com o jogo.

Dessa forma, a falta de um preparo maior dos professores em relação à utilização do jogo, enquanto recurso que ao mesmo tempo é pedagógico e lúdico, fez com que houvesse uma confusão de conceitos, visto que todo e qualquer material concreto que servia de suporte às atividades docentes eram vistos e utilizados com o sentido de jogo, sendo direcionado de forma rígida sem respeitar a vontade da criança.

Apesar da falta de conhecimento aprofundado em torno da importância da ludicidade, em especial do jogo na educação, de modo que possibilitasse uma atuação mais profícua dos educadores, considera-se que a introdução de atividades lúdicas na educação, um aspecto inovador para época (1930) foi bastante positivo na medida em que criou uma nova dinâmica pedagógica que se contrapunha de forma enfática ao ensino meramente tradicional.

Desde aquela época até os dias atuais, ocorreram grandes alterações com relação às práticas pedagógicas envolvendo a introdução do lúdico no contexto escolar; considera-se que a introdução de novos procedimentos educativos, geralmente está associado às reformas sócio-políticas, que repercutem diretamente na educação, e, Kishimoto (2006) em artigo publicado on line aborda essa questão:

A importância do jogo na educação tem oscilado ao longo dos tempos. Principalmente nos momentos de crítica e reformulação da educação, são lembrados como alternativas interessantes para a solução dos problemas da prática pedagógica. Tais oscilações dependem, basicamente, de reestruturações políticas e econômicas de cada país. Geralmente, em períodos de contestação, de inquietações políticas e crises econômicas, aumentam as pesquisas e os estudos em torno dos jogos.

Observa-se que as práticas pedagógicas estão ligadas às políticas educacionais definidas no país. Essa observação permite refletir sobre a necessidade de implementação de reformas pedagógicas que realmente atendam aos interesses e necessidades da educação, possibilitando que a mesma seja acessível e de qualidade a todos.

Voltando à questão do lúdico na educação, é pertinente ressaltar que a forma como é concebida hoje, isto é, a importância do brincar para o desenvolvimento infantil e para o processo de aprendizagem, foi amplamente influenciada pelas ideias de Jean Piaget e Vygotsky, que foram teóricos que contribuíram de forma significativa para a compreensão de que é necessário que seja respeitado o ritmo próprio e o nível de desenvolvimento mental do educando durante a efetivação da ação didática.

Da contribuição desses teóricos a brincadeira assumiu uma posição privilegiada na aprendizagem, porque:

Na medida em que vão crescendo, as crianças trazem para suas brincadeiras o que vêem, escutam, observam e experimentam. As brincadeiras ficam mais interessantes quando as crianças podem combinar os diversos conhecimentos a que tiveram acesso. Nessas combinações, muitas vezes inusitadas aos olhos dos adultos, as crianças revelam suas visões de mundo, suas descobertas. (PORTO, 2003, p. 01).

A partir dessa compreensão que foi reconhecido o valor do jogo no contexto da aprendizagem, mas para chegar a essa visão muitas descobertas foram necessárias, e muitos teóricos desenvolveram abordagens específicas que possibilitaram compreender que a

brincadeira faz parte do mundo infantil, mas que não é apenas distração, é aprendizagem também.

3 TEORIAS QUE ABORDAM A FUNÇÃO DO JOGO NA APRENDIZAGEM

Jogar é uma atividade milenar, entretanto, o desenvolvimento de teorias, que abordam a função do jogo e sua importância para a infância, de acordo com Murcia (2005), começaram a surgir na segunda metade do século XIX e início do século XX. Essas teorias possibilitaram atribuir nova significação ao ato de jogar, visto que passaram a atribuir um valor pedagógico a essa atividade que até então, era vista meramente com a função de descontração e entretenimento.

Murcia (2005) aponta que as principais teorias que explicam o caráter do jogo na infância foram desenvolvidas: Teoria do excedente energético; Teoria do pré-exercício, Teoria da recapitulação e a Teoria do relaxamento. Cada uma dessas tiveram grandes representações entre os teóricos de renome que compõem a história da educação e da psicologia infantil, citam-se:

A *Teoria do excedente energético* teve como principal representante Herbert Spencer (1855), que concebe que “o jogo aparece como consequência do excesso de energia do indivíduo”. (MURCIA, 2005, p. 33). De acordo com essa teoria, o jogo assume papel predominante para ocupar o tempo livre da criança, visto que não precisa realizar qualquer trabalho para sobreviver, já que, suas necessidades são asseguradas pelos adultos.

Murcia (2005) aborda que a *Teoria do pré-exercício*, apresentada por Groos (1898), parte da concepção de que a infância é uma etapa de preparação para a vida adulta; para tanto, a brincadeira exerce o papel de representar na infância, as funções futuras que deverão ser desempenhadas pela pessoa quando se tornar adulta. Dessa forma, essa teoria destaca o papel relevante da brincadeira sobre o desenvolvimento humano.

A *teoria da recapitulação* foi proposta por Stanley Hall (1904), para ele “a brincadeira é uma característica do comportamento ontogênico relativo à evolução filogenética da espécie” (MURCIA, 2005, p. 33). Essa teoria explica que as brincadeiras fazem uma analogia à história humana, ou seja, enquanto criança as brincadeiras reproduzem as características primitivas, e vão evoluindo de acordo com o crescimento

Já a *Teoria do relaxamento* ou de distensão, indica a brincadeira como atividade compensadora do esforço, do cansaço suscitado na criança gerado pelas atividades sérias e

difíceis, ou seja, é uma forma de recuperar a fadiga causada pelas atividades cotidianas. Murcia (2005) aponta que o principal representante dessa teoria é Lazarus.

Uma nova visão de lúdico na educação, através de jogos, brinquedos e brincadeiras, que reconhece o valor dessas atividades tanto no desenvolvimento como na aprendizagem, é utilizada a partir da contribuição de Jean Piaget e Vygotsky, que inauguram uma forma inovadora de entender o processo de desenvolvimento humano, no qual o ato de brincar assume um novo sentido.

Esses dois teóricos embora não sejam completamente convergentes na forma de pensar, muitas vezes se complementam, especialmente no que se refere ao valor do jogo para o desenvolvimento infantil e na aprendizagem; suas ideias serão analisadas de forma mais detalhada, de modo que permita compreender em que consiste a importância e a função do lúdico no processo educativo.

E, apesar de outras teorias fazerem menção ao jogo e ao ato de jogar como atividades importantes à infância, na medida em que contribuem no desenvolvimento humano, é importante ressaltar que no âmbito do desenvolvimento humano, Piaget e Vygotsky podem ser apontados como os teóricos que apresentaram consideráveis abordagens, na medida em que eles relacionam a brincadeira com a gênese da inteligência e com o desenvolvimento cognitivo, afetivo e sócio-emocional.

As abordagens de Piaget foram fundamentais para associar o jogo à educação, pois para ele o jogo constitui-se em expressão do desenvolvimento infantil, já que às crianças jogam para assimilar e para transformar sua realidade.

Vygotsky também foi importante para a compreensão do valor pedagógico do jogo, na medida em que afirma que através de atividades lúdicas, principalmente aquelas que dão destaque às brincadeiras de faz-de-conta, a criança representa a realidade e aprende a lidar com ela.

Corsino (2003), aborda a contribuição de Vygotsky para a introdução da brincadeira no fazer escolar:

Vygotsky (1991) considera a brincadeira uma grande fonte de desenvolvimento que, como foco de uma lente de aumento, contém as tendências do desenvolvimento de forma condensada. Para o autor, a brincadeira fornece ampla estrutura básica para mudanças das necessidades e da consciência. Pois, nas brincadeiras, as crianças ressignificam o que vivem e sentem. (CORSINO, 2003, p. 12).

São essas considerações apresentadas por Vygotsky que permitem analisar o valor pedagógico do jogo, já que nas atividades infantis as crianças têm a oportunidade de trabalhar com seus medos e angústias e assim, viver situações bem agradáveis.

4 O JOGO E A APRENDIZAGEM

Apesar dos inúmeros desencontros entre o jogo e educação escolar ao longo da história não se pode negar a ligação existente entre a criança e atividade lúdica de uma forma muito intensa, o que torna inevitável a sua presença no ambiente escolar. No entanto não é possível afirmar que a relação entre jogo e educação ocorre de forma pacífica, ou seja, sem conflitos, muito menos pensar que se está perto de um final feliz onde essa convivência possa ser a salvação do processo educativo, para (BARROS,2009. p110)

A escola é um lugar onde as relações das crianças se intensificam, o que o legitima como desencadeadora de novas experiências, sentimentos e conflitos. As políticas educacionais atuais brasileiras ainda carregam consigo a concepção de que a escola, seja de educação infantil, seja do ensino fundamental, é um espaço para transmitir informações e sem relação com o cotidiano e necessidade das crianças, o que expõe sua oposição com a concepção de criança capaz, que pensa e que deve ter voz e vez.

Ainda é muito presente nas instituições de educação infantil, e principalmente nas Escolas de ensino Fundamental, uma divergência, ora explícita ora implícita, entre brincar e estudar, de modo que ao primeiro é concedido direito de existência em hora e lugar determinado, fora dos quais assume ares de transgressão.

