

UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ
DIRETORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
ESPECIALIZAÇÃO EM PRÁTICAS EDUCACIONAIS
EM CIÊNCIAS E PLURALIDADE

SAIONARA DOS SANTOS

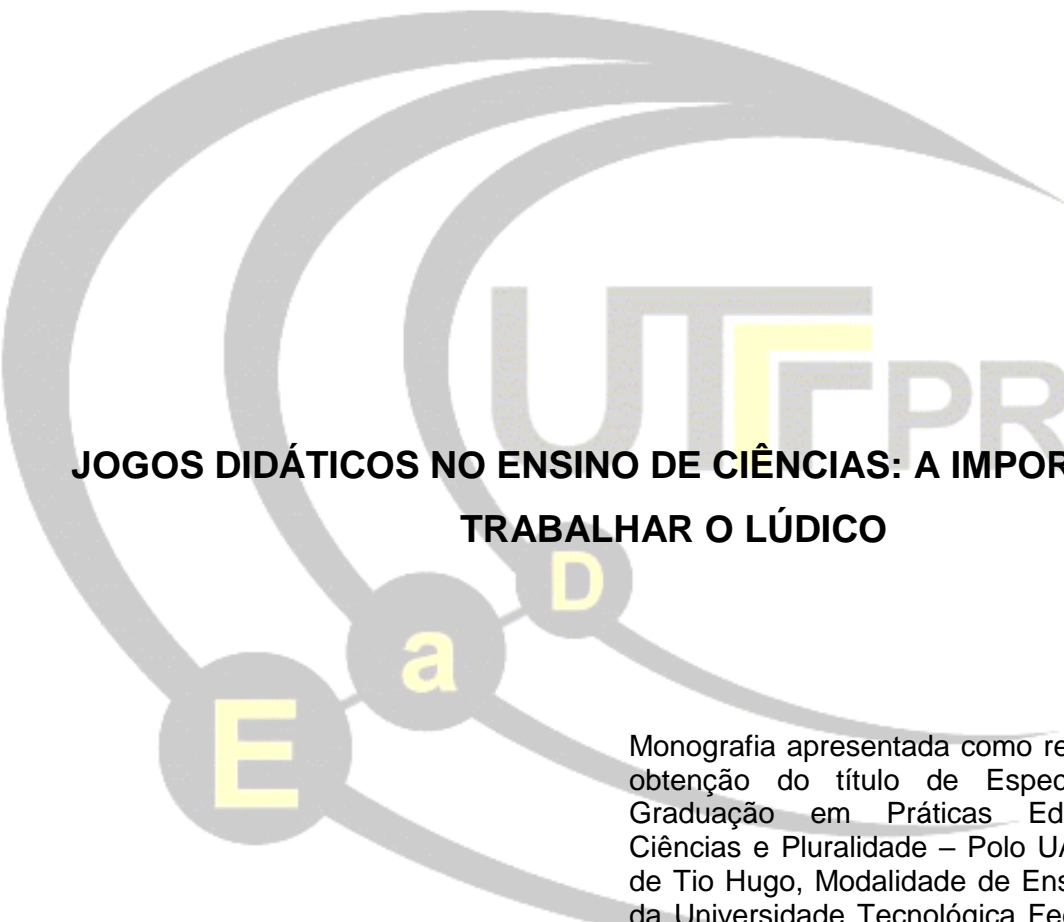
JOGOS DIDÁTICOS NO ENSINO DE CIÊNCIAS: A IMPORTÂNCIA DE
TRABALHAR O LÚDICO

MONOGRAFIA DE ESPECIALIZAÇÃO

DOIS VIZINHOS

2018

SAIONARA DOS SANTOS



**JOGOS DIDÁTICOS NO ENSINO DE CIÊNCIAS: A IMPORTÂNCIA DE
TRABALHAR O LÚDICO**

Monografia apresentada como requisito parcial à obtenção do título de Especialista na Pós Graduação em Práticas Educacionais em Ciências e Pluralidade – Polo UAB do Município de Tio Hugo, Modalidade de Ensino a Distância, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná – UTFPR – Câmpus Dois Vizinhos.

EDUCAÇÃO À DISTÂNCIA
Orientadora: Prof^ª. Ma Luciana Boemer Cesar Pereira

DOIS VIZINHOS

2018



TERMO DE APROVAÇÃO

Jogos didáticos no ensino de Ciências: a importância de trabalhar o lúdico

Por

Saionara dos Santos

Esta monografia foi apresentada às 10h00min do dia 22 de setembro de 2018 como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista no Curso de Especialização em Práticas Educacionais em Ciências e Pluralidade – Pólo de Tio Hugo, Modalidade de Ensino a Distância, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Câmpus Dois Vizinhos. O candidato foi arguido pela Banca Examinadora composta pelos professores abaixo assinados. Após deliberação, a Banca Examinadora considerou o trabalho APROVADO.

Prof^a. Ma. Luciana Boemer Cesar Pereira
UTFPR – Câmpus Dois Vizinhos
(orientadora)

Prof Dra. Dineia Tessaro
UTFPR – Câmpus Dois Vizinhos

Prof^a. Esp. Viviane Cavaler Micuanski
UTFPR – Câmpus Dois Vizinhos

AGRADECIMENTOS

A Deus pelo dom da vida, pela fé e perseverança para vencer os obstáculos.

Aos meus pais, pela orientação, dedicação e incentivo nessa fase do curso de pós-graduação e durante toda minha vida.

A minha orientadora professora Ma. Luciana Boemer Cesar Pereira pelas orientações ao longo do desenvolvimento da pesquisa.

Agradeço aos professores do curso de Especialização em Práticas Educacionais em Ciências e Pluralidade, professores da UTFPR, Câmpus Dois Vizinhos.

Agradeço aos tutores presenciais e a distância que nos auxiliaram no decorrer da pós-graduação.

Enfim, sou grata a todos que contribuíram de forma direta ou indireta para realização desta monografia.

Dedico a realização desse trabalho a todos os envolvidos, que de uma forma ou de outra, torceram por mim, para que o mesmo fosse concluído com êxito.

"Professores, vocês não precisarão de sonhos para ter eloquências, metodologia, conhecimento lógico. Nem precisarão de sonhos para gritar com os alunos, implorar silêncio em sala de aula, dizer que não terão futuros se não estudarem. Mas, precisarão de sonhos para transformar a sala de aula num ambiente prazeroso e atraente que educa a emoção dos seus alunos, que os retira da condição de espectadores passivos para se tornarem atores do teatro da educação." (Augusto Cury, 2004, p151)

RESUMO

SANTOS, Saionara dos. Jogos didáticos no ensino de Ciências: a importância de trabalhar o lúdico. 2018. 34 f. Monografia (Especialização em Práticas Educacionais em Ciências e Pluralidade). Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Dois Vizinhos, 2018.

