



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO ABC
ESPECIALIZAÇÃO EM ENSINO DE QUÍMICA**

SOLANGE VIRGINIA DOS SANTOS RODRIGUES

A utilização dos jogos no ensino e aprendizagem

Trabalho de Conclusão de Curso

SÃO JOSÉ DOS CAMPOS - SP

2021

SOLANGE VIRGINIA DOS SANTOS RODRIGUES

A UTILIZAÇÃO DOS JOGOS NO ENSINO E APRENDIZAGEM

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado como requisito parcial à
conclusão do Curso de
Especialização em Ensino de
Química da UFABC.

Orientador: Prof.^a Heloisa França
Maltez

SÃO JOSÉ DOS CAMPOS - SP

2021

Dedico este trabalho a Deus, que me deu saúde e forças para superar todos os momentos difíceis a que eu me deparei ao longo do meu percurso, ao meu pai Luiz Albino, minha mãe Maria José, meu esposo Flávio e aos meus filhos, que souberam compreender os momentos em que precisei me ausentar, para me dedicar aos estudos, e por serem essenciais na minha vida e por me incentivarem a ser uma pessoa melhor e não desistir dos meus sonhos.

AGRADECIMENTOS

A professora Carine, pelos materiais disponibilizados, as orientações, sua dedicação para conosco e seu grande desprendimento em ajudar-nos e amizade sincera.

Agradeço à equipe de gestores e também coordenador do curso, e a minha orientadora neste trabalho.

Agradeço a todos professores de todas as disciplinas, pela disponibilização do material necessário para nosso estudo.

RESUMO

O presente trabalho aborda um tema bastante importante para o ensino e aprendizagem e o uso dos jogos didáticos em sala de aula como ferramenta para auxiliar a aprendizagem de alunos. Os jogos são elementos motivadores e facilitadores do processo de ensino e aprendizagem de conceitos científicos, enfatizando que o objetivo dos jogos não se resume apenas à facilitação da memorização do assunto pelo aluno, mas sim a induzi-lo ao raciocínio, à reflexão, ao pensamento e, conseqüentemente, à construção do seu conhecimento. A utilização de jogos no ambiente escolar traz muitas vantagens para o processo de ensino aprendizagem, como por exemplo, o jogo é um impulso natural da criança ou adolescente, funcionando assim como grande motivador; o aluno através do jogo obtém prazer e realiza um esforço espontâneo e voluntário para atingir o objetivo do jogo. Os teóricos precursores de métodos ativos da educação (Decroly, Piaget, Vigotsky, Elkonin, Huizinga, Dewey, Freinet, Froebel) enfatizam a importância que os métodos lúdicos proporcionam à educação de crianças, adolescentes e adultos, pois nos momentos de maior descontração e desinibição, oferecidos pelos jogos, as pessoas se desbloqueiam e descontraem, o que proporciona maior aproximação, uma melhoria na integração e na interação do grupo, facilitando a aprendizagem.

Palavras-chave: lúdico, ensino, aprendizagem, jogos

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	8
2. REVISÃO DE LITERATURA	9
2.1. Conceito de jogo.....	11
2.2. A importância e a contribuição do uso de jogos no aprendizado.....	11
2.3. O Ensino e atividades lúdicas.....	13
2.4. Ludicidade no âmbito escolar.....	13
2.5. O jogo pedagógico.....	13
2.6. Tipos de Jogos.....	15
3. JUSTIFICATIVA	18
4. OBJETIVOS.....	18
5. METODOLOGIA.....	19
6. RESULTADOS E DISCUSSÕES	19
7. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	20
8. REFERÊNCIAS	20

1. INTRODUÇÃO

Os jogos são atividades espontâneas e voluntárias, presentes no cotidiano das crianças e adolescentes, e favorecem, o desenvolvimento. O uso de jogos, pode ser visto como um recurso de metodologia de ensino, tornando-o mais fácil visto que jogos e brincadeiras são, essenciais na construção de uma aprendizagem significativa e isso em qualquer fase escolar.

A utilização da ludicidade é um recurso metodológico de suma importância para auxiliar a aprendizagem das crianças da educação infantil, ensino fundamental e médio. Os jogos ensinam os conteúdos através de regras, pois possibilita a exploração do ambiente a sua volta, os jogos proporcionam aprendizagem maneira prazerosa e significativa assim agrega conhecimentos, são práticas privilegiadas para a aplicação de uma educação que vise o desenvolvimento pessoal do aluno e a atuação em cooperação na sociedade. São também instrumentos que motivam, atraem e estimulam o processo de construção do conhecimento, sendo definida, de acordo com Soares (2004), como uma ação divertida, seja qual for o contexto linguístico, desconsiderando o objeto envolto na ação. Se há regras, essa atividade lúdica pode ser considerada um jogo.