Haverá tempo para o sério (aprendizagem) e o tempo para a recreação ressalta Oliveira(2006), que sugere uma incompatibilidade entre o jogo e a educação institucionalizada da infância.

No cotidiano da escola, essa dupla visão entre o brincar e o estudar é perceptível e pode trazer muitos problemas para a aprendizagem, pois essa quebra entre a educação infantil e ensino fundamental, onde a atividade lúdica vai se afastando do processo educativo, algumas vezes de forma abrupta sem que haja uma preocupação sobre a importância do brincar em qualquer fase da vida. No ensino fundamental II, o uso das brincadeiras e dos jogos na condução do saber é ainda mais acentuado, pois é entremeado pela compartimentação das disciplinas e pela divisão de professores por áreas de conhecimento. Essa ruptura no fazer pedagógico no geral torna ainda mais distante o uso de jogos e brincadeiras no contexto de aula, deixando sempre para os momentos de lazer com dia e hora marcada na escola.

Essas observações propõe um questionamento sobre o distanciamento da escola em relação ao prazer da criança e do professor e suscita uma triste constatação, de que uma das características das escolas principalmente no ensino fundamental II é a estranheza para com o prazer do aluno e professor.

As brincadeiras e os jogos convertem-se, portanto, em atividades indesejáveis ao ambiente escolar, por estarem ligados ao prazer e á vida imaginativa, distante s daquilo que rege educação escolarizada (atenção, rigidez, disciplina) (SOMERHALDER e ALVES .2011.p,54)

Na essência, a escola é um lugar privilegiado de educação, ainda que a realidade atual diga o contrário. Uma escola que utiliza em seus ensinamentos práticas que pressupõe o prazer de ensinar com certeza inspira como resultado o prazer de aprender.

Um processo de ensino e aprendizagem onde o lúdico seja uma ferramenta constante para ensinar terá como retorno um aprendizado bastante significativo para os estudantes, logo, mais rico é fértil tanto para quem ensina quanto para quem aprende.

Por meio da valorização do jogo, a escola pode provocar o enriquecimento das experiências dos discentes e ajuda-los a se encontrar dentro do processo, seja educacional ou cultural, onde o mesmo está inserido, posto que, o brincar é um processo cultural que compreende gerações, no entanto passou por várias transformações, mais que não perdeu sua essência que é promover prazer e alegria a quem brinca e a escola deve fazer uso do brincar como parte do seu fazer educativo de maneira constante e não somente de forma esporádica sem nenhuma função educativa.

Kishimoto (1999) sugere que uma maneira que possibilita tal articulação apresenta-se na medida em que o professor, ao propor uma atividade lúdica aos alunos com vistas a estimular certos tipos de aprendizagem, preserve as condições para expressão do jogo, ou seja, a ação intencional para brincar.

É essencial que o professor esteja atento às necessidades dos alunos de acordo com a faixa etária no que diz respeito ao jogo, para que assim possa evitar alguns contratemplos no decorrer das aulas, ou seja, conhecer a turma, quais interesses e necessidades de aprendizagem esta pressupõem. Além disso, é muito importante também, que o objetivo pedagógico que o professor pretende alcançar esteja de acordo com a realidade dos alunos, não somente no que se refere ao ambiente escolar, mas também no contexto cultural. É importante que o professor na intenção de superar a mesmice das aulas expositivas sempre iguais e monótonas, dialogue com os alunos sobre quais jogos podem ser interessantes para serem utilizados nas aulas, propor modelos de jogos e pedir sugestões para os alunos, isso

pode ser muito significativo pois, dessa forma os alunos teriam a oportunidade de opinar e partilhar escolhas prévias sobre um determinado jogo para ser utilizado como suporte na aprendizagem, algo que pode ser muito estimulante e motivador.

O professor por meio do jogo pode resgatar nos alunos o desejo de se aventurar utilizando o lúdico. Atividades que podem ser usadas no dia -a -dia de aula, fazendo com que os estudantes sintam-se em constante desejo de descobrir mais e mais sobre o conteúdo ministrado, e principalmente de forma prazerosa e dinâmica, sem que para isso haja uma imposição no ato educativo, levando os alunos a um descompasso no querer aprender e assim fortalecendo os índices de reprovação, abandono e repetência nas escolas publicas atualmente.

Torna-se importante, que o professor não transforme o jogo em uma atividade rotineira, sem nenhum cuidado ao apresentar aos alunos, pois dessa forma o aluno estará apenas reproduzindo algo já pronto e acabado, elevando ainda mais a concepção de marasmo educativo, onde os alunos são meros expectadores de um show particular que é somente do professor, o jogo quando bem apresentado e de preferência construído no coletivo da sala de aula pode trazer resultados surpreendentes, haja vista que nesse processo os alunos podem descobrir novas formas de jogar diferentes da que o professor mostrou, e isso demonstra a capacidade criativa dos estudantes frente a um novo desafio.

Há que se fazer uma observação em relação ao uso dos jogos, para (SOMERHALDER e ALVES, 2011,p,54)

A proposta de incorporar o jogo, nas suas várias formas, a prática educativa, não significa reduzi-lo a um mero instrumento para o trabalho com os conteúdos escolares ou com a linguagens, é preciso olhar com cautela o uso dirigido do jogo ou o conhecido jogo educativo, tomado pelo professor como estratégia didática, pode tornar-se apenas mais uma forma facilitada de mera transmissão de conteúdos e, com isto supressão da fantasia e da criação. Trajando-o de uma roupagem burocrática, vislumbram-se no jogo um instrumento com fins pedagógicos que pode facilita o aprendizado da criança porque supõe ser divertido e prazeroso.

Transportar o jogo para o campo pedagógico, sem os devidos cuidados, pode trazer algumas sequelas que em muitos casos pode inviabilizar seu sentido educativo, uma vez que pode se caracterizar mais como técnica do que como arte. Nesses casos o jogo é destituído da espontaneidade e liberdade imaginativa para ser substituído por um brincar que está ligado à técnica de ensinar.

Esta visão pormenorizada do jogo como instrumento pedagógico deve ser banida da ação escolar e substituída por uma nova forma de ver o jogo, levando-se em consideração todos os prós e contras. Mas, para que isso ocorra precisa-se de professores vestidos de vontade de propor mudanças no ato de ensinar, inclusive dando um novo significado ao seu valor educativo na escola, ampliando suas possibilidades para além dos limites do chamado

jogo educativo, reconhecendo-o, como um espaço de experiência que relaciona realidade interna e externa e mobiliza as potencialidades dos educandos.

O principal caminho para se chegar a uma concepção de que o encontro entre o jogo e trabalho pedagógico seja possível é a disponibilidade para acolher toda e qualquer curiosidade que o estudante possa trazer para o ambiente escolar, de maneira que possa desenvolver a criatividade e a vontade de aprender, usando sua imaginação na construção, e não somente lhe dando algo que se pressupõe pronto e acabado.

Nessa direção, espera-se que o jogo possa colaborar com o processo ensino aprendizagem, uma vez que pode tornar a prática educativa mais harmônica, menos aterrorizante e muito mais prazerosa, e portanto, mais lúdica.

5 METODOLOGIA

De acordo com Moresi (2003, p. 08), a pesquisa é um conjunto de ações, propostas para encontrar a solução para um problema, que têm por base procedimentos racionais e sistemáticos, nesse sentido, o estudo foi desenvolvido através da pesquisa exploratória, com abordagens qualitativa e utilizando-se, como meios a investigação bibliográfica e a pesquisa participante.

De acordo com Lima (2004) a pesquisa bibliográfica é a atividade de localização e consulta de fontes diversas de informação escrita orientada pelo objetivo explícito de coletar materiais mais genéricos ou mais específicos a respeito de um tema. A respeito desses aspectos, Lakatos e Marconi defendem que pesquisa bibliográfica diz respeito àquela que engloba as bibliografias envolvendo os temas de estudo, haja vista sua publicidade.

A pesquisa participante insere-se na pesquisa prática, classificação apresentada por Demo (2000, p.21), para fins de sistematização. Segundo esse autor, a pesquisa prática “é ligada à práxis, ou seja, a prática histórica em termos de usar conhecimento científico para fins explícitos de intervenção; nesse sentido, não esconde sua ideologia, sem com isso necessariamente perder de vista o rigor metodológico”.

Referente aos instrumentos de pesquisa destaca-se a execução de uma oficina na disciplina de Ciências onde os alunos participaram de quatro momentos de aulas. No diário de campo (agenda do pesquisador) registrou-se as percepções e as informações complementares observadas no desenvolvimento da pesquisa.

O critério utilizado foi observar como os alunos iriam se portar diante desse trabalho, ou seja, qual seria as perspectivas deles, se iriam participar ou não, dar importância para o

trabalho, e para surpresa houve sim uma grande euforia para que o jogo ocorresse em sala de aula, e foi possível perceber a necessidade desses trabalhos no contexto de aula.

Foi muito bom, poder observar que os alunos estavam ansiosos, pois já esperavam por essa atividade, haja vista, que anteriormente já havia ocorrido uma visita na escola para expor o projeto e quais critérios seriam utilizados na pesquisa.