Este trabalho teve como temática a realização de uma pesquisa, com o objetivo de avaliar a importância de usar os jogos didáticos como recurso pedagógico, nas aulas de Ciências. A pesquisa foi realizada no município de Soledade, no estado do Rio Grande do Sul, com aplicação de um questionário a professores de Ciências de 14 escolas da rede municipal de ensino. A pesquisa foi de caráter qualitativo, aplicada e de cunho interpretativo. O lúdico mostra-se como uma importante prática no processo de ensino-aprendizagem dos alunos. As atividades lúdicas são ferramentas metodológicas importantes na aquisição de conhecimentos científicos, contribuem para a melhoria de atitudes sociais que envolvem o respeito ao colega, às regras do jogo, cooperação, bem como a iniciativa pessoal. Verificou-se, através da pesquisa, como os professores do ensino fundamental veem a prática de atividades lúdicas no processo de ensino-aprendizagem. Dessa forma, percebeu-se que os professores consideram os jogos didáticos uma importante ferramenta pedagógica, porém não os utilizam com muita frequência. Constatou-se também, que ainda são utilizados muitos métodos rotineiros, estratégias tradicionais e poucas metodologias diferenciadas e motivadoras.

Palavras-chave: Ludicidade. Aprendizagem. Alunos. Escola.

ABSTRACT

SANTOS, Saionara dos. Jogos didáticos no ensino de Ciências: a importância de trabalhar o lúdico. 2018. 34 f. Monografia (Especialização em Práticas Educacionais em Ciências e Pluralidade). Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Dois Vizinhos, 2018.

This work had the theme of conducting a research, with the objective of evaluating the importance of using didactic games as a pedagogical resource in Science classes. The research was carried out in the city of Soledade, in the state of Rio Grande do Sul, with the application of a questionnaire to science teachers from 14 schools of the municipal education network. The research was qualitative, applied and interpretative in nature. The ludic shows itself as an important practice in the teaching-learning process of the students. The ludic activities are important methodological tools in the acquisition of scientific knowledge, contribute to the improvement of social attitudes that involve the respect to the colleague, the rules of the game, cooperation, as well as personal initiative. It was verified, through the research, how the elementary school teachers see the practice of play activities in the teaching-learning process. In this way, it was noticed that teachers consider teaching games an important pedagogical tool, but they do not use them very often. It was also observed that many routine methods are still used, traditional strategies and few differentiated and motivating methodologies.

Keywords: Ludic. Learning. Students. School.

LISTA DE FIGURAS

GRÁFICO 1- Parcela de professores que utilizam os jogos como ferramenta pedagógica.....	20
GRÁFICO 2- Origem dos jogos didáticos utilizados nas aulas de Ciências.....	21
GRÁFICO 3- Reação dos alunos durante as atividades com o uso dos jogos didáticos.....	22
GRÁFICO 4- Frequência em que os jogos didáticos são usados no ambiente escolar, relacionando-os aos conteúdos estudados.....	23
GRÁFICO 5- Locais aonde são utilizados os jogos didáticos.....	24
GRÁFICO 6- Frequência de utilização dos recursos didáticos.....	25
GRÁFICO 7- Benefícios da utilização dos jogos didáticos.....	26
GRÁFICO 8- Frequência em que os jogos didáticos são utilizados.....	27

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	11
2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	13
2.1 LUDICIDADE.....	13
2.2 A PRÁTICA DOCENTE DO ENSINO DE CIÊNCIAS.....	14
2.3 A IMPORTÂNCIA DO JOGO PARA A APRENDIZAGEM E SOCIALIZAÇÃO DOS ESTUDANTES.....	16
3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....	18
3.1 LOCAL DA PESQUISA.....	18
3.2 TIPO DE PESQUISA.....	18
3.3 INSTRUMENTOS DE COLETA DE DADOS.....	18
3.4 ANÁLISES DOS DADOS.....	19
4 RESULTADOS E DISCUSSÃO.....	20
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	28
REFERÊNCIAS.....	30
APÊNDICE.....	33

1INTRODUÇÃO

Observa-se que, atualmente os professores da educação básica, em nosso país, têm encontrado algumas dificuldades para tornarem suas aulas mais atrativas, principalmente em áreas que apresentam um maior nível de complexidade. Nesse contexto, pode-se citar o ensino de Ciências que, em muitos casos, nos deparamos com muitas dificuldades, desde a falta de recursos, materiais pedagógicos, laboratórios pouco ou nada estruturados, a falta de conexão entre o que é estudado e o que é vivenciado na realidade de cada aluno, dentre outros motivos.

Nessa perspectiva, faz-se necessário o uso de alternativas eficientes, na busca de um processo de ensino-aprendizagem que promova a construção do conhecimento, aonde este torne o ensino de Ciências, mais interessante.

Junto a essa ideia de mudança, percebe-se que a escola ocupa um papel fundamental, frente às transformações educacionais, pois busca-se investigar qual é o desafio da escola em relação ao ensino de qualidade.

O uso de jogos didáticos como ferramenta pedagógica, auxilia na compreensão dos conteúdos, de forma lúdica, divertida e motivadora.

Os jogos estimulam a criança a se relacionar melhor com o mundo. Quando o jogo é usado de forma planejada, se torna capaz de favorecer atividades pedagógicas, facilitando o entendimento das propriedades envolvidas, trazendo o encantamento da prática.

A utilização de jogos didáticos no ensino de Ciências mostra-se uma ferramenta positiva junto ao processo de ensino-aprendizagem, pois possibilita a efetiva participação dos alunos na atividade lúdica. Dessa forma, percebe-se uma melhor assimilação dos conteúdos estudados.

Aprender Ciências brincando, é uma forma de tornar o processo de ensino-aprendizagem mais prazeroso, sem deixar de estudar conceitos. É uma forma de fazer com que os estudantes despertem um maior interesse em interagir com a aula, estimulando seu aprendizado.

Constata-se, na disciplina de Ciências, que geralmente os conteúdos são abordados somente de maneira teórica, devido à falta de materiais pedagógicos, fazendo com que as aulas tornem-se desinteressantes e, muitas vezes, desestimulantes para os discentes.