Devido ao desinteresse dos alunos para com as disciplinas faz-se necessário a utilização do lúdico na melhoria da aprendizagem, pois proporciona ao educando o seu desenvolvimento pessoal, associados aos fatores sociais e culturais, colaborando para uma boa saúde física e mental, facilitando o processo de socialização, comunicação, construção de conhecimento, desenvolvimento pleno do processo de ensino e aprendizagem.

Para isto foi realizado uma pesquisa bibliográfica do tema através de livros, revistas, internet entre outros e feito um levantamento teórico objetivando a compreensão do conceito de jogos pedagógicos, procurando diagnosticar como ele pode auxiliar na aprendizagem dos alunos.

Para Garcez (2014) “[...] O jogo pode ser definido como qualquer atividade lúdica que tenha regras claras, explícitas, estabelecidas na sociedade de uso

comum, e tradicionalmente aceita, seja de competição ou cooperação”. O que caracteriza o jogo são as regras as quais devem ser respeitadas para que a competição seja realizada de forma correta. É através dos jogos que o aluno aprende a melhorar sua capacidade de raciocínio e interação.

(BARRETO 2008) “Educar ludicamente desenvolve as funções cognitivas e sociais, interioriza conhecimentos, mobiliza as relações funcionais, permite a interação com seus semelhantes, contribui para a melhoria do ensino, qualificação e formação crítica do educando” .

2. REVISÃO DA LITERATURA

O lúdico é um facilitador na aprendizagem do aluno possibilitando uma maior absorção de conhecimento além de tornar as aulas prazerosas e participativas. Com a utilização dos jogos que o aluno aprende a competir, a buscar meios para ser o vencedor na competição, a interagir de forma mais acentuada com os colegas, alcançando dessa forma não só um melhor aprendizado como também tem sua autoestima valorizada. O brincar facilita a aprendizagem e quebra a monotonia da sala de aula. O lúdico tem o poder de despertar uma maior atenção do aluno como também torna mais fácil a compreensão dos assuntos abordados na disciplina.

Segundo Tezane (2006, apud Garcez 2014), “O brincar é fundamental para o nosso desenvolvimento”.

É nas brincadeiras que o aluno se desenvolve e se descobre como ser social interagindo com outras pessoas, criando seus próprios conceitos, reinventando e experimentando novos desafios.

Os jogos e brincadeiras motivam o discente a obter novos conhecimentos quebrando o paradigma da metodologia tradicional em que existe a monotonia da sala de aula. O aluno quando participa da aula de forma interativa se sente mais seguro e autônomo.

As Orientações Curriculares para o Ensino Médio (BRASIL, 2006, p. 28) afirma que:

”Os jogos e brincadeiras são elementos muito valiosos no processo de apropriação do conhecimento. Permitem o desenvolvimento de competências no âmbito da comunicação, das relações interpessoais, da liderança e do trabalho em equipe, utilizando a relação entre cooperação e competição em um contexto formativo”.

Através dos jogos o aprendizado é mais significativo, os alunos apreendem mais conhecimentos e melhora sua capacidade de interação e competitividade. O discente aprende a trabalhar em equipe e a se comunicar com mais facilidade acelerando o seu crescimento intelectual.

Conforme as Orientações Curriculares para o Ensino Médio (BRASIL,2006 p.28)

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.

A confecção dos jogos pelos alunos é de extrema importância, pois promove e estimula a criatividade e proporciona uma maior interação entre os participantes. Quando os alunos se envolvem na criação dos jogos se sentem mais estimulados e o processo ensino aprendizagem de conteúdos abordados em sala de aula se concretiza de forma mais eficiente.

De acordo com Neves; Campos; Simões (2008, apud Guedes et al 2009), “[...]os jogos didáticos cumprem a função de eficientes recursos auxiliares, pois estimulam a aprendizagem e o interesse por parte dos alunos e ajudando professores a alcançarem seus objetivos nas aulas de Ciências e Biologia”.

Cartaxo (2013) afirma que:

O aprendizado de biologia com a utilização de jogos “como facilitadores” de interação entre professor, aluno e conhecimento irá favorecer momentos agradáveis de criação e estabelecer a cooperação necessária, para que o processo de ensino e aprendizagem possa ser entendido como uma construção de conceitos imprescindíveis a sua formação.