O resultado foi muito gratificante, os alunos se entregaram de uma forma muito especial e motivadora, queriam participar de todas as etapas do jogo, se envolveram muito de uma maneira especial e coletiva, essa percepção foi muito importante para a concretização dessa pesquisa.

5.1 Caracterização da área estudada

A escola escolhida para este estudo está situada no Bairro Malvinas, no Município de Laranjal do Jari/AP. É uma instituição pertencente ao Sistema Estadual de ensino que atende aos moradores do Bairro e áreas adjacentes. Está localizada na chamada área baixa da cidade, uma área de ponte que apresenta características muito grande de risco social, permeada ainda pelo tráfico de drogas que desde a constituição do bairro faz parte da rotina dos moradores, além de um alto índice de prostituição e violência.

As pessoas que residem no bairro são desprovidas de infraestrutura e assistência do poder público, ao contrário, convivem com graves problemas sociais como desemprego, falta de água tratada e esgoto, levando as crianças constantemente a sofrer com problemas de saúde, ocasionado exatamente pelo consumo de água não tratada e pelo esgoto que corre a céu aberto, já que a maioria das casas são construídas no modelo de palafitas, ou seja, em cima do rio, transformando-o em um depósito de dejetos. Como o desemprego no bairro é muito alto, muitos moradores são obrigados a trabalharem na informalidade como ambulantes, por exemplo, na pesca, em pequenos sítios situados nas margens do rio Jari ou nas empresas terceirizadas situadas em Monte Dourado e Mungúba, que ficam localizados no outro lado do Rio Jari no estado do Pará.

A escolha da referida escola deu-se pelo fato de ter se observado na mesma, um desinteresse e uma desmotivação muito grande dos alunos não só pela disciplina de ciências, mas também em relação às outras disciplinas. E analisando esta situação, percebemos a necessidade de se fazer alguma coisa para mudar essa realidade. Foi aí que surgiu a ideia dessa pesquisa, na qual o jogo será analisado como uma ferramenta lúdica no contexto da

aprendizagem e se ele pode despertar nos alunos do 7º ano, foco da pesquisa, a vontade de aprender ciências.

5.2 Local de estudo: a escola

A instituição de ensino escolhida foi a Escola Estadual Emílio Garrastazú Médici e o motivo da escolha tem a ver com a temática que foi proposta e também por conhecer bem a realidade da escola através de informações recebida de amigos que trabalham no local e por meio de outras pessoas que moram na área na qual está localizada a escola. Assim foi possível saber que a escola passa por muitas dificuldades em relação à indisciplina e a falta de motivação para estudar e absorver os conteúdos, principalmente nas séries finais do ensino fundamental. Esse foi o principal motivo que suscitou o interesse por essa temática.

Por meio de visita in loco no local, foi possível conhecer realmente a realidade da escola e constatou-se a veracidade dos problemas relatados acima e pelos quais passa a escola e foi discutido com professores e técnicos do Estabelecimento de Ensino sobre a possibilidade de fazer esta pesquisa com os alunos das duas turmas do sétimo ano do ensino fundamental II, o que foi aceito de imediato pelo professor da disciplina e mais, a direção da escola, a coordenação pedagógica e até professores de outras disciplinas, colocaram-se à disposição para contribuir com a execução do projeto.

A escola está localizada na passarela principal, nº 452, Bairro Malvinas, atende 230 alunos, na faixa etária de 6 a 18 anos, nos turnos da manhã e da tarde, com séries do 1º ao 8º ano do Ensino Fundamental de 9 anos e uma turma de 8ª série do Ensino Fundamental de 8 anos. As atividades da escola são executadas por 35 servidores estaduais entre contratos e efetivos.

Possui 06 salas de aula, 01 sala para reforço de leitura, uma sala para TV escola, 01 sala do programa Mais Educação e 01 Laboratório de informática, além de 01 cozinha, 01 banheiro para meninos e 01 banheiro para meninas (não possui banheiro para alunos com necessidades especiais), 01 sala onde funciona a secretaria da escola, 01 sala para serviço técnico-pedagógico e 01 sala de professor. Vale ressaltar que as salas de aula não são apropriadas para o desenvolvimento das atividades escolares do dia a dia, o que é um agravante quando se trata da motivação dos alunos.

Mas, apesar de todos os problemas enfrentados pela escola, a mesma funciona com muita determinação na missão de proporcionar aos alunos uma aprendizagem significativa, promovendo um ensino de qualidade, garantindo o acesso e a permanência, a construção da

identidade, sempre na busca de formar cidadãos críticos, participativos e atuantes na transformação de uma sociedade justa e igualitária.

5.3 Sujeitos da pesquisa: docentes e discentes

Os docentes participantes da pesquisa são professores da escola campo, atuante na sala de aula regular com turmas do 6º ao 8º ano e 8ª série do Ensino Fundamental II, pertencentes ao quadro Municipal. Já os discentes, são alunos de duas turmas do 7º ano do Ensino Fundamental II, com idade entre 12 e 16 anos. São alunos que precisam ser estimulados a aprender e o uso de jogos na aprendizagem pode provocar um novo jeito de querer aprender.

5.4 Contribuições metodológicas do jogo como ferramenta lúdica de aprendizagem.

O jogo foi a metodologia escolhida e adaptado para ser utilizada na atividade de pesquisa de campo desse trabalho, em duas turmas de sétimo ano, com a finalidade de observar e fornecer para a escola uma nova ferramenta para trabalhar ciências com os educandos de forma lúdica, além de propor atividades que venham facilitar a aprendizagem e dessa forma minimizar a incidência de abandono das aulas pelos alunos .

O procedimento metodológico da pesquisa ocorreu por meio de uma oficina, onde os alunos participaram de quatro momentos de aulas, na disciplina de ciências. O conteúdo curricular tratado nas aulas foi peixes, tema que fazia parte do plano de curso da disciplina de Ciências ministrada pelo professor no 4º bimestre nas duas turmas do 7º ano. Foi trabalhado principalmente as características dos peixes, tipos de peixes, classificação, estrutura, reprodução e composição corpórea e alimentação humana.

A oficina ocorreu durante quatro dias com as duas turmas; O primeiro momento ocorreu no dia 17 de novembro de 2017. Nesse dia foi feita uma visita para conhecer a escola, os discentes, os docentes e o corpo técnico administrativo e foi nesse primeiro encontro que foi tratado sobre a oficina que se pretendia executar com os alunos e que se tratava de um trabalho de Conclusão de Curso (TCC), além disso, nesse encontro foi informado o tema do trabalho que seria desenvolvido com os alunos, ou seja: O uso do jogo como ferramenta lúdica de aprendizagem.

FIGURA 1- Primeira visita a Escola

FONTE: Assunção, Ivoneide- 2017

Após a conversa com o professor das turmas do 7º ano de ciências, o mesmo foi informado que seria utilizado o jogo do L invertido como metodologia lúdica com os educandos na oficina proposta e que a intenção era de que o trabalho pudesse gerar motivação para os alunos, pois segundo alguns professores, eles estavam muito desmotivados com as aulas, faltavam bastante ou ficavam andando pelo corredor no horário de aula e muitos ficavam conversando durante a aula. Essas informações foram essenciais para a tomada de decisão sobre qual metodologia utilizar para motivar os alunos nas aulas.

De posse das informações sobre a turma, foi possível organizar um cronograma de atividades que seriam executadas nos outros momentos.

O segundo momento com os estudantes aconteceu no dia 21 de novembro de 2017, já com um plano de aula organizado, utilizando a tecnologia como suporte como data show e computador. Foi trabalhado com os alunos nos dois horários de aula. Iniciou-se com a introdução do conteúdo: a origem e as principais diferenças entre os peixes cartilagosos e os peixes ósseos, as principais características de cada um e qual a importância para o homem. O conteúdo foi bastante dissecado utilizando slides durante as aulas, sendo possível observar um nível de interesse muito grande dos alunos no decorrer das aulas, porém todos muito curiosos para participarem da atividade principal que seria realizado, ou seja, o jogo, fato que aconteceria após o fim da exposição dos conteúdos, pois entendemos que assim, seria mais fácil observar se o objetivo proposto seria atingido.

FIGURA 2- Exposição de aula usando data show e computador



FONTE : Assunção,Ivoneide - 2017

No dia seguinte 22 de novembro de 2017, novamente o encontro foi retomado com a continuação do assunto. Sendo utilizados os dois horários e com o auxílio do computador e Datashow foi concluído o conteúdo. No final da aula foi mostrado aos alunos o tabuleiro do jogo e também foi informado as regras para a execução do mesmo.

Nesse dia o jogo foi apenas mostrado e informado aos alunos que no dia seguinte seria trabalhado com eles para que assim o conhecimento fosse solidificado e também que seria em forma de disputa, ou seja, uma equipe iria disputar com a outra. Os alunos ficaram eufóricos e foi possível perceber a ansiedade em participar do jogo, inclusive alguns alunos até sugeriram em qual equipe que gostariam de participar.

Nesse momento deu pra sentir que os alunos tinham criado expectativas para participarem de uma atividade diferenciada e que pelo envolvimento dos mesmos no projeto e em sala de aula, conversando uns com outros sobre quem iria ganhar no final, ficou muito claro que o projeto estava no caminho certo.