Optar pelo desenvolvimento de jogos como ferramenta didática mais adequada para auxiliar no processo de ensino e aprendizagem da localidade de estudo e atuação, além de outros fatores já mencionados, também se baseia na afirmação de Antunes (1998), de que o jogo é a ferramenta que mais estimula a inteligência e a socialização, uma vez que existem regras que “controlam” os jogadores nos seus impulsos e estimulam suas personalidades (como raciocínio rápido, senso de liderança e organização mental, dentre outros fatores).

A elaboração de jogos didáticos deve levar em conta os conteúdos curriculares de Ciências, observando a necessidade de inovação no processo de aprendizagem. Dessa forma, deve estimular a relação teoria-prática, através da integração dos conteúdos pedagógicos com os conteúdos da área (científicos). Com isso, busca-se a melhoria do ensino, pois há a criação de novos materiais didático-pedagógicos para práticas diferenciadas e inovadoras.

PIAGET (1975), coloca que o jogo de regras é a atividade lúdica do ser socializado e começa a ser praticado por volta dos sete anos quando a criança deixa o jogo egocêntrico para utilizar as regras e o desenvolvimento do espírito de cooperação.

Segundo Piaget (1980), “o uso dos jogos no processo ensino-aprendizagem dá prazer e equilíbrio emocional à criança, também se torna imprescindível o contato com o objeto, já que as crianças entre 6 e 10 anos se encontram nas fases: pré-operatório e operatório concreto”

O objetivo deste trabalho foi avaliar através de pesquisas práticas, como os jogos didáticos são utilizados no ensino de Ciências, no que se refere à frequência em que são utilizados; à origem dos jogos didáticos; como os alunos reagem no momento da prática lúdica; se há relação com os conteúdos estudados; local aonde os jogos acontecem; importância dos jogos didáticos no que diz respeito à aprendizagem, concentração, socialização e raciocínio dos alunos.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 A LUDICIDADE

As atividades lúdicas mostram-se como ferramentas de melhoramento do processo de ensino-aprendizagem, tornando o conteúdo estudado mais atrativo, dinâmico e prazeroso para o aluno que é estimulado a entender tal conteúdo proposto pelo professor mesmo de maneira inconsciente e possibilitando ao professor um leque de alternativas nas demonstrações dos conteúdos trabalhados em sala de aula.

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 e prazerosa e participativa, de relacionar-se com o conteúdo escolar, levando a uma maior apropriação dos conhecimentos envolvidos. Utilizar jogos como instrumento pedagógico não se restringe a trabalhar com jogos prontos, nos quais as regras e os procedimentos já estão determinados; mas, principalmente, estimular a criação, pelos alunos, de jogos relacionados com os temas discutidos no contexto da sala de aula (PCN, p. 56)).

Alguns autores como Kubata et al. (2011), falam sobre como o professor deve buscar novos caminhos para ensinar, quando diz, que:

A postura do professor em sala de aula, bem como suas artimanhas em articular o conteúdo teórico a ser ensinado com atividades mais dinâmicas e uma abordagem moderna são, sem dúvida, pontos de partida para a solução de problemas em sala de aula, tanto no sentido disciplinar (comportamento do aluno) quanto no índice de rendimento de conteúdos que serão aproveitados pelo estudante (Kubata et al., 2011, p.02).

Jogo é um termo do latim “*jocus*” que significa gracejo, brincadeira, divertimento. O jogo é uma atividade física ou intelectual que integra um sistema de regras e define um indivíduo (ou um grupo) vencedor e outro perdedor.

Existem vários pesquisadores que abordam a definição de jogo em suas obras, apresentando diversos conceitos para esse tema.

Segundo a autora Grandó (2004), a explicação do conceito de jogo é um desafio. De acordo com a seu ponto de vista:

Existe uma variedade de concepções e definições sobre o que seja jogo e as perspectivas diversas de análise filosófica, histórica, pedagógica, psicanalista e psicológica, na busca da compreensão do significado do jogo na vida humana (GRANDÓ, 2004, p. 8).

Já Cailles, define o jogo como:

Uma atividade livre e voluntária fonte de alegria e divertimento. Nele o jogador se entrega espontaneamente, de livre vontade e por exclusivo prazer, tendo a cada instante a possibilidade de optar pelo retiro silêncio, recolhimento, solidão ociosa por uma atividade mais fecunda. O jogo é essencialmente uma ocupação separada do resto da existência e é realizado em geral dentro de limites preciosos de tempo e lugar (Cailles, 1990, p.26).

Alves, (2001, p. 25), cita que, “O jogo pode fixar conceitos, motivar os alunos, propiciar a solidariedade entre colegas, desenvolver o senso crítico e criativo, estimular o raciocínio, descobrir novos conceitos”.

(...) a variedade de jogos conhecidos como faz-de-conta, simbólicos, motores, sensório-motores, intelectuais ou cognitivos, de exterior, de interior, individuais ou coletivos, metafóricos, verbais, de palavras, políticos, de adultos, de animais, de salão e inúmeros outros mostra a multiplicidade de fenômenos incluídos na categoria jogo. (KISHIMOTO, 2003, p. 1).

Dessa forma, percebe-se que é possível desenvolver várias habilidades e competências nos alunos, através dos jogos didáticos.

2.2 A PRÁTICA DOCENTE DO ENSINO DE CIÊNCIAS

O mundo em que vivemos está cada vez mais aperfeiçoado com novas tecnologias, onde o (a) estudante tem vários e fáceis acessos em adquirir informações. Assim, parece que a globalização, determinou em tempos que nos são muito próximos, uma inversão no fluxo do conhecimento. Se antes, o sentido era da Escola para a comunidade, hoje é o mundo exterior que invade a escola. A escola deve ter um papel atuante na disseminação do conhecimento. Porém, para a escola ser um caminho para a vida, o (a) professor (a) deve mudar não sendo aquele professor informador (transmissor de conteúdo), mas sim o (a) professor (a) formador (a), pode parecer paradoxal, mas esse (a) professor (a) deve ensinar menos. Não é o quanto se sabe que nos faz diferente. O decisivo é como se sabe descobrir novos conhecimentos e, especialmente, como usá-los. No entanto, os docentes devem estar atentos ao mundo em que os rodeia, pois diante de tantas tecnologias devem sempre aperfeiçoar seus planejamentos, ou seja, se a escola não mudou os (as) professores devem mudar, pois a globalização confere novas realidades à educação.