Diante do exposto a interação entre professor aluno é fundamental para que haja uma elevação da autoconfiança do aluno. Dessa forma o discente adquire a capacidade de formar seus próprios conceitos como também melhora sua capacidade de se relacionar com os outros.

Segundo afirma Guimarães (2009, p. 18, apud CARTAXO 2013), “A ludicidade facilita a compreensão e o desempenho do indivíduo. Durante uma aula em que o professor esteja aplicando uma brincadeira relacionada a algum assunto de Biologia, o estudante fica mais atento, se envolve mais e conseqüentemente aprende com mais facilidade”. As brincadeiras são divertimentos e aprender se divertindo proporciona prazer no aluno.

2.1 Conceito de jogo

Jogo é um termo do latim “jocus” que significa gracejo, brincadeira, divertimento. O conceito de jogo consiste numa atividade física ou intelectual formada por um conjunto de regras e define um indivíduo (ou um grupo) como vencedor e outro como perdedor. (DICIONÁRIO AURÉLIO)

Os jogos podem ser utilizados para fins educacionais para transmitir o sentido de respeito às regras e a mensagem de que numa disputa entre adversários haverá sempre um que perde e outro que ganha.

Nem todo jogo é lúdico e nem todo jogo é pedagógico. Uma atividade é lúdica se o sujeito experimenta prazer. Já uma atividade pedagógica é aquela concebida por educadores para promover aprendizagens específicas.

O educando deve saber fazer a escolha adequada ao jogo a ser utilizado, precisa verificar as habilidades que deseja desenvolver nos alunos, pois há valor educacional no jogo quando ele promove aprendizagem e desenvolve autoestima e confiança.

2.2 A importância e a contribuição do uso de jogos no aprendizado

Nossa sociedade possui uma grande diversidade de formas e meios de comunicação, e para se destacar, é importante que o indivíduo tenha a competência da leitura e da compreensão de diferentes linguagens. Expressões corporais e verbais são bem consideradas em nosso convívio social. Contudo, nas atividades escolares, é comum que as crianças se concentrem somente no aprendizado sobre a leitura e a escrita.

Um dos maiores desafios do dia a dia do professor é transformar o aprendizado em uma tarefa lúdica, especialmente no caso das crianças pequenas. Para isso, não é preciso apenas muita criatividade e jogo de cintura para lidar com o pique dos pequenos, mas também instrumentos que atendam às necessidades pedagógicas dos alunos e atraiam o interesse deles. Jogos e brincadeiras são perfeitos para isso.

Além de serem muito divertidos, estes jogos auxiliam no aprendizado, fornecendo diretrizes sobre o respeito às regras, estratégia e controle o tempo, proporcionando à criança o desafio de superar a si mesma e de trabalhar em equipe. Como instrumento de aprendizagem, os jogos ajudam no desenvolvimento do aluno sob as perspectivas criativa, afetiva, histórica, social e cultural. Jogando, a criança inventa, descobre, desenvolve habilidades e experimenta novos pontos de vista. Tanto as potencialidades quanto as afetividades da criança são harmonizadas no desenvolvimento das habilidades sociais e cognitivas.

Piaget, um dos maiores pensadores do século XX, defendia que a atividade lúdica é uma das maiores propulsoras das habilidades intelectuais da criança. Através de simbolismos e do incentivo aos nossos sentidos, o jogo proporciona a assimilação do real e o entendimento de novos pontos de vista.

2.3 O Ensino e atividades lúdicas

O modelo de escolas tradicionais é justamente fazer com que o aluno cresça pelo próprio mérito a partir do professor que repassa a eles todo o conhecimento obtido pela humanidade, de uma forma extremamente mecânica, fria e crua, e de uma forma generalizadora na qual as particularidades são eram respeitadas, alunos sempre seriam alunos independente das especificidades, e o professor seria o dono do saber e do conhecimento, deixando assim vigente a posição do professor como sujeito ativo, e o aluno como sujeito passivo, sujeito este que deveria apenas receber o conhecimento e por si só desenvolver suas características sociais, políticas e humanas em geral de uma forma que os menos capazes ficariam para trás nessa escala de desenvolvimento.

Uma proposta que contribui para a mudança desse ensino tradicional é a utilização de jogos e atividades lúdicas. O uso dessas atividades no ensino contribui muito para uma aprendizagem facilitadora, fazendo com que o aluno descubra por si mesmo o sentido da aprendizagem em suas diversas áreas do conhecimento. Desenvolvendo suas as habilidades cognitivas usadas para aprender, compreender e integrar as informações de uma forma significativa.