Nesse momento a direção da escola sugeriu que outros professores também poderiam utilizar jogos pedagógicos em suas aulas, para quebrar a rotina diária, e assim estimular os alunos a aprenderem mais.

Essa observação da direção e o desempenho dos alunos foram muito importantes para a continuidade do trabalho, pois veio fortalecer ainda mais o desejo de continuar fazendo o

que havia sido proposto para o projeto, de uma maneira mais leve e com mais força de vontade.

FIGURA 3: Acadêmico mostrando o jogo para os alunos



FONTE: Assunção, Ivoneide-2017

O quarto momento aconteceu no dia 24/11/2017, quando foi colocado em prática nas duas turmas o jogo. Apesar da ansiedade dos alunos, tudo ocorreu dentro do esperado. Como o jogo possui regras muito simples, facilitou o andamento do processo. Foi facilmente percebido, que os alunos estavam muito contentes, apenas dois que em virtude da timidez ficaram no início um pouco afastados do resto da turma, mas aos poucos foram se enturmando e participaram ativamente do jogo.

Em virtude da ausência de um professor, juntaram-se as duas turmas, a turma 721 representou uma equipe e a turma 722 representou a outra equipe, de modo que assim a disputa ficou mais acirrada e a participação das turmas mais efetiva. Em virtude de algumas desistências durante o ano, o numero de alunos da turma 721, sofreu uma redução muito grande, logo, alguns alunos da turma 722 foram remanejados para turma 721 para completar a equipe. O tabuleiro foi estendido no chão, conforme a figura 4, e alguns alunos sentaram-se em torno dele.

É importante ressaltar que a escola não dispõe de estrutura adequada e nem equipamentos necessários que possam dar mais condições para que alunos e professores possam fazer algumas atividades em sala de aula. Por isso, quando é preciso fazer algum projeto que requer o uso de materiais básicos como, por exemplo, a construção de materiais pedagógicos que necessitam de utensílios e ferramentas para sua confecção, a dificuldade é

muito grande, sem falar no espaço da sala de aula que é muito reduzido para a realização dessas atividades.

FIGURA 4: Alunos sentados no chão jogando



FONTE: Assunção, Ivoneide-2017.

FIGURA 5: Equipe Assistindo a participação dos colegas no jogo



FONTE: Assunção, Ivoneide-2017.

FIGURA 6: Alunos em clima de alegria na sala de aula



FONTE: Assunção, Ivoneide-2017

Voltando ao jogo, que é o foco do trabalho, a alegria era visível no rosto das crianças e após a explicação das regras do jogo, pois as regras eram uma demonstração de que o jogo não é somente diversão, foi reafirmado para todos eles, que o objetivo de estarem ali, além da brincadeira, era analisar se eles conseguiriam fazer a atividade proposta através do jogo e mostrar se o conteúdo trabalhado em sala de aula, foi absorvido e se o jogo influenciou positivamente nesse aprendizado.

Segundo Vygotsky (apud ROLIM, GUERRA e TASSIGNY 2008, p.177)

O brincar relaciona-se ainda com a aprendizagem. Brincar é aprender; na brincadeira, reside a base daquilo que, mais tarde, permitirá à criança aprendizagens mais elaboradas. O lúdico torna-se, assim, uma proposta educacional para o enfrentamento das dificuldades no processo ensino-aprendizagem.

O procedimento utilizado com as duas turmas foi a seguinte: dividiu-se as turmas em duas, cada uma representava uma equipe, com subdivisões de duplas de alunos em cada equipe. O tabuleiro fica disposto no meio das duas equipes, e cada uma delas fica em um dos lados do "L", os círculos ficam espalhados na mesa com os números voltados para cima, sendo que um aluno de cada equipe joga os dois dados para decidir quem começa o jogo, e a equipe que conseguir a maior soma com os dados inicia o jogo.

Uma dupla inicia lançando os dados, e a soma que obtiver é o círculo que ela consultará a pergunta. A dupla discute entre si a pergunta e posiciona o círculo em cima da

resposta que considera correta. Quando, por meio da soma dos dados lançados, um círculo já estiver sido utilizado, a dupla lança os dados novamente, até encontrar uma soma do número do círculo que não tenha sido utilizado.

O jogo consta de nove rodadas, sendo que em cada rodada, há o lançamento de dados para as duplas das equipes. Vence o jogo a equipe que, na soma das respostas corretas, obtiver o maior número de pontos atribuídos a cada quadrado, figuras e bônus (cada L possui 3 figuras geométricas, com pontuações). O jogo foi aplicado em duas turmas do 7º ano, com participação 35 alunos.

A participação dos alunos foi muito importante, desde a organização do projeto, o empenho na construção e a alegria de todos no dia da execução. Por tudo isso, inclusive pela disciplina que tiveram quando as equipes estavam tentando responder as perguntas, ou seja, mantiveram-se em silêncio e aplaudiam, aflorando o espírito de coletividade e união, demonstrando que a atividade com o uso do jogo pode contribuir de maneira bem significativa na aprendizagem.

Após esse momento foi solicitado aos mesmos que preenchessem os questionários para que assim fosse avaliado o resultado da pesquisa, e o que foi bem recebido e assim a participação foi unânime nessa atividade que era a finalização dos trabalhos em sala de aula com eles.

FIGURA 7: Alunos respondendo os questionários



FONTE: Assunção, Ivoneide-2017

O último momento das atividades foi com os professores da escola, onde foi solicitado que os mesmos preenchessem um questionário para que se pudesse conhecer um pouco do

trabalho que fazem no cotidiano de aula, e saber que eles pensam sobre o uso do jogo como ferramenta lúdica de aprendizagem.

Os professores atenderam de boa vontade e assim 06 professores participaram dessa pesquisa dando sua opinião em relação ao que fora solicitado.

6 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Os professores quando questionados sobre como a escola contribui para que as aulas sejam diferentes, ou seja, se há algum investimento no sentido de ajudar na melhoria do ensino através do uso de jogos e outras dinâmicas atrativas, que permita os alunos sentirem o desejo de aprender, o resultado foi **100% negativo**, ou seja, o professor se sente sozinho, sem nenhum apoio para que possa desenvolver um ensino diferente e os alunos queiram participar.

Trabalhar um ensino onde a alegria, e o prazer de estudar sejam constantes no espaço escolar, exige mudanças na forma de ensinar, e o jogo pode ser um novo jeito de começar a mudança, não que o jogo vá resolver todos os problemas de aprendizagem, mas pode facilitar a relação professor aluno, promovendo o senso de coletividade entre os alunos. O jogo quando utilizado de maneira adequada, permite ao professor levar os educandos a conhecer e cumprir regras, isso alimenta o espírito de respeito ao outro, condição necessária para uma boa convivência não somente em sala de aula, mas também na vida em sociedade.

É preciso que o docente conheça as características do jogo que pretende levar para ser trabalhado com os alunos, pois ele é apenas mais um recurso e não opera milagre sozinho, é preciso adequar esse recurso pedagógico, compreender a que categoria pertence e de que forma pode contribuir para a aprendizagem pretendida.

O jogo pode ser um grande aliado para que o professor conheça as necessidades educacionais dos seus alunos, e assim consiga planejar suas atividades, a partir de um determinado jogo previamente escolhido, de acordo com o conteúdo que se deseja ensinar e o que se pretende que os alunos aprendam.

Os problemas que as escolas enfrentam diariamente, quando se trata da desmotivação dos educandos, poderiam ser amenizados com o uso de metodologias diferenciadas, como por exemplo, o uso de jogos pedagógicos, que como demonstrado nessa pesquisa é uma ferramenta que pode contribuir e muito para reduzir alguns problemas como a evasão escolar e a falta de vontade de frequentar o ambiente escolar, pois o jogo pode trazer alegria e prazer para a sala de aula.

É muito importante que a gestão da escola também tenha consciência de que é preciso mudanças, para que o aluno sintam-se conquistado a vir e permanecer no ambiente de ensino, ampliando a lente para outras formas de ensinar, procurando caminhos que mostrem novos rumos para a aprendizagem, seja por meio de mais formação de professores, atividades que consigam mexer com o ideário dos estudantes ou pequenas oficinas realizadas nos momentos de planejamento, para discutir o que fazer para que o aprendizado do aluno aconteça de forma significativa.

O jogo é um recurso pedagógico que pode fazer parte do planejamento dos professores, criar situações que envolva o lúdico com a intenção de incitar aprendizagens diversificadas nos alunos, e é uma estratégia educativa que pode assumir dimensões muito proveitosa no processo de ensino. Segundo Kisimoto (1999 apud RAU 2007,p.36):

O jogo é um instrumento pedagógico muito significativo. No contexto cultural e biológico é uma atividade livre, alegre que engloba uma significação. É de grande valor social, oferecendo inúmeras possibilidades educacionais, pois favorece o desenvolvimento corporal, estimula a vida psíquica e a inteligência, contribui para adaptação ao grupo, preparando a criança para viver em sociedade.