[...] para atender a estas demandas, o discurso da acumulação flexível sobre a educação aponta para a necessidade da formação de profissionais flexíveis, que acompanhem as mudanças tecnológicas decorrentes da dinamicidade da produção científico-tecnológica contemporânea, ao invés de profissionais rígidos, que repetem procedimentos memorizados ou recriados por meio da experiência. Para que esta formação flexível seja possível, torna-se necessário substituir a formação especializada, adquirida em cursos profissionalizantes focados em ocupações parciais e, geralmente, de curta duração, complementados pela formação no trabalho, pela formação geral adquirida por meio da escolarização ampliada, que abranja no mínimo a educação básica, a ser disponibilizada para todos os trabalhadores. A partir desta sólida formação geral, dar-se-á a formação profissional, de caráter mais abrangente do que especializado, a ser complementada ao longo das práticas laborais. (KUENZER, 2007, p.1.159).

Dessa forma, cada currículo justifica-se pela necessidade de promover uma compreensão do que é a Ciência e como o conhecimento científico interfere em nossas relações com o mundo natural, com o mundo construído e com as outras pessoas.

Percebe-se ainda a disposição em promover uma maior comunicação entre os saberes das várias disciplinas que compõem a área de Ciências Naturais, ao tratar dos temas ligados à vivência dos estudantes.

A responsabilidade maior em educar com o ensino das Ciências é procurar que nossos alunos e alunas, com a Educação que fazemos se transformem em homens e mulheres mais críticos. Sonhamos, assim que os estudantes possam ler a linguagem que descreve a natureza da qual somos parte, tornando-se agentes de transformações para melhora do mundo em que vivemos. (Chassot,2003,,p.67)

A educação é decisiva e responsável pela formação de um cidadão crítico e capaz de resolver diferentes situações em que se deparam na sociedade, ou seja, ela deve ser transformadora do mundo em que se vive e transformar para melhor. Porém, somente com seriedade, bom senso e muita coragem poderão avançar no processo educativo.

Planejamento de ensino é a previsão das ações e procedimentos que o professor vai realizar junto a seus alunos, e a organização das atividades discentes, e a aprendizagem, visando atingir os objetivos educacionais estabelecidos. O professor ao planejar o ensino antecipa, de forma organizada, todas as etapas do trabalho escolar. Cuidadosamente, identifica os objetivos que pretende atingir, indica os conteúdos que serão desenvolvidos, seleciona os procedimentos que utilizará como estratégia de ação e prevê quais os instrumentos que empregará para avaliar o progresso dos alunos. (Gadotti, 2001: 9)

Constata-se que, inúmeros são os relatos de lamentos dos professores pelo desânimo dos alunos, devido à falta de material didático completo Mas, será que o

desinteresse dos alunos é por falta de material didático ou é por falta de interesse do professor mudar sua aula monótona que não faz o aluno ver a maravilha que a ciência é capaz de proporcionar?

O teor dessas críticas pode sugerir que a solução estaria na mudança da política educacional, na superação das dificuldades sociais e econômicas da população que frequentam a escola pública, na implementação da formação de professores, na metodologia adotada do próprio docente.

2.3 A IMPORTÂNCIA DO JOGO PARA A APRENDIZAGEM E SOCIALIZAÇÃO DOS ESTUDANTES

Jogar não é estudar nem trabalhar, porque jogando, o aluno aprende, sobretudo, a conhecer e compreender o mundo social que o rodeia (VYGOTSKY 1988, p.31).

Conforme Smole (2008, p.10) todo jogo por natureza desafia, encanta, traz movimento, barulho e uma certa alegria para o espaço no qual normalmente entram apenas o livro, o caderno e o lápis. Essa dimensão não pode ser perdida apenas porque os jogos envolvem conceitos. Ao contrário, ela é determinante para que os alunos sintam-se chamados a participar das atividades com interesse.”

Hoje já sabemos que, associada à dimensão lúdica, está a dimensão educativa do jogo. Uma das interfaces mais promissoras dessa associação diz respeito à consideração dos erros. O jogo reduz a consequência dos erros e dos fracassos do jogador, permitindo que ele desenvolva iniciativa, autoconfiança e autonomia. No fundo, o jogo é uma atividade séria que não tem consequências frustrantes para quem joga, no sentido de ver o erro como algo definitivo ou insuperável.

No desenvolvimento afetivo, a criança interage com o meio e com o grupo, promovendo a construção da sua identidade e personalidade. Ainda de acordo com o autor, o jogo assume importante papel nos intercâmbios afetivos, envolvendo a criança com seus pares e também com adultos significativos (pais e professores). Portanto, o jogo é uma 'janela' da vida emocional das crianças (FRIEDMANN, 1996, p. 66).

No jogo, os erros são revistos de forma natural na ação das jogadas, sem deixar marcas negativas, mas propiciando novas tentativas, estimulando previsões e checagem.

O planejamento de melhores jogadas e a utilização de conhecimentos adquiridos anteriormente propiciam a aquisição de novas ideias e novos conhecimentos

Por isso, o docente precisa mudar o seu papel, criando situações, armando dispositivos, suscitando problemas, organizando contra-exemplos.

(...) O pensamento teórico, o mundo das ideias, a reflexão abstrata não existe jamais separada do plano objetivo e, portanto, desligado da prática ou sem utilidade para esta, assim como não há trabalho nem ação prática sobre o mundo material que não dê em resultado uma representação teórica e não determine o aparecimento de novas ideias ou a descoberta de relações inéditas entre estas (VIEIRA PINTO, 1969:45).

Portanto, é necessário escolher e privilegiar certos conceitos centrais e ideias-chave que estruturam o saber das ciências naturais, e promover de modo progressivo oportunidades que os estudantes possam compreendê-los e se apropriar deles.

3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

3.1 LOCAL DA PESQUISA

A pesquisa foi realizada no município de Soledade, localizado no estado do Rio Grande do Sul. Contou com a participação de 7 professores que lecionam o componente curricular Ciências, na rede municipal de ensino. Os professores que participaram da pesquisa, atuam nas 14 escolas de ensino fundamental, administradas pelo município.

3.2 TIPO DE PESQUISA

Essa pesquisa é de caráter qualitativo, aplicada e de cunho interpretativo.

Com essa pesquisa buscou-se descobrir qual a percepção dos professores de Ciências, frente aos jogos didáticos, bem como estes os consideram junto ao processo de ensino-aprendizagem.

Segundo Minayo (2002) “a pesquisa qualitativa responde a questões muito particulares. Ela se preocupa com um nível de realidade que não pode ser quantificado”

Adotou-se a pesquisa bibliográfica e a pesquisa de campo como procedimentos técnicos, sendo que a primeira serviu como base na exploração do tema, servindo como embasamento teórico. A segunda foi utilizada para a coleta de dados, pois foi necessário o comparecimento até algumas escolas, para a realização da pesquisa, junto aos professores.