2.4 Ludicidade no âmbito escolar

Pode se dividir o ensino lúdico em algumas áreas, cada uma delas responsável pelo desenvolvimento de certas habilidades. Como exemplo a área tecnológica, que faz a utilização de jogos e outras ferramentas inovadoras para o ensino. A área da linguagem, que utilização de trava-línguas e músicas, para o desenvolvimento da dicção e da eloquência na comunicação.

2.5 O jogo pedagógico

Pensando em mudar a realidade das salas de aulas das escolas, principalmente das redes públicas, que torna o quadro de giz e o professor em instrumentos pouco atrativos. É necessário, diversificar as metodologias de ensino, sempre em busca de resgatar o interesse e o gosto dos alunos pelo aprender.

Os jogos educativos com finalidades pedagógicas revelam a sua importância, pois promovem situações de ensino-aprendizagem e aumentam a construção do conhecimento, introduzindo atividades lúdicas e prazerosas, desenvolvendo a capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora: “A estimulação, a variedade, o interesse, a concentração e a motivação são igualmente proporcionados pela situação lúdica” (MOYLES, 2002, p. 21).

É necessário planejamento, metas e objetivos que para que os jogos e as brincadeiras sejam considerados eficazes para o ensino-aprendizagem, a fim de que o jogo não passe a ser uma atividade sem finalidades.

Ao articular o processo de ensino-aprendizagem ao brincar, o professor alcançará resultados, do desenvolvimento integral do aluno, envolvendo todas as habilidades cognitivas e sociais. O papel do educador centra-se, portanto, em procurar meios que facilitem novos conhecimentos, mas alguns cuidados são necessários, como coloca Montibeller (2003), por exemplo:

1) experimentação dos jogos: é fundamental que o docente teste o jogo antes de levá-lo aos alunos, visando evitar surpresas indesejáveis durante a execução, observando se as questões envolvidas estão corretas e se as peças do jogo estão completas. Experimentando o jogo, o professor pode definir o número de grupos e de componentes que poderá formar para sua realização;

2) síntese rápida dos conteúdos de cada jogo: geralmente o jogo é apresentado aos alunos quando os conteúdos nele envolvidos já são de conhecimento dos estudantes; portanto, antes de iniciar o jogo propriamente dito, é importante que o docente faça um comentário breve dos conteúdos que estarão presentes no jogo;

3) verificação das regras: quando o aluno não compreende as regras, ele perde o interesse pelo jogo; assim, estas devem ser bem claras e sem muita complexidade, a fim de motivar o estudante, buscando seu interesse pelo desafio e pelo desejo de vencer;

4) proposta de atividades relacionadas ao conteúdo dos jogos: é interessante que o docente prepare antecipadamente algumas atividades relacionadas aos conteúdos desenvolvidos no jogo para que este tenha realmente um valor significativo, enquanto objetivo educacional e pedagógico. No entanto, não há necessidade de uma quantidade exagerada de atividades, pois, dessa forma, o aluno também perde o interesse pelo jogo por se sentir na obrigação de jogar apenas para aprender;

5) pontuação nos jogos: esse requisito é muito importante, pois é um fator motivacional para as crianças, visto que vai ao encontro de um estímulo maior e até de um desafio dentro do jogo. A pontuação provoca no aluno o sentimento de competição e, por não querer perder, ele se esforça para resolver a problemática do jogo.

Nota-se, portanto, que é relevante o professor buscar sempre novas ferramentas de ensino com o intuito de atender melhor às necessidades dos alunos e como forma de colaborar para o processo de ensino-aprendizagem. E o jogo pode ser esse instrumento facilitador na prática pedagógica.

2.6 Tipos de Jogos

Para que o jogo seja utilizado como um recurso pedagógico, precisa estar dentro de um contexto significativo para o aluno, utilizando materiais concretos e dar atenção à sua realidade. Isso porque apenas “A produção de objetos não reflete a riqueza do mundo cultural e natural, o imaginário infantil não reflete a riqueza folclórica” (KISHIMOTO, p. 48, 1994). Sendo assim, a formação lúdica permite ao futuro educador conhecer-se melhor, e explorar e descobrir os seus limites, possibilitando-lhe formar uma visão clara sobre o jogo e o brinquedo na vida da criança.