A análise dos dados se deu da seguinte forma: 1) análise das questões respondidas pelos alunos.

a) Para os alunos foram elaborados questionários com questões abertas distribuídas de (a) a (h), e que diz respeito à importância dos jogos no contexto de aula. Foi feita uma contagem para verificar o quantitativo de respostas positivas e negativas em relação às perguntas. Para as duas questões abertas os resultados foram analisados comparando as respostas e assim criando uma aproximação desses resultados.

b) Para os professores também foram oferecidos sete questões abertas distribuídas também de (a) a (g), para responder verdadeiro ou falso, além de duas questões fechadas, as quais tinham como objetivo fazer com que os professores fizessem uma reflexão sobre a necessidade de aulas mais dinâmicas além de saber a opinião dos mesmos sobre a importância do uso do jogo na aprendizagem.

6.1 Análise das informações coletadas

As informações foram coletadas através de questionários com perguntas abertas para os alunos e abertas e fechadas para os professores, os quais participaram espontaneamente do trabalho.

As perguntas destinadas aos alunos, tratavam sobre a importância dos jogos no cotidiano de aula, onde os alunos deveriam responder (**SIM**) ou (**NÃO**). Os 36 alunos foram

unânicos em responder **sim** todas as oito perguntas que tratava da temática. Todas as questões faziam referência ao uso do jogo como facilitador para a aprendizagem e sobre a importância da escola trabalhar o lúdico no contexto de aula, promovendo assim uma aprendizagem coletiva, onde professor e aluno consigam trocar experiências favoráveis a um bom aproveitamento pedagógico. (BEMVENUTI 2009,p.29).

Afirma que “o lúdico é eminentemente educativo no sentido em que constitui a força impulsora de nossa curiosidade a respeito do mundo e da vida, o princípio de toda descoberta e toda criação. É através do lúdico o sujeito toma consciência do seu meio, de tudo que está a sua volta, estabelecendo relações com esse meio, aprendendo com ele e através dele”.

Desta forma, o valor que a escola deveria dar as atividades lúdicas no seu fazer pedagógico é muito visível, pois não é possível que uma prática pedagógica se apóie em atividades desprovidas de alegria e prazer.

O segundo bloco de perguntas abertas, abordaram o jogo como ferramenta de motivação na aprendizagem, e se a escola contribui para que as atividades de aprendizagem sejam de forma lúdica com uso de jogos, segue abaixo o resultado de cada questão.

Os alunos quando perguntados se o jogo é uma forma de motivá-los para aprender, **68%** dos alunos responderam **verdadeiro** e **12%** responderam **falso**. Percebe-se aqui que a grande maioria dos alunos concorda com o uso do jogo no ambiente educativo. Para KIYA.2014,p 14)

Os jogos e as brincadeiras são atividades lúdicas que estão presentes em toda atividade humana. Por meio dessas atividades, o indivíduo se socializa, elabora conceitos, formula ideias, estabelece relações lógicas e integra percepções. Essas atividades fazem parte da construção do sujeito

Desta feita o uso do lúdico na aprendizagem pode contribuir para que o aluno tenha maior interesse pela atividade e se comprometa com sua realização de forma prazerosa.

Quando perguntados sobre as aulas que não motivam os alunos, o uso do lúdico é importante para que a aprendizagem seja significativa? **71%** dos alunos responderam **verdadeiro** e **29%** **falso**. Isso demonstra que os alunos tem noção sobre a importância do lúdico e como pode despertar neles o interesse para aprender e isso é muito importante principalmente sobre o aspecto crítico da educação, pois deixa claro que os alunos têm necessidades de participarem de aulas mais dinâmicas.

Quando questionados em relação se os jogos são metodologias que podem ser usadas no dia-a-dia de aula, **91%** dos alunos responderam **verdadeiro** e **9%** dos alunos responderam **falso**.

Com essas respostas os alunos estão expressando uma urgência pelo uso de atividades lúdicas em sala de aula e isso reforça o porquê de fazer uso de jogos como elemento motivador da aprendizagem. (SILVA. 2015,p12) traz a seguinte opinião sobre o assunto.

A ludicidade acompanha a vida de todas as pessoas, desde o nascimento até a velhice. As ações lúdicas, por meio dos jogos e brincadeiras, são essenciais para a descoberta de um mundo existente no imaginário e na realidade de cada pessoa, possibilitando uma vivência única, exclusiva e inédita, o que favorece o desenvolvimento humano daqueles que brincam,

Em relação à pergunta sobre se a escola promoveu alguma atividade na sala de aula utilizando jogos na aprendizagem durante o ano letivo? **100%** dos estudantes responderam **falso**, ou seja a escola não desenvolveu nenhuma atividade com jogos no contexto de aulas durante o ano letivo com esses alunos.

Quando questionados se os jogos promovem o aprendizado de forma mais alegre e divertida? **91%** dos alunos responderam **verdadeiro** somente **9%** responderam **falso**. É uma forma bem convincente e real de demonstração do quanto os alunos gostam de atividades que promovam diversão e alegria para aprender.

É com a prática dos jogos e das brincadeiras que as crianças ampliam seus conhecimentos sobre si, sobre os outros e sobre o mundo que está a seu redor. Desenvolvem as múltiplas regras, assumem papel de líderes e se socializam com outras crianças (SILVA.2015,p.12).

Se a escola utilizasse atividades lúdicas como rotina no seu fazer pedagógico, seria mais fácil obter resultados positivos na aprendizagem dos educandos, uma prática pautada em hábitos prazerosos poderia abrir caminhos para atingir alunos que se fecham em um mundo apático e distante de tudo e de todos no ambiente escolar, contribuindo assim para uma mudança na forma de ensinar e aprender.

Ao serem questionados se as aulas ministradas apenas com o uso do quadro seriam melhores. **100%** dos alunos foram enfático em responder **falso** para essa questão, o que amplia a ideia de que os alunos estão atentos às necessidades de mudanças no jeito de aprender, essa é uma forma de compreender que a escola deve mudar velhos hábitos de ensinar, e assim tentar novas maneiras de fazer com que o ato de aprender se torne mais atraente para os educandos, e o uso de jogos como estratégia de ensino muito pode ajudar para que essas mudanças possam ser implementadas, no entanto, para que isso sinalize de fato como mudança é necessário não perder de vista como o aluno deve absorver essas mudanças, segundo (KIYA.2015,21)

O” uso de jogos deve ser concebido como uma atividade que pretende auxiliar o aluno pensar com clareza, desenvolvendo a criatividade e o raciocínio lógico”.

Nesse sentido, o uso de jogos e atividades lúdicas não deve ser utilizado com um fim em si mesmo. Para que tenha uma finalidade pedagógica, o professor precisa ter claro o que pretende com a atividade desenvolvida.

A questão que instigava os alunos a responderem se a metodologia utilizada pelos professores é adequada. **70%** responderam **falso**, ou seja, não é adequada e **30% verdadeiro**, ou seja, a metodologia utilizada é adequada. Ao analisar essa questão fazendo um contraponto com a rotina que a escola apresenta, verifica-se que alguma coisa precisa ser feita para mudar esta triste realidade. O discurso de que os alunos não querem nada, não gostam de estudar, pode mudar, se o professor buscar algum tipo de metodologia que o motive e desperte nele a vontade de aprender. Daí surge o seguinte questionamento? O que a escola de hoje está fazendo para motivar seus alunos a virem todos os dias para o espaço educacional? Nesse contexto o jogo pode ser uma ferramenta que pode contribuir de maneira importante, porque pode trazer alegria e descontração, e pode fazer o aluno aprender brincando.

É necessário que a escola assuma uma postura de mudança urgente frente às atitudes que a sociedade requer, essas mudanças devem acontecer para que os alunos possam desenvolver suas habilidade e principalmente motivem-se para avançar em seu processo de ensino aprendizagem e com isso reduzir os índices de abandono e repetência mostrados diariamente pelos meios de comunicação.

A última questão busca descobrir se os alunos gostariam que a escola fizesse uso com mais frequência de jogos nas disciplinas e se isso faria eles se interessarem mais pelas aulas? O resultado foi de **100%, verdadeiro**, mostrando que os alunos gostariam sim de aulas mais dinâmicas e que o jogo pudesse fazer parte da rotina escolar deles.

Essa forma de pensar dos alunos dá-nos uma noção de que esse trabalho não foi em vão, e que existe uma carência muito grande de novas metodologias para serem introduzidas na forma de ensinar e o jogo pode ser uma delas.

Portanto, para fazer o uso de jogos e de atividades lúdicas de forma adequada, e para que estes atendam às finalidades educativas propostas é preciso um planejamento cuidadoso. Quando planejados e bem aplicados, com objetivos definidos, o jogo contribui para que haja mudanças significativas nos diferentes aspectos cognitivos, social e emocional. (KIYA,2015,p.23)

Seis professores participaram da pesquisa, os nomes dos mesmos foram trocados para serem utilizados na pesquisa, Língua Portuguesa: Carlos; Ciências: Pedro; Artes: Mário; História: José Antônio; Geografia: Paulo e Espanhol: Édson.

Em relação ao questionário respondido pelos professores a dinâmica se deu da seguinte forma: são sete questões abertas que tratam sobre o uso do jogo na prática

pedagógica e duas questões fechadas, que versam a respeito da aprendizagem significativa utilizando jogos, e se os alunos apresentam características que indicam a necessidade de aulas mais dinâmicas no dia-a-dia.

