



JOGOS DIDÁTICOS NO ENSINO DE CIÊNCIAS/ BIOLOGIA: UM RECURSO QUE AUXILIA NA APRENDIZAGEM

PERAZZOLLO, Cristina da Silva¹
BAIOTTO, Cléia Rosani²

Resumo: Os recursos didáticos são instrumentos fundamentais no processo do ensino aprendizagem, sendo os jogos ferramentas essenciais que podem proporcionar diversas vantagens sobre os materiais tradicionais, visto que propõe a participação ativa do aluno e a materialização de conceitos mais abstratos. Por esse motivo, foram desenvolvidas pesquisas bibliográficas e de campo para evidenciar e analisar as características dos jogos didáticos que favorecem não só as práticas pedagógicas, mas também a aprendizagem, a qual, as abordagens tradicionais do ensino frequentemente relegam ao patamar da simples memorização e reprodução. Para a constatação e análise dessas características, foi aplicado um questionário com perguntas sobre a utilização de jogos no ensino fundamental e médio de 15 escolas no município de Cruz Alta. Os resultados evidenciam que apesar de pouco utilizados os jogos podem sim ser desafiadores e desenvolver a proatividade do aluno e atuar positivamente em diversos fenômenos, como criatividade, socialização, motivação e cognição. Percebe-se também que o professor tem a necessidade de buscar novas ferramentas didáticas pois é necessário que as aulas tornem-se interessantes e atrativas para que os alunos relacionem teoria e prática. Dessa forma, o jogo aumenta o envolvimento do aluno com o conteúdo, sua capacidade de resolver situações problema e, por fim, estimula seu raciocínio lógico e facilita sua aprendizagem. Pode-se dizer, de acordo com os resultados obtidos que a utilização dos jogos é uma importante estratégia para ensino e aprendizagem de conceitos abstratos e complexos, favorecendo a motivação interna, o raciocínio, a interação entre alunos e entre professores e alunos.

Palavras-chave: Atividades Lúdicas. Educação. Interação. Aprendizagem. Discentes.

Abstract: *The teaching resources are key tools in the process of teaching and learning, with the essential tools that games can provide several advantages over traditional materials, as proposed to active student participation and the realization of more abstract concepts. For this reason, they developed bibliographic and field research to highlight and analyze the characteristics of educational games that promote not only pedagogical practices, but also learning, which traditional approaches to teaching often relegate the simple memorization and reproduction level. For finding and analyzing these characteristics, a questionnaire with questions about the use of games in middle and high school 15 schools in Cruz Alta was applied. The results show that although some used games can be rather challenging and develop proactive student and act positively in various phenomena such as creativity, socialization, motivation and cognition. It also realizes that the teacher has the need to seek new teaching tools because it is necessary that the classes become interesting and attractive for students to relate theory and practice. Thus, the game increases student engagement with content, their ability to solve problem situations and, finally, stimulates your logical*

¹ Professora supervisora do PIBID, Unicruz, cristinaperazzollo@gmail.com

² Professora coordenadora PIBID Ciências Biológicas, Unicruz, cbaiotto@unicruz.edu.br



reasoning and facilitates their learning. It can be said, according to the results that the use of games is an important strategy for teaching and learning of abstract and complex concepts, fostering internal motivation, reasoning, interaction between students and between teachers and students.

Keywords: *Lúdicas activities. Education. Interaction. Learning. Students.*

1 INTRODUÇÃO

A educação por muito tempo baseou-se não apenas no ensino tradicional, onde o conjunto de informações prontas é transmitido pelos professores aos alunos. A ação de educar é complexa, não bastando que o professor transmita ao educando informações prontas. Ele precisa fazer com que o aluno elabore seu próprio entendimento e para que isso aconteça é necessário que o professor crie situações problema sobre o conteúdo desenvolvido.

O professor de ciências/biologia vem encontrado cada vez mais obstáculos para ministrar suas aulas e um deles é a curta duração dos períodos/hora-aula para o desenvolvimento dos conteúdos abordados. Outros inconvenientes são a falta de recursos didáticos que a maioria das escolas não dispõe e que poderiam auxiliar na aprendizagem do educando, e também a falta de cursos/oficinas para preparação de materiais didáticos.

A ciência avança numa enorme velocidade onde cada vez mais fica fácil termos informações devido a novas tecnologias por esse motivo é preciso que os professores implementem novas práticas educativas, dentre elas, podemos destacar o uso de jogos didáticos. Este momento (da ciência) gera o seguinte questionamento: os jogos didáticos podem intervir e favorecer a construção e a oportunidade para o aperfeiçoamento da aprendizagem no ensino ciências/biologia?