3.3 INSTRUMENTOS DE COLETA DE DADOS

Para a coleta de dados foi realizado um questionário, composto por 8 questões de caráter objetivo, contendo algumas questões de múltipla escolha e outras de caráter classificatório. Buscou-se com a pesquisa, abranger todas as

escolas de ensino fundamental, visto que a maioria dos professores, leciona em mais de uma escola da rede municipal de ensino.

Os questionários foram entregues para todos os professores de Ciências, dos anos finais do ensino fundamental.

Perfazem um total de 14 escolas de ensino fundamental, administradas pelo município de Soledade. Nessas escolas, atuam os 7 professores participantes da pesquisa.

A pesquisa buscou analisar as compreensões relacionadas à utilização dos jogos didáticos, no componente curricular Ciências, para os anos finais do ensino fundamental.

3.4 ANÁLISES DOS DADOS

A análise dos dados baseou-se em estimativas percentuais, conforme os professores responderam as questões. Para cada questão presente na pesquisa, usou-se um gráfico para demonstrar as respostas.

Os Gráficos foram confeccionados utilizando o software Microsoft Office Excel.

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

A maioria dos professores do grupo que participou da pesquisa, afirmou que utiliza os jogos didáticos para ministrarem suas aulas, reconhecendo assim, a importância de se utilizar essa ferramenta pedagógica.

A construção do conhecimento que, na escola, se dá mediante o processo ensino aprendizagem pode ser realizada de uma forma diferente da tradicional. Os instrumentos didáticos diferentes dos usados pela maioria dos professores (quadro e giz) deixam os alunos mais interessados em aprender, pois ao utilizar um jogo, um filme ou uma dinâmica, os alunos expressam suas opiniões, entrando em contato com os conhecimentos de todos na turma (TRIVELATO, 2006).

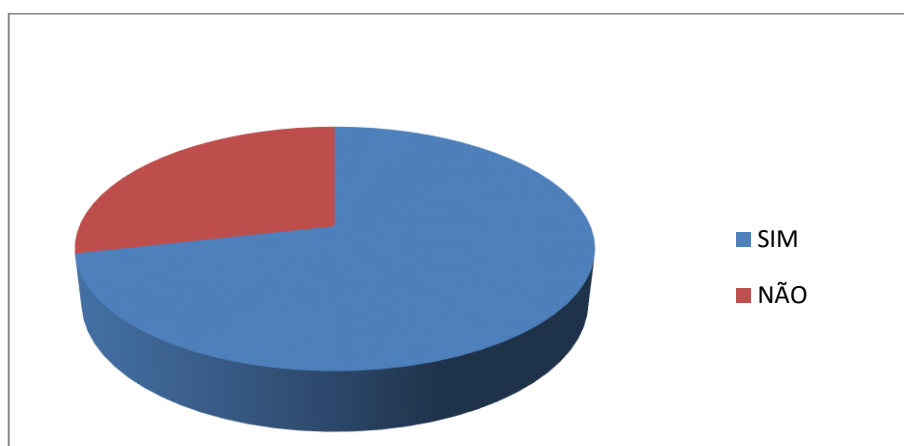


Gráfico1- Parcela de professores que utilizam os jogos didáticos, como ferramenta pedagógica.

Fonte- Dados da pesquisa, 2018.

Pode-se perceber o reconhecimento dos professores sobre a importância da utilização dos jogos didáticos nas aulas de Ciências, pois favorece a construção dos conhecimentos. No entanto, não são todos os docentes que reconhecem essa importância.

Campos (2003) em seu artigo “A produção de jogos didáticos para o ensino de ciências e biologia: uma proposta para favorecer a aprendizagem” afirma que:

Neste sentido, o jogo ganha um espaço como a ferramenta ideal da aprendizagem na medida em que propõe estímulos ao interesse do aluno,

desenvolve níveis diferentes de experiência pessoal e social, ajuda a construir suas novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade, simboliza um instrumento pedagógico que leva o professor à condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem, ele pode ser utilizado como promotor de aprendizagem e das práticas escolares.

Nesse sentido, Campos (2003) em seu artigo citado acima, levanta a questão que os jogos hoje ainda são pouco utilizados nas escolas, e seus benefícios ainda são desconhecidos por muitos professores.

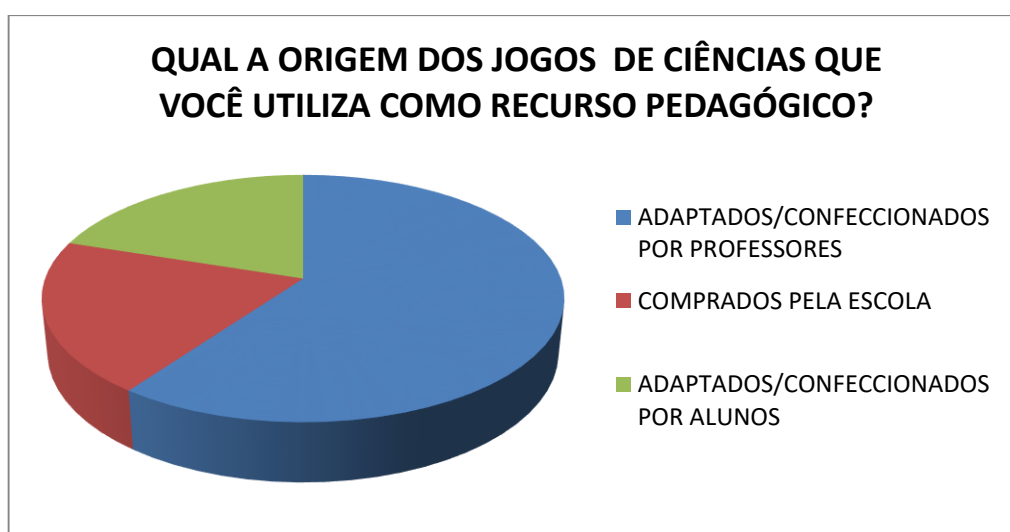


Gráfico 2: Origem dos jogos didáticos utilizados nas aulas de Ciências.

Fonte- Dados da pesquisa, 2018.

Pode-se observar que grande parte dos jogos didáticos utilizados, são proveniente da confecção pelos próprios professores. Isso se deve, geralmente, pela falta de recursos disponíveis para sua aquisição. Esse fato é realidade para a maioria das escolas públicas.