Para as questões abertas foi utilizado o quesito porcentagem para que assim fosse possível verificar o resultado de cada uma.

Para a questão, a) Caro professor você gostaria de trabalhar os conteúdos de sua disciplina utilizando jogos no contexto de aprendizagem, **100%** dos professores responderam **sempre que possível**, essa resposta aponta para uma ânsia dos professores em querer empregar novas procedimentos para ensinar e assim fazer com que os alunos tenham um bom resultado em sua aprendizagem, e o jogo muito pode ser útil para a realização desse querer fazer diferente, (SILVA e MOURA.2013.p, 6), reforçam a ideia de que:

Estando o homem inserido no processo social, tornam-se reconhecidas a necessidade e a importância da inserção do lúdico na educação formal, enquanto um recurso favorável à melhoria do processo de ensino-aprendizagem. A ludicidade discutida nesse estudo tem função de nos remeter a concepção de jogo educativo, por ter a intenção de provocar uma aprendizagem significativa.

Continuando nessa linha de pensamento sobre o uso do jogo na aprendizagem, os professores quando questionados, b) o uso de jogos poderia colaborar para minimizar a indisciplina e promover mais conhecimento entre os alunos, todos os entrevistados responderam que **sim, 100%** do total, o que pede uma discussão mais cuidadosa acerca do assunto, pois é evidente que em muitas salas de aula, e nesse caso aqui, os alunos pesquisados não são diferentes, sendo assim, é de bom grado que os professores compreendam que tornar suas aulas mais interessantes pode fazer com que os alunos se apercebam da significância dos conteúdos trabalhados em sala e a partir desse entendimento, a relação professor aluno possa fluir naturalmente, melhorando consequentemente o processo de ensino aprendizagem

Quando questionados se (questão c) o lúdico pode promover um ambiente educativo alegre e divertido para os seus alunos, o resultado foi **100%** para (**sim**) como resposta, essa é uma constatação in loco de que trazer para o ambiente educativo uma proposta lúdica, seria de grande valia para fazer com que os alunos despertem para outra forma de aprender, diferente daquelas que estão acostumados, levando-os a se encontrarem dentro de uma perspectiva de valorização do saber, onde eles percebem que é possível sim aprender brincando.

A resposta para a(questão d): A escola incentiva e patrocina material didático para ser utilizado nas aulas com a intenção de proporcionar uma aula onde os alunos tenham prazer em estudar.

O resultado para essa questão foi totalmente **negativa (100%)**. De certo que a escola deveria ser a única mantenedora dos materiais didáticos que são utilizados na práxis pedagógica diária de uma unidade educativa, mais infelizmente não é isso que se vivencia na prática e desta feita muitas coisas deixam de ser feitas para a melhoria do ensino. Os professores investem muito do próprio bolso, e em muitos casos esse é um dos motivos pelos quais não é possível trazer para sala de aula, uma metodologia diferente.

Quando questionados sobre (questão e) se em algum momento em sua prática pedagógica já utilizaram jogos como ferramenta de aprendizagem? A resposta para esse quesito foi **100% não**. Nessa resposta fica evidenciado como a realidade das escolas, principalmente das escolas públicas, necessita de se adequar às necessidades dos alunos, para que o mesmo possa gostar de vir para escola e assim, desenvolver-se de maneira mais efetiva e concreta e não que seu desenvolvimento seja calcado em um ensino sem alegria e prazer. Portanto, a prática pedagógica de hoje, certamente precisa ser revista.

Quando inquiridos sobre (questão f) se o uso de jogos na aprendizagem é uma metodologia que pode provocar prazer para quem ensina e para quem aprende e dessa forma alavancar a qualidade da educação? A resposta dos professores para essa questão foi **100% sim**, ou seja, comprovando que a metodologia tradicional é importante mais, que os educadores gostariam de utilizar outras metodologias em suas aulas, só não o fazem por falta de preparo e apoio das instituições. Isso fortalece ainda mais a ideia de que é indispensável que algumas mudanças sejam feitas nas escolas, para que o ensino tome um caminho, no qual o aluno possa construir o seu próprio conhecimento e não seja apenas um simples receptor de informações.

Quando questionados sobre, (questão g) se uma prática pedagógica deve primar pela qualidade no ensino e se o uso de brincadeiras pode ser um meio eficaz para criar um ambiente de trocas de experiências. Você concorda que por meio dessas atividades a escola poderia mudar a história de muitas crianças que muitas vezes tem na escola o único espaço para brincar.

A resposta foi **100% sim**. Essa questão visa levar o professor a fazer uma reflexão do que tem feito para mudar o jeito de ensinar, questionando o por quê que os alunos não se interessam pelas suas aulas, instigando o gestor escolar a buscar melhorias para que os estudantes queiram vir para a escola e acima de tudo, ter vontade de vir para a escola.

Tornar agradável aquele ambiente que afasta os educandos, pode também trazê-los para vivenciar um aprendizado significativo que pode fazer diferença em suas vidas, e nesse

contexto, o jogo como ferramenta de ensino pode ser uma estratégia que pode contribuir muito nesse sentido, principalmente do ponto de vista motivacional.

As questões fechadas foram respondidas da seguinte maneira : questão a) o uso da ludicidade pode ser um meio para fazer com que os alunos possam despertar para uma aprendizagem mais significativa? Justifique a sua resposta.

Os professores serão designados por letras para que assim as respostas possam ser traduzidas de acordo com as perguntas da questão 1)

Professor a) **Com certeza pode provocar a motivação;**

Professor b) **Tem o poder de motivar, despertar o interesse e diversão na resolução de uma determinada atividade;**

Professor c) **Despertar na criança atenção e o prazer em participar das atividades**

Professor d) **Cria-se aspectos do processo de ensino de forma prazerosa**

Professor e) **Os alunos sempre demonstram interesse por assuntos que testam sua reflexão e memória**

Professor f) **O lúdico dá oportunidade dos alunos criarem seus métodos próprios para aprender de maneira mais prazerosa.**

As respostas enfatizam o que já vem sendo mostrado no decorrer dessa pesquisa. De maneira bem nítida, elas descrevem com bastante intensidade, que algumas metodologias utilizadas pela escola estão ultrapassadas e precisam urgentemente ser revista, para que professores e alunos possam vivenciar outras formas de ensinar e aprender, e principalmente que sejam mais atrativas e prazerosas, para que alunos não sejam vistos mais como desinteressados e preguiçosos e sim motivados.

Pergunta (questão 2) Os alunos apresentam características que indicam a necessidade de participarem no dia-a-dia de aulas mais dinâmicas? Quais seriam?

Professor a) **sim aulas práticas, impaciência e curiosidade**

Professor b) **sim, aulas mais significativas como forma de despertar o prazer para aprender**

Professor c) **aulas mais dinâmicas ajudariam os alunos que são mais agitados e indisciplinados, principalmente pela presença de regras que o jogo impõe para a participação.**

Professor d) **sim principalmente na área tecnológica e científica.**

Professor e) **ociosidade, já estão cansados do marasmo do dia-a-dia.**

Professor f) **sim demonstram expectativa em rodas de conversa, o que demonstra ansiedade por atividades diferentes.**

O resultado desses questionamentos trazem para essa discussão uma informação que existe um problema, e que precisa ser resolvido, ou seja a escola em foco precisa rever a sua forma de ensinar, o relato dos professores reforça que do jeito que vem sendo feito não está dando muito certo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa pôde mostrar a opinião de alunos e professores sobre o quanto é possível trabalhar novas metodologias em prol de um ensino de qualidade, e lançar mão do jogo como coadjuvante no processo de ensino pode ser um grande avanço para resgatar aqueles alunos que vem para a escola, mas, que não conseguem participar ativamente da aprendizagem que lhe é ofertada, e com isso vai ficando a margem do processo de ensino.

Foi muito fácil notar o quanto os alunos gostariam que houvesse aulas mais dinâmicas, que a escola fosse um ambiente onde os mesmos se sentissem parte do seu próprio aprendizado, que utilizasse a criatividade que há dentro de cada ser humano para tornar o conhecimento mais agradável.

O que motivou pesquisar sobre a utilização de jogos como ferramenta lúdica para promoção de aprendizagem, foi uma vontade de conhecer a realidade vivida por alguns estudantes e assim verificar de que forma seria possível fazer algo por eles, e hoje depois do trabalho concluído, das idas e voltas para conhecer a realidade da escola e dos alunos e como o conhecimento é trabalhado em sala de aula. Percebe-se que foi uma excelente escolha, pois somente assim, foi possível sentir de perto, quais os anseios desses estudantes e por que os mesmos apresentam tanta dificuldade de aprendizado.

O resultado foi bastante significativo, pois revelou o quanto a escola precisa inserir em seu planejamento novas metodologias, onde os alunos sejam o cerne do processo, conhecendo suas necessidades e o que é preciso fazer para que a escola se torne atrativa, que o desejo de aprender se manifeste no cotidiano de aula.