Nesta proposta, destaca-se inicialmente um breve histórico dos jogos didáticos como base para compreender a importância de atividades lúdicas na aprendizagem desde o tempo da Grécia antiga, onde eram defendidas por Aristóteles e Platão. Já na idade média chegaram a ser proibidas, foram retomadas no século XVI quando surgiram novas concepções pedagógicas.

Em seguida, o ensino de ciências é abordado desde a formação acadêmica até os bancos escolares. Percebe-se ainda hoje a grande preocupação dos docentes em vencer os conteúdos, detendo-se assim nos livros didáticos e materiais impressos, caindo no ensino tradicional. Ao final, faz-se uma análise sobre a aplicação dos jogos didáticos no ensino de



ciências/ biologia, que de acordo com os PCNs e autores como Campos e colaboradores (2003) – os jogos didáticos favorecem a aprendizagem além de trazer vários benefícios aos educandos. A importância da utilização de diferentes ferramentas didáticas na elaboração de planos de aulas, tornando-as atrativas, desafiadores e fazendo com que haja interação entre aluno/ aluno e aluno/professor complementa esta proposta.

A escolha deste tema justifica-se pela necessidade de que os educadores reflitam sobre a importância de buscar novos métodos para estimular a aprendizagem dos educandos tornando-a prazerosa e participativa. Quando o educando toma parte da construção do conhecimento, descobre que a ciência faz parte de sua vida e do mundo que o cercam.

É também através dos jogos didáticos que os alunos desenvolvem o espírito de cooperação, a atenção, o raciocínio e suas habilidades, favorecendo a aprendizagem e também resgatando o seu lado criança que acaba se perdendo ao longo da vida escolar. Os jogos são uma forma de retomar os conteúdos desenvolvidos de forma diferenciada tornando as aulas mais atraentes e interativas.

2 REVISÃO DA LITERATURA

2.1 O Surgimento dos jogos

A definição dos jogos pode ser tratada a partir de DATNER (2006, p. 25), que apresenta, em primeiro lugar, o significado obtido com a palavra jogar, que implica em regras e o brincar, que se insere em um contexto mais infantil e despreocupado. Volpato (2002) demonstra que na Grécia antiga, tanto Aristóteles (385-322 a.C.) quanto Platão (427 – 347 a.C) evidenciavam a importância da atividade lúdica no processo de formação da criança.

Na Idade Média, por exemplo, com a influência do Cristianismo, segundo Kishimoto (1999), a educação era disciplinadora, através da imposição de dogmas, caracterizando-se como uma visão tradicionalista da educação onde na sala de aula exigia-se silêncio absoluto, o aluno era passivo e o professor autoritário, os pais temiam que seus filhos não aprendessem e a escola pouco sabia sobre como a criança aprende. Nesse ambiente era impossível a expansão dos jogos, que, nesta época eram considerados uma infração da lei, semelhantes à embriaguez e à prostituição.

Chega então o século XVI, novos ideais, novas concepções pedagógicas. A época do Renascimento. Wajskop (1995) relata que nesse período as possibilidades educativas dos jogos



foram notadas e passaram a utilizá-los, vetando alguns jogos e aconselhando outros, classificados como “maus” e “bons” jogos.

Kishimoto (1999) revela que com a criação do Instituto dos Jesuítas no século XVI, sugeriram os jogos educativos divulgados por Ignácio de Loyola no sistema educacional dessa organização, tendo como objetivo enriquecer as ações didáticas, por intermédio de exercícios de caráter lúdico, onde as crianças passaram a vivenciar uma metodologia educacional diferente.

Como todo conhecimento humano, o jogo é uma atividade histórica e é praticada desde a antiguidade, fazendo parte assim do nosso contexto cultural (GIARDINETTO e MARIANI, 2005). É encontrada uma variedade de jogos nas diferentes culturas e em qualquer momento histórico (GRANDO, 2000). Na idade média, por exemplo, o jogo foi rejeitado por ter sido considerado uma atividade que contrariava a religião (herética), mas já no Renascimento, ele é destacado através de exercícios físicos e jogos com bola. Desta forma, o jogo se apresenta carregado de conteúdos culturais, e que os conhecimentos são adquiridos através da sociedade. Sendo assim, os sujeitos aprendem os conteúdos por meio das práticas sociais. Nesse sentido, o jogo promove desenvolvimento já que está repleto de aprendizagem (GIARDINETTO; MARIANI, 2005).