[...] os jogos podem ser empregados em uma variedade de propósitos dentro do contexto de aprendizado. Um dos usos básicos e muito importantes é a possibilidade de construir-se a autoconfiança. Outro é o incremento da motivação [...] um método eficaz que possibilita uma prática significativa daquilo que está sendo aprendido. Até mesmo o mais simplório dos jogos pode ser empregado para proporcionar informações factuais e praticar habilidades, conferindo destreza e competências. (SILVEIRA, 1998, p. 02)

É preciso levar em consideração alguns itens, para a confecção de jogos didáticos, como: tipo de material necessário, conteúdo trabalhado, nível de dificuldade, bem como sua aplicação junto a prática.

O jogo pedagógico ou didático é aquele fabricado com o objetivo de proporcionar determinadas aprendizagens, diferenciando-se do material pedagógico, por conter o aspecto lúdico (CUNHA, 1988), e utilizado para atingir determinados objetivos pedagógicos, sendo uma alternativa para se melhorar o desempenho dos estudantes em alguns conteúdos de difícil aprendizagem (GOMES, 2001).

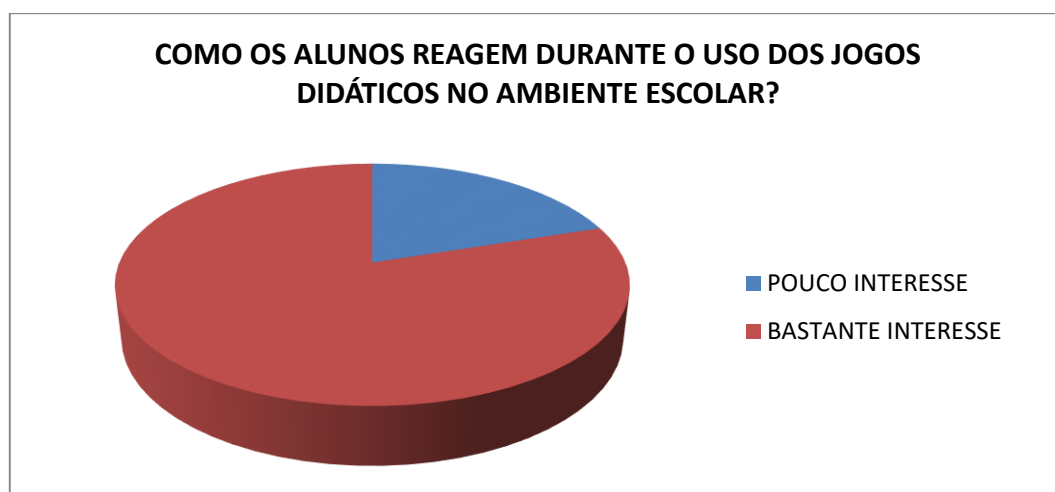


Gráfico 3: Reação dos alunos durante o uso dos jogos didáticos.

Fonte- Dados da pesquisa, 2018.

A partir da análise do gráfico 3, é possível entender que os jogos pedagógicos despertam o interesse dos alunos pelo conhecimento, seja desde o início do jogo ou durante o mesmo. No momento em que ele encara o jogo como uma brincadeira, aprende o conteúdo sem perceber. (KISHIMOTO, 1994).

O sucesso de uma aula depende da forma com que o professor a desenvolve, desde seu planejamento, sua metodologia, os recursos utilizados. Dessa forma, o jogo didático é uma ferramenta pedagógica capaz de favorecer uma maior relação entre os grupos de alunos, despertando um maior interesse nestes, contribuindo para que haja uma melhor aprendizagem.

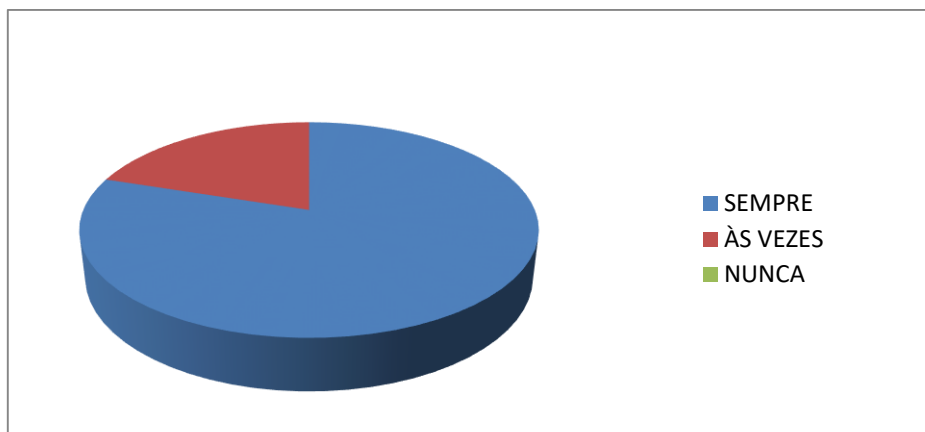


Gráfico 4: Frequência em que os jogos didáticos são usados no ambiente escolar, relacionando-os aos conteúdos estudados.

Fonte- Dados da pesquisa, 2018.

De acordo com Macedo, Petty, Passos (2005 p. 105):

Jogar não é simplesmente apropriar-se das regras. É muito mais do que isso! A perspectiva do jogar que desenvolvemos relaciona-se com a apropriação da estrutura das possíveis implicações e tematizações. Logo não é somente jogar que importa (embora seja fundamental), mas refletir sobre as decorrências da ação de jogar, para fazer do jogo um recurso pedagógico que permite a aquisição de conceitos e valores essenciais à aprendizagem.



Gráfico 5: locais aonde são utilizados os jogos didáticos

Fonte- Dados da pesquisa, 2018.

A grande maioria das atividades lúdicas acontece na sala de aula, pois os jogos didáticos mais utilizados, não necessitam de outros ambientes para serem desenvolvidos.

O jogo é um meio básico para promover o desenvolvimento físico-motor. O equipamento utilizado e os espaços pensados para o jogo são fundamentais na motivação de diferentes tipos de jogos motores. A introdução de jogos estruturados para o estímulo ao desempenho físico-motor nunca foi tão importante quanto hoje em dia, em que o tempo para o jogo infantil se vê comprometido por atividades sedentárias, como assistir televisão e brincar com jogos no computador. (FRIEDMANN, 1996, p.67).

Observa-se que, para que o jogo possa também contribuir para o desenvolvimento físico-motor dos alunos, é necessária a exploração de ambientes que vão além da sala de aula.

Em complemento à fala de FRIEDMANN (1996, p.67) pode-se citar Aberastury (1992, p.15) aonde coloca que “[...] a necessidade de se deslocar no espaço, acarretava por sua vez, uma nova série de exigências, movimentar-se, exercitar a força e manipular objetos [...], destacando a importância do jogo para o desenvolvimento físico-motor dos alunos.