Portanto, como foi mencionado acima, as atividades lúdicas como o jogo, por exemplo, que é o cerne desse trabalho, não é a única metodologia que pode ser utilizada para provocar o desejo de aprender, mais pode trazer muitos benefícios se bem utilizado e com objetivos direcionados para determinadas aprendizagens, onde se deseja focar a atenção dos estudantes, pois além de promover o sentimento de prazer e alegria, também pode minimizar a ociosidade existente no ambiente educativo, levando os alunos a tomarem consciência de que eles precisam participar da sua aprendizagem, para que assim se tornem criativos,

autônomos e despertem para outros saberes, onde possam aprender o que é disciplina, regras, coletividade, que são situações com as quais irão se deparar na vida e que nem sempre os alunos se apercebem. Sendo individualistas, eles não atentam para o sentimento de pertença do seu próprio saber, pois sem isso, deixam de lado a alegria e perdem o gosto pelo aprender dando lugar a tristeza e ao abandono de aulas de determinadas disciplinas e a única justificativa que encontram quando questionados é sempre a mesma, o professor é muito chato.

O professor precisa observar e reconhecer quando é necessário o emprego de uma metodologia diferente, para que possa fazer um planejamento diferenciado, e transformar aquele momento da sala de aula, onde o aluno sente-se desmotivado em um momento de alegria e diversão, dando espaço para novos comportamentos e novos saberes.

REFERÊNCIAS

- ARRIBAS, Teresa Laleix . *Educação Infantil: Desenvolvimento, Currículo e Organização Escolar*. 5. ed. Porto Alegre: Artmed, 2004.
- BARROS, FCOM. *Cadê o brincar?: da educação infantil para o ensino fundamental* [online]. São Paulo: Editora UNESP; São Paulo: Cultura Acadêmica, 2009. 215 p. ISBN 978-85-7983-023-5. Available from SciELO Books <<http://books.scielo.org>>. acesso em 01/11/2017
- BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e cultura**. 6. ed. São Paulo: Cortez, 2006.
- BEMVENUTI, Alice. O jogo na história: aspectos a desvelar. In Ulbra - Universidade Luterana do Brasil (org.). *O lúdico na prática pedagógica*. Curitiba: Ibpx, 2009.p.29.
- CAMARGO,L.O.L. *Educação para o lazer*. São Paulo: Fundação Editora UNESP, 1998.
- CORSINO, Patrícia. **Pensando a infância e o direito de brincar**. In: PORTO, Cristina Laclette. **Jogos e brincadeiras: Desafios e descobertas**. Brasil: MEC: Salto para o futuro, 2003.
- DEMO, Pedro. **Metodologia do Conhecimento Científico**. São Paulo: Atlas, 1981. 159p.
- DUARTE JÚNIOR, João Francisco. *Por que Arte-Educação?*. 3. ed. Campinas: Papirus, 1986.
- EMERIQUE,P.S. **Brincaprende:dicas lúdicas para pais e professores**. Campinas:Papirus,2003.
- LEITE, Leonardo de Oliveira. **O lúdico na educação à distância**.Disponível em < <http://seer.ufrgs.br/renote/article/viewFile/13853/8027>> Acesso em 12 de novembro de 2017.
- LOURENÇO, Rosemeire Alves. *O lúdico na educação*. <disponível em: www.psicopedagogia.com.br> Acesso em: 20 de setembro de 2017.
- MACEDO, Lino de. **Os jogos e sua importância na escola**. Cad. Pesqui., São Paulo, n. 93, maio 1995 . Disponível em <http://educa.fcc.org.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0100-15741995000200001&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em 16 novembro . 2017.
- MURCIA, Juan Antonio Moreno. **Aprendizagem através do jogo**. Porto Alegre: Artmed, 2005. Trad. Valério Campos.
- PORTO, Cristina Laclette. **Jogos e brincadeiras: Desafios e descobertas**. Brasil: MEC: Salto para o futuro, 2003.
- KISHIMOTO, Tizuco Morchida. **A Pré-Escola em S. Paulo** (das origens a 1940). São Paulo: Loyola, 1988.
- KISHIMOTO, Tizuko M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a Educação**. 3ª ed.São Paulo:Cortez, 1999..

KISHIMOTO, Tizuko M. **O brinquedo na educação: considerações históricas**. Disponível em <docplayer.com.br/14896536-Profa-tizuko-morchida>. Acesso em 10 de novembro de 2017.

LIMA, Monolita Correia. Monografia: **a engenharia da produção acadêmica**. São Paulo: Saraiva, 2004.

MARCONI, M. de A.; LAKATOS, E. M. **Fundamentos de Metodologia Científica**. 7ed. São Paulo: Atlas, 2010.

MORESI, E. **Metodologia da Pesquisa**. Brasília: Universidade Católica de Brasília, 2003.

ROLIM, Amanda A. M.; GUERRA, Siena S. F.; TASSIGNY, Mônica M. **Uma leitura de Vygotsky sobre o brincar na aprendizagem e no desenvolvimento infantil**. Artigo disponível em http://brincarbrincando.pbworks.com/f/brincar%2B_vygotsky.pdf. Acessado em 14 novembro, 2018.

RAU, Maria Cristina Trois Dorneles. **A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica**. Curitiba: Ibpex, 2007.

SILVA, Tiago Aquino da Costa. **Jogos e brincadeiras na escola**. (Paçoca)- 1-ed. São Paulo: Kids Move Fitness Programs, 2015.

SILVA, Luzia Marinalva da, MOURA, Ronnie Wesley Sinésio . **O jogo e a aprendizagem significativa**. Disponível em <http://www.editorarealize.com.br/revistas/eniduepb/Modalidade_6dataora_04_10_2013_21_11_00_idinscrito_712_7ba5f641f9c6e5584dac047223d8fc3c.pdf> Acesso em 01 de novembro de 2017.

SOMERHALDER, Aline, ALVES, Fernando Donizete. **Jogo e a educação da infância: muito prazer em aprender**- 1.ed.- Curitiba, PR:CRV, 2011.

VASCONCELOS, M.S. Ousar brincar. In: ARANTES, V.A.(Org.) **Humor e alegria na educação**. São Paulo: Summus, 2006.

KIYA, Marcia C. da Silveira. **O uso de Jogos e de atividades lúdicas como recurso pedagógico facilitador da aprendizagem**. Versão Online- ISBN-978-85-8015-079-7- Caderno PDE.

APÊNDICE A: Autorização para a pesquisa campo



INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO AMAPÁ.

TERMO DE AUTORIZAÇÃO PARA PESQUISA EM CAMPO

Eu, _____, DIRETORA da Escola _____, autorizo a realização da pesquisa abaixo descrita nesta Instituição para a realização do trabalho de pesquisa intitulado: ensinando ciências : o jogo como ferramenta lúdica de aprendizagem , realizado sob orientação da Prof^a Lucilene de Sousa Melo, tendo como pesquisador José Luiz Lima, para fins de trabalho de graduação. Informo que a autorização está condicionada à realização da pesquisa conforme princípios de ética e responsabilidade.

Descrição da pesquisa:

Esta pesquisa tem por objetivo mostrar aos alunos e professores, a importância de atividades lúdicas no contexto de aprendizagem, neste trabalho em especial, será abordado o uso do jogo como ferramenta lúdica de aprendizagem no ensino de ciências.

Este estudo contará com a participação de alunos do 7º ano do ensino fundamental, bem como professores que atuam nesta instituição de ensino. Será realizado um questionário com perguntas abertas e fechadas para os professores e perguntas abertas para os alunos, a ação prática desse trabalho será uma oficina com os estudantes durante quatro dias, será por meio de exposição oral de um determinado conteúdo previamente escolhido, e será trabalhado como suporte de aprendizagem o jogo do L invertido, para que assim seja possível observar a participação dos estudantes nesse processo. O sigilo da identidade dos participantes será garantido, para isso nomes fictícios poderão ser utilizados na divulgação da pesquisa que irá ocorrer durante a defesa da monografia. A participação de alunos menor de 18 anos será condicionada a autorização prévia do seu responsável legal, observando que a participação neste trabalho completamente voluntária e depende da autorização de seus responsáveis legais. Desde já se agradece a sua colaboração e colocamo-nos à sua disposição para maiores esclarecimentos sobre a pesquisa.

Laranjal do Jari-AP, _____ de _____ de 2017.

Diretora

APÊNDICE B: Autorização para a pesquisa campo aos professores



INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO AMAPÁ.

TERMO DE AUTORIZAÇÃO PARA PESQUISA EM CAMPO

Eu, _____, PROFESSOR(A) da Escola _____, autorizo a realização da pesquisa abaixo descrita nesta Instituição para a realização do trabalho de pesquisa intitulado: ensinando ciências : o jogo como ferramenta lúdica de aprendizagem , realizado sob orientação da Prof^a Lucilene de Sousa Melo, tendo como pesquisador José Luiz de Lima para fins de trabalho de graduação. Informo que a autorização está condicionada à realização da pesquisa conforme princípios de ética e responsabilidade.

Descrição da pesquisa:

Esta pesquisa tem por objetivo mostrar aos alunos e professores, a importância de atividades lúdicas no contexto de aprendizagem, neste trabalho em especial, será abordado o uso do jogo como ferramenta lúdica de aprendizagem no ensino de ciências.