2.2 Ensino de Ciências

Segundo Barros (2009, pg. 26):

As experiências acadêmicas até aqui relatadas foram trazendo diversas reflexões sobre a despreocupação das escolas para o desenvolvimento. A preocupação estava voltada para os aspectos conteudistas, tanto para a educação infantil como para o ensino fundamental.

Grande parte dos educadores ainda estão preocupadas com os conteúdos que devem ser desenvolvidos em cada ano letivo e acabam não tendo tempo para a aplicação de métodos que poderiam auxiliar na aprendizagem do aluno. Não que o professor deva deixar de lado os conteúdos para se deter apenas na aplicação de jogos pois os conteúdos são necessários para que o aluno possa compreender o mundo, ou seja, é o conjunto de saberes historicamente sistematizados e de informações contextualizadas que, estruturados organizadamente, torna-se algo sobre o qual alunos e professores irão se debruçar, seja para construir conhecimentos, fazer transferências de aprendizado, gerar atualização, seja para orientar, mediar ou facilitar o aprendizado ao outro. O principal papel do educador deve ser estimular o aluno à construção de novos conhecimentos.



As escolas cada vez mais estão utilizando material impresso ou o livro didático para o ensino de ciências para poderem desenvolver todos os conteúdos, não oportunizando ao aluno formas diferenciadas de aprendizagem.

Segundo Mizukami (1986), a elaboração tradicional tem sua origem nas práticas educativas e na sua transmissão através dos anos, e não conta com uma fundamentação teórica empiricamente validada. Além disso, é centrada na ação do professor sendo os alunos considerados “tabulas rasas” sobre as quais, os professores lançarão os conteúdos que devem ser memorizados, também considera o sujeito como alguém que não tem nenhum conhecimento e que o saber tem pouco valor, portanto são tratados como algo vazio, que deve ser preenchido.

Por muito tempo acreditou-se que o aluno era um mero receptor que tinha a função de armazenar as informações prontas que o professor transmitia. Sabe-se hoje que para o aluno aprender é necessário a sua participação na construção do conhecimento, pois ele já traz consigo um saber próprio.

2.3 A Importância dos jogos didáticos no ensino de ciências/ biologia

De acordo com as Orientações Curriculares para o Ensino Médio (BRASIL, 2006, p. 28):

O jogo oferece o estímulo e o ambiente propícios que favorecem o desenvolvimento espontâneo e criativo dos alunos e permite ao professor ampliar seu conhecimento de técnicas ativas de ensino, desenvolver capacidades pessoais e profissionais para estimular nos alunos a capacidade de comunicação e expressão, mostrando-lhes uma nova maneira, lúdica, prazerosa e participativa de relacionar-se com o conteúdo escolar, levando a uma maior apropriação dos conhecimentos envolvidos.

Os jogos além de atrair a atenção dos alunos também tem o objetivo de aproximar professor/aluno e os alunos entre si, despertando no aluno o espírito de cooperação.

Jogar em sala de aula promove ricas situações de interação e aprendizagem e auxilia educadores e educandos no processo educacional, podendo ser utilizados em diversas áreas e com diversas finalidades, sendo, portanto de grande relevância, por viabilizar situações de aprendizagem e socialização com os outros e com o meio.

Os materiais didáticos são ferramentas fundamentais para os processos de ensino e aprendizagem, e o jogo didático caracteriza: - se como uma importante e viável alternativa para auxiliar em tais processos por favorecer a construção do conhecimento ao aluno (CAMPOS, BORTOLOTO e FELÍCIO, 2003).



XVII

Seminário Internacional de Educação no MERCOSUL



www.unicruz.edu.br/mercosul

A utilização do jogo na escola permitirá ao aluno uma forma de contato com a realidade lúdica, permitindo uma possibilidade a mais para construir o conhecimento. Através do jogo, é possível trabalhar o conhecimento de uma forma mais prazerosa, durante as atividades os alunos se sentem bem, devido ao domínio que exercem sobre as ações. Garantindo, com isso, outro tipo de motivação para o aprendizado pois, por meio do jogo, a energia do aluno é canalizada e liberada na atividade, orientando seu pensamento e proporcionando o desenvolvimento cognitivo.

Dessa forma o jogo consegue atrair o aluno e ser, ao mesmo tempo, um fator de integração, pois o convida a interagir com os seus colegas e com um mundo muito maior a sua volta. O aluno cria laços e entra em contato cada vez mais profundo com a realidade. Porém, o jogo só despertará o interesse e se tornará um fator integrador, se trabalhado de forma coerente ao momento cognitivo.