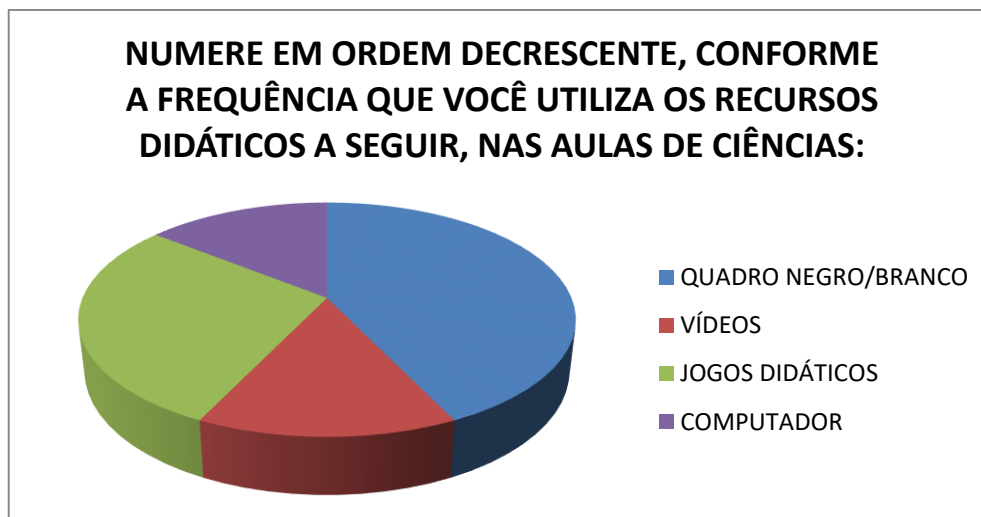


Gráfico 6- Frequência de utilização dos recursos didáticos

Fonte- Dados da pesquisa, 2018.

Quando questionados a respeito dos recursos didáticos mais utilizados nas aulas de Ciências (No gráfico 6), os professores apontaram os Jogos Didáticos como uma ferramentas muito utilizada, ficando atrás apenas do Quadro Negro. Os vídeos e o computador apresentaram a mesma parcela de utilização.

Para Almeida (2003) “A educação lúdica, não trata apenas de um passatempo, brincadeira ou diversão superficial. Ela está intimamente ligada à criança, ao adolescente e até mesmo ao adulto”.

Dessa forma, os jogos devem ser utilizados como uma metodologia de apoio, pois possibilita ao professor uma maneira diferente de ensinar e avaliar, aos alunos uma forma lúdica e divertida de aprender.

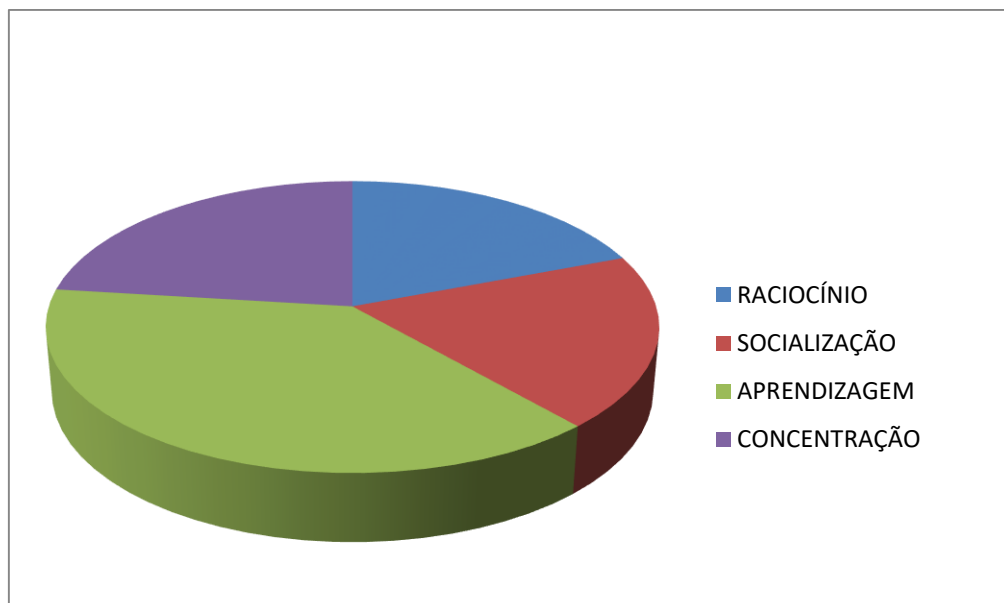


Gráfico 7- Benefícios da utilização dos jogos didáticos.

Fonte- Dados da pesquisa, 2018.

A maioria dos professores considera que a aprendizagem é o fator que mais se desenvolve nos alunos, com a utilização dos jogos didáticos.

Segundo Miranda (2001), 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.



Gráfico 8: Frequência em que os jogos didáticos são utilizados.

Fonte: dados da pesquisa, 2018.

A maioria dos professores que disseram utilizar os jogos didáticos em suas aulas, respondeu que os utiliza com frequência. Houve também uma parcela menor de professores que não utilizam os jogos didáticos como ferramenta pedagógica.

Kishimoto (2003) afirma que no campo educacional, há uma busca por conciliar a liberdade dos jogos com a orientação própria dos processos educativos. Embora pareça contraditória a junção de dois elementos distintos como o jogo e a educação, vários autores buscaram conciliar a ação de educar com a necessidade que a criança tem de jogar.

Para que haja a construção do conhecimento, são necessários alguns requisitos mínimos por parte dos alunos, tais como: motivação, interesse e conhecimentos prévios sobre o assunto. Da mesma forma, o professor também precisa ter um bom planejamento, didática e metodologias inovadoras. Junto a isso, para se atingir os objetivos de uma boa aula faz-se necessário que haja contextualização, ambiente estimulante e partir da realidade do aluno.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa buscou identificar e analisar como os professores da rede municipal de ensino do município de Soledade no Rio Grande do Sul, consideram a importância dos jogos didáticos, como ferramenta pedagógica, no ensino de Ciências.

Através do questionário aplicado aos professores, foi possível realizar uma análise qualitativa dos dados coletados. Com isso, verificou-se que a maioria dos professores que utilizam os jogos didáticos para ministrar suas aulas, os consideram uma importante ferramenta de ensino.

As atividades lúdicas acontecem, geralmente, com uma positiva participação dos alunos. Estes se mostram interessados durante a realização das práticas.