A primeira forma de atividade lúdica proposta por Piaget (1976) é definida como jogo de exercícios sensório-motor. Os exercícios sensório-motor reaparecem após 2 anos, durante a infância e mesmo no adulto, e Piaget afirma “sempre que um novo poder ou uma nova capacidade são adquiridos”. A segunda forma de atividade lúdica proposta por Piaget (1976) é o jogo simbólico. A atividade lúdica se manifesta sob a forma de jogo simbólico, ou de ficção, imaginação e imitação, no período de 2 a 6 anos. É a fase na qual ocorre a transformação de objetos no que se refere ao seu significado, como no caso do uso de um cabo de vassoura como se fosse um cavalo. É quando também a criança se propõe ao desempenho de papéis, como no brincar de papai e mamãe, professor e aluno etc.

Os jogos de regras constituem a terceira forma de atividade lúdica da criança para Piaget. O autor destaca que esse tipo de jogo começa a manifestar-se por volta dos 5 anos, mas desenvolve-se na fase que vai dos 7 aos 12 anos, predominando durante toda a vida do indivíduo. Rau (2007) destaca que na concepção desse estudioso, o jogo de regras caracteriza-se por ser regulamentado por leis que asseguram a reciprocidade dos meios empregados. Pesquisas desenvolvidas por Kishmoto (1999) apontam que o jogo educativo ressurgir na época do Renascimento e amadurece a partir da expansão da educação infantil, principalmente no século XX.

O jogo é entendido como um recurso que desenvolve e ensina de forma prazerosa. Tal concepção levou a uma maior atenção ao desenvolvimento infantil e à materialização da função psicopedagógica. O uso do brinquedo/jogo educativo com fins pedagógicos remete-se a relevância desse instrumento para situações de ensino-aprendizagem e de desenvolvimento infantil. A prática dos

jogos de regras na escola de forma variadas vem se intensificando na escola. Estudos e pesquisas realizados na última década no Brasil têm demonstrado a importância desse tipo de jogos no desenvolvimento dos processos cognitivos dos educandos.

Para Macedo (2000) todo jogo contém uma situação-problema (objetivo) que poderá ser solucionado ou não pelo sujeito (resultado do jogo), devendo este obedecer a um sistema de regras que determinam os limites de sua ação. Miranda (1984) observa ainda, que o jogo organizado, ou o jogo de regras, tem como função desenvolver aspectos físicos, mentais e sociais da criança. Quando aos aspectos físicos, aprimoram-se o equilíbrio, os órgãos sensoriais e os músculos, e, quando aos aspectos mentais, aperfeiçoam-se a atenção, a imaginação, a memória, o raciocínio, o espírito de cooperação e o senso social. Brotto (1997) enfatiza que, “classificados como jogos recreativos, temos os jogos cooperativos, nos quais todos cooperam e ganham, jogando uns com os outros e não uns contra os outros. Esses jogos são mais divertidos para todos, pois todos têm o sentimento de vitória, todos participam e se sentem vitoriosos, não havendo exclusão”.

Estudos sobre jogos recreativos apontam que, ao liberar o potencial criativo, os sujeitos se sentem mais confortáveis e confiantes para desfazer os bloqueios conseguindo descontraír e ficar flexíveis nas interações entre os grupos, sabendo que o poder de cada um é expandido pela cooperação. Cória-Sabini (2004) destaca a infância como a idade das brincadeiras e que, por meio delas, as crianças satisfazem grande parte dos seus desejos e interesses particulares. Nas palavras da autora: Quando as crianças brincam, observa-se a satisfação que elas experimentam ao participar das atividades. Sinais de alegria, risos, certa excitação são componentes desse prazer, embora a contribuição do brincar vá bem além de impulsos parciais. A criança consegue conjugar seu mundo de fantasias com a realidade, transitando, livremente, de uma situação a outra. (CÓRIA-SABINI, 2004).

Em relação ao imaginário é necessário observar que, em situações de jogos infantis, a imaginação é explícita, e as regras são ocultas; nos jogos do adulto, é o inverso: as regras são explícitas, e a imaginação é oculta. Assim, no sentido de orientar a prática pedagógica do brincar na educação infantil, os

Referenciais Curriculares para a educação Infantil, (RCNEIs, 1997), apontam que trabalhar como jogo é levar à criança a possibilidade de expressar-se e descobrir o mundo, estabelecendo relações com ele a fim de obter segurança.