Os jogos são instrumentos valiosos para o ensino, pois podem se constituir como ponto de partida para a construção do conhecimento, possibilitando o aprendizado de conceitos e juízos. Os jogos podem ser retirados do cotidiano, da experiência acumulada e de novas situações criadas e construídas pelo próprio aluno. Dessa forma, o emprego de jogos na sala de aula possibilitará a criação de um clima prazeroso de estudo, tanto para o aluno quanto para o professor.

Como cita Tizuko (1999) o jogo quando bem aplicado pode ser uma forma de fixação dos conteúdos estudados. A relação existe entre o jogo e a educação é que o jogo é considerado uma forma de recreação, uma cultura presente desde a antiguidade greco-romana, porém o intuito dos jogos vai além da tarefa recreativa pode favorecer o ensino dos conteúdos em sala de aula, [...]

A educação tem por objetivo principal formar cidadãos críticos e criativos com condições aptas para inventar e ser capazes de construir cada vez mais novos conhecimentos. Como cita Tizuko (1999) o jogo quando utilizado e aplicado de forma adequada se torna uma ferramenta muito eficiente para auxiliar na fixação dos conteúdos estudados. Através do lúdico o educador pode desenvolver atividades que sejam divertidas e que, sobretudo, ensinem os alunos a discernir valores éticos e morais, formando cidadãos conscientes dos seus deveres e de suas responsabilidades, além de propiciar situações em que haja uma interação maior entre os alunos e o professor numa aula diferente e criativa, sem ser rotineira.



2.4 Utilização de recursos didáticos

Recursos didáticos como jogos, livros, vídeos, calculadoras, computadores e outros materiais têm um papel importante no processo de ensino e aprendizagem, contudo, eles precisam estar integrados a situações que levam ao exercício da análise e da reflexão, em última instância, a base da atividade [...] (PCN, 1997, p.35)

Hoje existe um número muito grande de recursos que podemos utilizar no planejamento de nossas aulas como o próprio PCN nos traz, eles são uma ferramenta que além de auxiliar na aprendizagem também possibilita a integração dos alunos.

Segundo Fourez(2003):

Ora, o mundo dos alunos não é absolutamente este “mundo natural”. Eles vivem em uma tecno-natureza. O que a princípio faz sentido para eles, não é o mundo desencarnado dos cientistas, mas a natureza tal como ela existe no seio de um universo de finalidades. Isto a que são confrontados os alunos são situações em que tecnologias e natureza estão articuladas, em um universo de finalidades.

Para que os professores resgatem os educando a tecnologia tem que ser uma aliada pois hoje no mundo em que vivemos onde tudo gira em torno dela é preciso adaptamos o estudo das ciências a esses recursos, para que nossas aulas tornem-se prazerosas, produtivas e para que o aluno compreenda o mundo.

Na sala de aula o jogo proporciona um espaço de encontro, de inclusão e de trabalho, tornando-se um bom instrumento, já que cria um significado tanto para o aluno quanto para o professor.

Segundo Kishimoto(1999) O material pedagógico usado pelo educador não deve ser utilizado como um objeto de estética e sim ir além do que o mesmo proporciona fazendo assim, uma relação para que o aluno desenvolva seu potencial de aprendizado, com o objetivo de aprender brincando.”

É possível a utilização dos jogos desde o ensino fundamental até o médio, pois todos os educandos serão desafiados a resolver situações problemas. É uma ferramenta essencial que pode proporcionar diversas vantagens sobre os materiais tradicionais, visto que propõe a participação ativa do aluno e a materialização dos conceitos.



3 MATERIAL E MÉTODOS

A metodologia empregada neste trabalho quanto aos objetivos e o procedimento de coleta de dados referentes ao tema proposto tem um caráter exploratório e bibliográfico e, quantitativo com relação à abordagem em um estudo de campo.

A pesquisa bibliográfica consistiu no estudo das teorias de Freire em Educação e Mudança (FREIRE, 1979) e A experiência do MOVA (FREIRE, 1996), entre outros, possibilitando, assim, um conhecimento teórico que serviu como alicerce para a fundamentação de conceitos que envolvam a prática educativa.

A pesquisa de campo contempla a realização de um questionário, validado e autorizado pela 9ª Coordenadoria Regional de Educação que foi aplicado aos professores de Ciências/Biologia da rede pública de ensino no município de Cruz Alta/RS. O questionário é composto pela identificação da escola e por 9 (nove) perguntas referentes à importância e a utilização dos jogos didáticos.