Este estudo contará com a participação de alunos do 7º ano do ensino fundamental, bem como professores que atuam nesta instituição de ensino. Será realizado um questionário com perguntas abertas e fechadas para os professores e perguntas abertas para os alunos, a ação prática desse trabalho será uma oficina com os estudantes durante quatro dias, será por meio de exposição oral de um determinado conteúdo previamente escolhido, e será trabalhado como suporte de aprendizagem o jogo do L invertido, para que assim seja possível observar a participação dos estudantes nesse processo. O sigilo da identidade dos participantes será garantido, para isso nomes fictícios poderão ser utilizados na divulgação da pesquisa que irá ocorrer durante a defesa da monografia. A participação de alunos menor de 18 anos será condicionada a autorização prévia do seu responsável legal, observando que a participação neste trabalho completamente voluntária e depende da autorização de seus responsáveis legais. Desde já se agradece a sua colaboração e colocamo-nos à sua disposição para maiores esclarecimentos sobre a pesquisa.

Laranjal do JARI-AP, _____ de _____ de 2017.

Professor(a)

APÊNDICE C: Plano de Trabalho aos Professores



INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO AMAPÁ.

PROFESSORA: LUCILENE DE SOUSA MELO
CURSISTA: JOSÉ LUIZ LIMA

Prezado (a) professor (a),

Este plano de trabalho elaborado por pesquisador e grupo pesquisado é parte integrante de uma pesquisa monográfica do curso de Licenciatura em Biologia, a ser realizada nesta Unidade Escolar que tem como objetivo identificar a realidade escolar com relação ao uso do jogo como ferramenta de aprendizagem. Neste sentido, estou solicitando a sua valiosa contribuição respondendo as questões abaixo.

Agradeço muitíssimo a sua atenção, sinceridade e disponibilidade.

IDENTIFICAÇÃO DO PROFESSOR (A)

1. Nome do Entrevistado (a):

2. Sexo:

Masculino

Feminino

3. Formação:

Ensino Médio

Graduação

Especialização

Mestrado

Doutorado

Cursando

4. Faixa etária:

até 18 anos

de 19 a 25

de 26 a 35

de 36 a 45

acima de 45

5. Tempo que atua no magistério:

menos de 1 ano

de 1 a 5 anos

de 6 a 10 anos

de 11 a 20 anos

mais de 20 anos

6. Formação profissional na área que atua: _____

A) Caro professor você gostaria de trabalhar os conteúdos de sua disciplina utilizando jogos no contexto de aprendizagem?

- Sempre que possível
- Não faz parte do planejamento da escola
- Seria muito importante para os alunos aprenderem brincando

B) O uso de jogos poderia colaborar para minimizar a indisciplina e promover mais conhecimento entre os alunos.

- Sim
- Não
- O uso de jogo durante a aula pode deixar os alunos mais dispersos

c) O lúdico pode promover um ambiente educativo alegre e divertido para os seus alunos.

- Sim
- Não
- Os alunos iriam querer somente brincar

d) A escola incentiva e patrocina material didático para ser utilizado nas aulas com a intenção de proporcionar uma aula onde os alunos tenham prazer em estudar.

- Nunca
- Às vezes
- Os alunos do ensino fundamental II não são mais crianças pequenas e por isso não brincam em sala de aula

e) Em algum momento em sua prática pedagógica você já utilizou jogos como ferramenta de aprendizagem.

- Sim
- Não
- Não sei como utilizar

f) O uso de jogos na aprendizagem é uma metodologia que pode provocar prazer para quem ensina e aprende e dessa forma alavancar a qualidade da educação.

- Sim
- Não é possível ensinar ciências usando jogos

g) Uma prática pedagógica deve primar pela qualidade no ensino, e o uso de brincadeiras é um meio muito eficaz para criar um ambiente de trocas de experiências. Você concorda que por meio dessas atividades a escola poderia mudar a história de muitas crianças que muitas vezes tem na escola o único espaço para brincar.

- Sim
- Não

2) Responda as questões abaixo de acordo com a sua percepção sobre o assunto.

a) Fazer uso da ludicidade pode ser um meio para fazer com que os alunos possam despertar para uma aprendizagem mais significativa? Justifique a sua resposta.

R: _____

b) Os alunos apresentam características que indicam a necessidade de participarem no dia-a-dia de aulas mais dinâmicas? Quais seriam?

R: _____

“Valorizar a ludicidade nos processos de aprendizagem significativa, entre outras coisas, considerá-la na perspectiva das crianças. Para elas, apenas o que é lúdico faz sentido.” (SILVA)

APÊNDICE D: Autorização dos responsáveis dos alunos



INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO AMAPÁ.

PROFESSORA: LUCILENE DE SOUSA MELO
CURSISTA: JOSÉ LUIZ LIMA

Título do Projeto: Ensinando ciências: o jogo como ferramenta lúdica de aprendizagem.

Pesquisador Responsável:

José Luiz de Lima – Contato: (96) – 99146 2762

Profª. Lucilene de Sousa Melo – Contato: (96) – 99113 6476

Esta pesquisa tem por objetivo mostrar aos alunos e professores, a importância de atividades lúdicas no contexto de aprendizagem, neste trabalho em especial, será abordado o uso do jogo como ferramenta lúdica de aprendizagem no ensino de ciências.

Este estudo contará com a participação de alunos do 7º ano do ensino fundamental, bem como professores que atuam nesta instituição de ensino. Será realizado um questionário com perguntas abertas e fechadas para os professores e perguntas abertas para os alunos, a ação prática desse trabalho será uma oficina com os estudantes durante quatro dias, será por meio de exposição oral de um determinado conteúdo previamente escolhido, e será trabalhado como suporte de aprendizagem o jogo do L invertido, para que assim seja possível observar a participação dos estudantes nesse processo. O sigilo da identidade dos participantes será garantido, para isso nomes fictícios poderão ser utilizados na divulgação da pesquisa que irá ocorrer durante a defesa da monografia. A participação de alunos menor de 18 anos será condicionada a autorização prévia do seu responsável legal, observando que a participação neste trabalho completamente voluntária e depende da autorização de seus responsáveis legais. Desde já se agradece a sua colaboração e colocamo-nos à sua disposição para maiores esclarecimentos sobre a pesquisa

AUTORIZAÇÃO DOS RESPONSÁVEIS

Eu, _____, responsável pelo(a) criança _____ declaro que fui esclarecido (a) quanto aos objetivos e procedimentos da pesquisa a ser realizada pelo pesquisador e AUTORIZO de meu (minha) filho (a). Declaro estar ciente do uso exclusivo das informações para fins de estudos.

Responsável

Laranjal do Jari-AP, _____ de _____ 2017.

APÊNDICE E: Questionário destinado aos Alunos



INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO AMAPÁ.

PROFESSORA: LUCILENE DE SOUSA MELO
CURSISTA: JOSÉ LUIZ LIMA

Prezado (a) aluno(a),

Este questionário é parte integrante de uma pesquisa monográfica do curso de Licenciatura em Biologia, a ser realizada na Escola Estadual Emílio Garrastazu Médici, e tem como objetivo mostrar aos alunos e professores, a importância de atividades lúdicas no contexto de aprendizagem. Neste sentido, estou solicitando a sua valiosa contribuição respondendo as questões abaixo.

Agradeço muitíssimo a sua atenção, sinceridade e disponibilidade.

1- MARQUE SIM OU NÃO (SIM) (NÃO) PRA AS AFIRMATIVAS CORRETAS UTILIZANDO (X) NAS ALTERNATIVAS.

a) O jogo como metodologia utilizado nas aulas sobre os peixes na disciplina de ciências, facilitou a aprendizagem sobre o assunto.

() Sim

() Não

b) A dinâmica dos jogos proporcionou um envolvimento da turma durante as atividades nas aulas de ciências.

() Não

() Sim

c) O uso do jogo do L invertido permitiu aos alunos brincarem enquanto estavam aprendendo.

() Sim

() Não

d) No decorrer das aulas foi possível perceber que o uso do jogo tornou as aulas mais interessante do que somente utilizando o livro didático e o quadro branco.

Sim

Não

e) Você gostou de participar da aula com jogos.

Sim

Não

f) Quando o professor utilizou o jogo do L invertido nas aulas de ciências você sentiu vontade de aprender mais sobre o assunto .

Sim

Não

g) A brincadeira com jogos foi importante para a sua aprendizagem.

Sim

Não

h) Se o jogo fosse utilizado em todas as disciplinas seria muito bom para você aprender ainda mais.

Sim

Não

2- MARQUE (V) PARA AS AFIRMATIVAS VERDADEIRAS E (F) PARA AS AFIRMATIVAS FALSAS.

a) O jogo é uma forma de motivar os alunos para aprender.

b) Aulas que não motivam os alunos é interessante para que a aprendizagem seja significativa.

c) Os jogos são metodologias que podem ser usadas no dia-a-dia de aula.

d) Durante o ano letivo a escola promoveu alguma atividade na sala de aula utilizando jogos na aprendizagem.

e) Os jogos promovem o aprendizado de forma mais alegre e divertida.

f) Melhor seria se as aulas fossem apenas de forma escrita do quadro sem nenhum meio que pudesse motivar os alunos.

g) Os alunos não gostam de estudar .

h) Se a escola fizesse uso de jogos com mais frequência será que os alunos se interessavam mais em aprender.