Um dado importante da pesquisa pode constatar que a maioria dos professores se preocupa em desenvolver jogos que estejam aliados aos conteúdos estudados, não apenas como uma forma de aplicar o jogo em si. Os docentes reconhecem a importância de se trabalhar os conteúdos científicos de maneira prazerosa, sem deixar de lado a compreensão e inter-relação da teoria com a prática.

O quadro negro/branco ainda é o recurso pedagógico mais utilizado pelos professores, para ministrar suas aulas. Também constatou-se presente o uso do computador e vídeos. Os jogos aparecem como o segundo recurso didático mais utilizado nas aulas de Ciências.

A prática das atividades lúdicas, geralmente, acontece em sala de aula, estendendo-se algumas vezes, para o pátio ou o ginásio da escola. Esse fato se deve a natureza dos jogos que, em maioria são confeccionados pelos próprios professores.

Pode-se ainda, perceber que no que se referem aos aspectos desenvolvidos pelos alunos, há uma maior percepção dos professores no que se refere à aprendizagem. Também reconhecem sua importância em relação à socialização, raciocínio e compreensão dos conteúdos.

Dessa forma, foi possível concluir que os jogos didáticos mostram-se uma importante ferramenta pedagógica, colaborando para a melhoria do processo de ensino-aprendizagem, bem como, para que haja uma melhor interpretação da

realidade em que o aluno está inserido. Com isso, é possível que haja uma melhor articulação entre a teoria e a prática.

REFERÊNCIAS

ABERASTURY, A. **A criança e seus jogos**. Tradução de Marialzira Perestrello. Porto Alegre, 1992

ABNT - ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. **NBR-14724**. Informação e documentação: formatação de trabalhos acadêmicos. Rio de Janeiro, (jan/2006).

ALVES, Eva Maria Siqueira. **A ludicidade e o ensino da Matemática: Uma prática possível**. Campinas, SP: Papirus, 2001

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. **NBR-6023**. Informação e documentação: referências: elaboração. Rio de Janeiro, 2002 a. (Ago/2002).

BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Ciências Naturais**. Brasília: MEC/SEF, 1997.

CHASSOT, Áttico Inácio; OLIVEIRA, Renato José de (Coord). **Ciência, ética e cultura na educação**. São Leopoldo: Ed. Universidade do Vale do Rio dos Sinos, 2001. 270 p.

CUNHA, M.B. **Jogos no Ensino de Química**. Química Nova na Escola, v.34, n.2, p.92-98, maio 2012. Disponível em http://qnesc.s bq.org.br/online/qnesc34_2/07-PE-53-11.pdf. Acesso 01 de julho 2018

FRIEDMANN, A. **Brincar: crescer e aprender, o resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 1996.

GADDOTI, Moacir. **Dimensão política do projeto pedagógico**. Minas Gerais: SEED, 2001. (Apostila)

KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994

KUENZER, Acácia Zeneida. **As mudanças no mundo do trabalho e a educação: novos desafios para a gestão**. In: FERREIRA, Naura S. Carapeto (org.). **Gestão democrática da educação: atuais tendências novos desafios**. São Paulo: Cortez 2000. p. 33-35.

KUBATA, Laura; et.al. **A POSTURA DO PROFESSOR EM SALA DE AULA: atitudes que promovem bons comportamentos e alto rendimento educacional**. 2011. Disponível em: periodicos.unifacef.com.br/index.php/rel/article/download/421/404> Acesso em 13/07/2018.

MIRANDA, S. **No fascínio do jogo: a alegria de aprender.** *Ciência Hoje*, v.28, n.168, p.64-66./2001.

PIAGET: **uma Análise do Processo de Ensino-Aprendizagem em Ciências.** *Rev. Bras. Est. Pedagógicos*, 80 (194), 5-18.

PIAGET, J; INHELDER, B. **Psicologia da criança.** Rio de Janeiro: Forense, 1975.

TRIVELATO, S. L. F.; OLIVEIRA, O. B. **Práticas docentes: o que pensam os professores de ciências biológicas em formação.** Artigo apresentado no XIII ENDIPE, Rio de Janeiro, 2006.

VYGOTSKY, Lev Semenovitch. **O papel do brinquedo no Desenvolvimento. In: A formação social da mente.** 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991. 90p. p.69-70. Disponível em: <http://www.egov.ufsc.br/portal/sites/default/files/vygotsky-a-formac3a7c3a3o-social-damente.pdf>. Acesso em: 12 de agosto 2018.

APÊNDICES

Apêndice A- Questionário para professores de Ciências- Ensino Fundamental- Séries finais

Pesquisa para Monografia da Especialização em Práticas Educacionais em Ciências e Pluralidade- EaD UTFPR, através do questionário, objetivando identificar como os professores vêm as atividades lúdicas no processo de ensino-aprendizagem, nas escolas da rede municipal de ensino, na disciplina de Ciências, com os anos finais do ensino fundamental, no município de Soledade/RS.

Escola(s) em que atua: _____ Data: _____

Parte 1: Perfil do Entrevistado

Turma(s) em que atua:

() 6º ano () 7º ano () 8º ano () 9º ano

QUESTÕES

- 1- Você utiliza jogos didáticos como ferramenta de ensino?
 - a) SIM
 - b) NÃO

- 2- Com que frequência você utiliza os jogos didáticos em suas aulas?
 - a) Frequentemente
 - b) Poucas vezes
 - c) Nunca

- 3- Qual a origem dos jogos de Ciências, que você utiliza como recurso pedagógico?
 - a) Adaptados/confeccionados por professores
 - b) Adaptados/confeccionados por alunos
 - c) Comprados pela escola

- 4- Como os alunos reagem durante o uso dos jogos didáticos no ambiente escolar?
 - a) Pouco interesse
 - b) Bastante interesse

- 5- Você utiliza jogos didáticos, relacionando-os aos conteúdos, com que frequência?
- a) Sempre
 - b) Às vezes
 - c) Nunca
- 6- Onde são realizadas as atividades que envolvem jogos didáticos?
- a) No ginásio
 - b) No pátio
 - c) Na sala de aula
 - d) Fora da escola
- 7- Numere em ordem decrescente a importância dos benefícios abaixo relacionados, a respeito da utilização dos jogos didáticos no ensino de Ciências:
- a) Raciocínio
 - b) Socialização
 - c) Aprendizagem
 - d) Concentração
- 8- Numere em ordem decrescente, conforme a frequência que você utiliza os recursos didáticos a seguir, nas aulas de Ciências:
- a) Quadro negro/branco
 - b) Vídeos
 - c) Jogos didáticos
 - d) Computador