Os professores integrantes da amostra pertencem a diferentes escolas do município de modo que seja possível abranger diferentes condições de trabalho e metodologias. As perguntas foram feitas com a finalidade de perceber e poder analisar qual a relação que os docentes têm com os recursos didáticos, ou seja, perceber e analisar se eles se preocupam em tornar suas aulas mais atrativas e dinâmicas através da incorporação de recursos didáticos em suas aulas.

Para atingir o objetivo da pesquisa, optou-se em utilizar uma entrevista estruturada que, segundo Marconi e Lakatos (2003, p. 197) “é aquela em que o entrevistador segue um roteiro previamente estabelecido [...]”. A coleta de dados foi realizada em dois dias, sendo que o formulário utilizado continha perguntas abertas e fechadas de fácil entendimento. Segundo Lakatos e Marconi (2007, p. 111) a técnica de formulário é aquela no qual se tem um “roteiro de perguntas enunciadas pelo entrevistador e preenchidas por ele com as respostas do pesquisado”.

Após a aplicação do mesmo, se procedeu a análise de como estão sendo organizados e aplicados os recursos didáticos/jogos e se existe elaboração de jogos pelos professores de ciências/biologia, dispostos em gráficos para facilitar a observação e discussão.

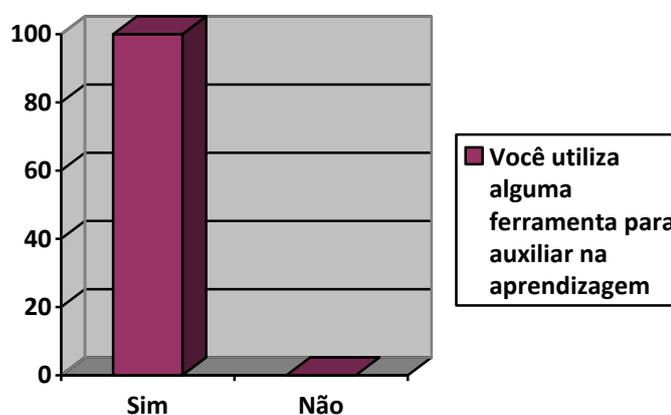


4. RESULTADOS E DISCUSSÃO

A pesquisa de campo envolveu 43 professores de Ciências/Biologia de escolas da rede municipal e estadual do município de Cruz Alta/RS. Os dados coletados permitiram a análise descrita a seguir.

No questionamento quanto à utilização de ferramentas para auxiliar na aprendizagem dos educandos, os docentes foram unânimes em afirmar que utilizam, como nos mostra a figura 1. A partir desse resultado percebe-se que as ferramentas são recursos que potencializam a aprendizagem do aluno, promovendo um maior desempenho, interação, autonomia e criticidade. O professor deve rever a utilização de propostas pedagógicas passando a adotar em sua prática aquelas que atuem nos componentes internos da aprendizagem, já que estes não podem ser ignorados quando o objetivo é a apropriação de conhecimentos por parte do aluno, pois foi ao longo da evolução que o ser humano foi desenvolvendo ferramentas que lhe permitiram perceber e pensar o mundo (Kishimoto, 2006).

Figura 1 - Utilização de ferramenta para auxiliar na aprendizagem

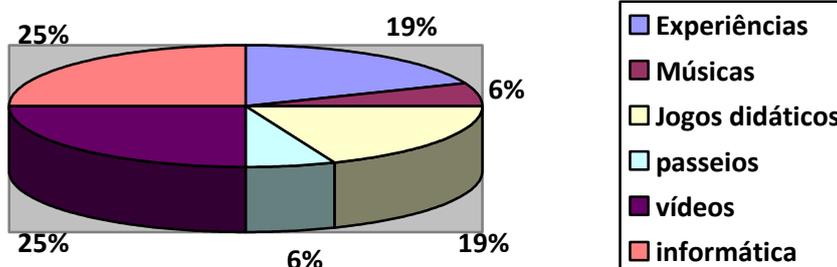


A resposta positiva da questão com relação à utilização de ferramentas foi determinante na resposta da questão que solicitou a identificação de quais as ferramentas utilizadas na aprendizagem (Figura 2).



Figura 2- Tipos de ferramentas utilizadas

Ferramentas que auxiliam na aprendizagem dos educandos



A partir das respostas percebe-se que os docentes vêm utilizando de diversas ferramentas para facilitar a transmissão do conhecimento. A educação precisa ser repensada e é preciso formas alternativas para aumentar o entusiasmo tanto do professor quanto o interesse do aluno.

Conforme Borges & Lima (2007) que analisam no artigo Tendências Contemporâneas do Ensino de Biologia no Brasil as estratégias e procedimentos mais utilizados pelos professores que participaram do I ENEBIO: “Jogos em sala de aula teve uma ocorrência de 14,4% do total. Comparando essa porcentagem com o gráfico elaborado a partir da pesquisa por mim realizada pode-se perceber que os percentuais são similares.”

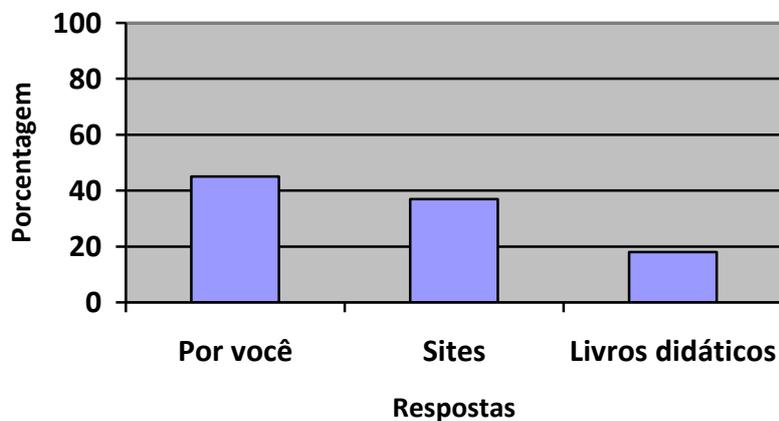
Com relação ao objeto específico deste trabalho, os jogos didáticos, pode-se notar que a utilização do jogo como ferramentas ainda é modesto em relação a outras formas, como a exibição de vídeos e recursos de informática. Percebe-se isso analisando os resultados exibidos no gráfico acima.

Dos professores que utilizam os jogos didáticos, a maioria elabora os próprios jogos que serão aplicados em sala de aula conforme os conteúdos desenvolvidos que facilitem a compreensão do conteúdo de forma motivadora e divertida (Figura 3).



Figura 3- Procedência dos jogos didáticos

Os jogos utilizados foram elaborados:



Segundo Miranda (2002), mediante o jogo didático, vários objetivos podem ser atingidos, relacionados à cognição (desenvolvimento da inteligência e da personalidade, fundamentais para a construção de conhecimentos); afeição (desenvolvimento da sensibilidade e da estima e atuação no sentido de estreitar laços de amizade e afetividade); socialização (simulação de vida em grupo); motivação (envolvimento da ação, do desafio e mobilização da curiosidade) e criatividade.

Com relação ao fato do jogo didático constituir uma ferramenta importante na construção do conhecimento, percebe-se que 79% dos professores consideraram os jogos didáticos uma ferramenta importante na construção do conhecimento. Os jogos estão inseridos em nossa vida há muito tempo, estando presentes nas diversas etapas do ciclo vital e atuando no processo de desenvolvimento humano, uma vez que tem uma função vital para o indivíduo, principalmente no que concerne à assimilação da realidade (PIEROZAN e BRANCHER, 2004). Percebe-se que os docentes vêm utilizando diferentes métodos para possibilitar a realização de atividades diferentes das aulas tradicionais, notou-se que os jogos são uma forma de aprender os conteúdos do cotidiano de forma prazerosa.

Outra questão abordada na pesquisa foi se o docente tivesse a disponibilidade utilizaria os jogos didáticos como uma ferramenta na aprendizagem e suas vantagens. A totalidade respondeu que sim. Diversas justificativas descreveram o jogo como uma forma de melhorar a aprendizagem; ou que os jogos também vêm para complementar os conteúdos desenvolvidos em sala de aula de forma dinâmica e que os jogos podem ser instrumentos úteis



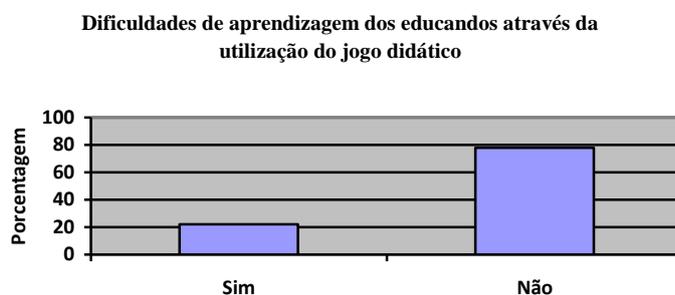
e eficazes para o processo de ensino-aprendizagem. Pode-se dizer que os progressos alcançados podem ter sido desencadeados pela intervenção pedagógica pela qual passaram, ou seja, que a intervenção via jogos favorece a grande parte dos sujeitos, uma vez que esta envolve situações-problema que permitem refletir e analisar os conteúdos durante as aulas expositivas.

No que diz respeito à vantagem na aprendizagem quando dá utilização dos jogos didáticos, todos os educadores questionados responderam que perceberam benefícios na aprendizagem. Houve diversas justificativas como ajuda na memorização e compreensão dos conteúdos abordados, aumento da participação e realização de todas as atividades propostas, possibilitando a aprendizagem dos educandos.

Já na questão onde foi abordado se docente tem dificuldade para utilizar os jogos em sala de aula, 66% respondeu que não. Dos professores que responderam sim 34% afirmaram que encontram algum tipo de dificuldade como a falta de tempo durante as aulas, diferença entre o nível dos alunos, a necessidade de alguns recursos não disponíveis na escola, resistência de alguns discentes em participarem da atividade e o problema de falta de disciplina dos alunos.

No questionamento sobre se a utilização de jogos permite a identificação de dificuldades de aprendizagem pode-se identificar que apenas 22% conseguem perceber as dificuldades de aprendizagem através do jogo, pois assim como se pode verificar a aprendizagem também tem como se identificar as dificuldades. 78% disseram que não, mas não descreveram nenhuma delas (Figura 4).

Figura 4- Gráfico identificando dificuldades de aprendizagem



Sabe-se das dificuldades, dos obstáculos, portanto se há força de vontade por parte do docente o trabalho resulta bons resultados por parte dos alunos. Conforme os PCN'S (1998) uma vantagem relevante nos jogos é o desafio, o que faz com que os alunos sintam mais interesse e prazer pela disciplina. Portanto, os jogos são peças fundamentais para que a



sociedade tenha indivíduos capazes de buscar soluções, enfrentarem desafios, serem criadores de estratégias e se tornarem pessoas críticas.

Percebe-se que os jogos didáticos permitem novas maneiras de os discentes se envolverem com os conteúdos desenvolvidos e são ferramentas que auxiliam a aprendizagem com divertimento e ao mesmo tempo proporcionam o prazer no ato de aprender facilitando as práticas pedagógicas em sala de aula e a partir dessas obtêm-se uma educação de qualidade pois auxiliam no processo de aprendizagem.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS OU CONCLUSÃO

A partir da análise das respostas dos sujeitos da pesquisa, ficou nítida a valorização dos jogos didáticos por parte dos docentes do município de Cruz Alta. No entanto, ressalta-se que é preciso entendimento sobre o direcionamento de tais atividades. É o professor quem deve conduzir o aluno e as atividades a serem realizadas.

Assim, por aliar os aspectos lúdicos aos cognitivos, entendemos que o jogo é uma importante estratégia para o ensino e a aprendizagem de conceitos abstratos e complexos, favorecendo a motivação interna, o raciocínio, a argumentação, a interação entre alunos e entre professores e alunos.

Há uma tendência em conceituar a aprendizagem apenas como aquisições escolares formais. A educação formal é um processo de orientação da aprendizagem, mas nem todas as aprendizagens pertencem a este estilo. Segundo Vygotsky (2001) aprendizagem é o processo de aquisição de conhecimentos ou ações a partir da interação com o meio ambiente e com o social. Para se adquirir o aprendizado é muito importante que o aluno tenha o desejo de aprender, tenha motivação e esta deve ser incentivada pelo professor através de recursos atrativos. Uma forma de tornar o saber prazeroso é inserindo jogos e brincadeiras no planejamento diário.

Entretanto, cabe mencionar que os professores apresentam contradições entre o pensamento (teoria) e as ações vivenciadas no decorrer de sua prática pedagógica, deixando os jogos de fora do processo de ensino-aprendizagem, usando-os apenas em alguns momentos e de maneira limitada, devido a vários fatores já mencionados anteriormente.

A inclusão de jogos no planejamento escolar e nas atividades desenvolvidas em sala de aula determina a propagação de uma educação flexível direcionada para a qualidade. Essa inclusão visa, portanto, a flexibilidade e dinamização das atividades realizadas ao longo de



toda a prática docente, oportunizando a eficácia e significação da aprendizagem. A escola, como sendo um ambiente social, deverá ser para todos os envolvidos no processo educativo, um local promissor de troca e vivência de experiências, contribuindo de maneira positiva na efetivação da aprendizagem.

Assim, os educadores, enquanto mediadores do conhecimento devem oferecer um ambiente de qualidade que estimule as interações sociais, um ambiente enriquecedor, onde os educandos possam atuar de forma autônoma e ativa, fazendo com que venham a construir o seu próprio processo de aprendizagem. Além disso, os jogos são indispensáveis para que haja uma aprendizagem com divertimento, que proporcione prazer no ato de aprender e que facilite as práticas pedagógicas.

Por fim, resta dizer que os jogos didáticos permitem novas maneiras de os discentes se envolverem com os conteúdos desenvolvidos em sala de aula, pois esses têm dificuldades nas aulas teóricas que são cansativas e desgastantes, mas gostam das aulas práticas. Nesse sentido, a utilização de diferentes metodologias contribui para aprendizagem dos educandos ao mesmo tempo supera as perspectivas dos educadores em relação ao ensino-aprendizagem.

6 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARROS, Flavia Cristina Oliveira Murbach. **Cadê o Brincar? Da Educação Infantil para o Ensino Fundamental [online]**. São Paulo: UNESP, 2009.

BORGES, Regina Maria Rabello; LIMA, Valdevez Marina do Rosário. Revista Electrónica de Enseñanza de las Ciencias. Vol. 6 N° 1, 2007.

BRASIL, Ministério da educação - **Secretaria de educação fundamental - PCN'S Parâmetros curriculares nacionais**. Brasília: MEC/SEF, 1998.

CAMPOS, L.M.L.; BORTOLOTO, T. M.; FELÍCIO, A. K. C. **A produção de jogos didáticos para o ensino de ciências e biologia: uma proposta para favorecer a aprendizagem**. Núcleos de Ensino da Unesp, São Paulo, 2003. Disponível em: <http://www.unesp.br/prograd/PDFNE2002/aproducaodejogos.pdf>. Acesso em 05 Mai 2014.

FREIRE, Paulo. **Educação e mudança**. Tradução de Moacir Gadotti e Lillian Lopes Martin. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1979.

_____. **A experiência do MOVA**. SP/ Brasil. Ministério da Educação e Desporto. Instituto Paulo Freire; Organização de Moacir Gadotti. São Paulo, 1996.



FOUREZ, G. **Crise no Ensino de Ciências?** vol.8, n2. Disponível em: <www.if.ufrgs.br/ienci/artigos/Artigo_ID99/v8_n2_a2003.pdf>. Acesso: 05 jun.2014

GIARDINETTO, J.R. MARIANI, J.M. **Os jogos, brinquedo e brincadeiras: o processo de ensino aprendizagem da matemática na educação infantil.** In: **Matemática e educação infantil, CECEMCA** – Bauru (Org.), Ministério da educação, São Paulo, 2005.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** 3ª edição, SP: Cortez, 1999.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** 9ª edição, SP: Cortez, 2006.

MARCONI, M.A; LAKATOS, E.M. **Metodologia do Trabalho Científico.** 5ª edição. São Paulo: Atlas, 2003.

_____. **Metodologia do Trabalho Científico.** 7ª edição. São Paulo: Atlas, 2007.

MIRANDA, S. **No Fascínio do jogo, a alegria de aprender.** In: *Ciência Hoje*, v.28, 2001 p. 64-66. POUGH, F. H.; HEISER, J. B.; MC FARLAND A vida dos Vertebrados. 2ª edição. Atheneu: São Paulo, 2002.

MIZUKANI, Maria da Graça Nicoletti. **Ensino as abordagens do processo.** São Paulo: EPU, 1986.

PIEROZAN, C.; BRANCHER, J. D. **A Importância do jogo educativo e suas vantagens no processo de ensino e aprendizagem.** In: *Anais do Congresso Nacional de Ambientes Hipermedia para Aprendizagem.* UFSC, Florianópolis, 21 a 24 de junho de 2004.

Revista Electrónica de Enseñanza de las Ciencias Vol. 6 Nº 1 (2007). Acesso em 02 Mar 2015

VOLPATO, G. (2002). **Jogo, brincadeira e brinquedo: usos e significados no contexto 157 escolar e familiar.** Florianópolis: Cidade Futura

VYGOTSKY, Lev Semyonovitch.; LURIA, Alexander Romanovitch.; LEONTIEV, Aleksei Nikolaievitch. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem.** São Paulo: Ícone, 2001.

WAJSKOP, Gisela. **O brincar na educação infantil.** Caderno de Pesquisa, São Paulo, n.92, 1995.