A criança começa com a situação imaginária, que é uma reprodução da situação real, sendo uma brincadeira muito mais a lembrança de alguma coisa que realmente aconteceu, do que uma situação imaginária nova. À medida que a brincadeira se desenvolve, observamos um movimento em direção à realização consciente de seu propósito.

Finalmente surgem as regras que irão possibilitar a divisão do trabalho e o jogo na idade escolar (VIGOTSKI, 1987, p.118). Nesse sentido, os jogos de expressão, como os de faz de conta, auxiliam no controle emocional da criança. Daí a importância de ser finalizado de maneira positiva. No jogo o indivíduo pode revelar seus sentimentos, bloqueios e frustrações. O resultado desse tipo de atividade é que a criança vai adquirir, pouco a pouco, autoconfiança e melhor conhecimento de suas possibilidades e limites, com frequência, impostos pela presença da outra criança com quem ela pode aprender a cooperar durante o jogo. Com o efeito, a atividade lúdica estimula a autonomia e a socialização, condição de uma boa relação com o mundo.

3 JUSTIFICATIVA

Como instrumento de aprendizagem, os jogos ajudam no desenvolvimento do aluno sob as perspectivas criativa, afetiva, histórica, social e cultural. Através de simbolismos e do incentivo aos nossos sentidos, o jogo proporciona a assimilação do real e o entendimento de novos pontos de vista.

Podem ser ótimos aliados nas dificuldades de aprendizagem, ou a rejeição dos estudos por parte dos alunos, a utilização de atividades lúdicas pode ser uma boa escolha para aulas de todas as disciplinas. É uma forma diferenciada de trabalhar os conteúdos, sendo usado instrumento que motiva, atrai e estimula, além de divertir os alunos criando um aprendizado mais interessante e prazeroso.

Esta pesquisa busca apresentar algumas relações entre as Orientações Curriculares que são propostas nos documentos oficiais e as práticas dos professores em sala de aula.

4 OBJETIVOS

Esse trabalho tem como objetivo abrir uma discussão sobre o uso dos jogos em sala de aula como forma de despertar o interesse do aluno e melhorar a aprendizagem de forma prazerosa.

5 METODOLOGIA

Este trabalho se caracteriza como de pesquisa bibliográfica. Com o objetivo de construir compreensões a respeito do olhar dos professores do ensino fundamental sobre a utilização de jogos para o ensino, é caracterizado como um estudo teórico, com a utilização de autores relacionados ao assunto abordado. A realização desta pesquisa foi feita através de leituras de livros e artigos científicos, e acessos à internet.

6 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Diante do trabalho proposto para Vygotsky (1988), “o aprendizado e desenvolvimento estão inter-relacionados desde o primeiro dia de vida.” Assim, é fácil concluir que o aprendizado da criança começa muito antes da mesma frequentar a escola. Todas as situações de aprendizado que são interpretadas pelas crianças na escola já têm uma história prévia, isto é, a criança já se deparou com algo relacionado do qual pode tirar experiências.

A aprendizagem é o processo pelo qual o indivíduo adquire informações, habilidades, atitudes, valores etc. a partir de seu contato com a realidade, o meio ambiente, as outras pessoas. É um processo que se diferencia dos fatores inatos (a capacidade de digestão, por exemplo, que já nasce com o indivíduo) e dos

processos de maturação do organismo, independentes da informação do ambiente (a maturação sexual, por exemplo). Em Vygotsky, justamente por sua ênfase nos processos sócio-históricos, a ideia de aprendizado inclui a interdependência dos indivíduos envolvidos no processo. [...] o conceito em Vygotsky tem um significado mais abrangente, sempre envolvendo interação social. (OLIVEIRA, 1995, p. 57).

Muitas são as contribuições do ensino lúdico para o ensino e a aprendizagem dos conteúdos, evitando possíveis bloqueios ou insegurança dos alunos em relação ao jogo, conforme afirmou Soares (2008).

Os jogos carregam em si problemas e desafios de vários níveis e que requerem diferentes alternativas e estratégias, sendo todos estes detalhes delimitados por regras. Isto é, da mesma forma que as regras vão estabelecer detalhes para que o jogo prossiga ser obrigatório o jogador dominá-las para que possa atuar. As operações que comporão a estratégia a ser utilizada deverão considerar os mecanismos e as dificuldades do jogo (SOARES, 2008, p. 6).

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através de pesquisa bibliográfica realizada fica claro que o uso do lúdico em salas de aulas são extremamente importantes para uma aprendizagem significativa. Pesquisadores apresentaram a importância da utilização do lúdico como forma de motivação e interação dos alunos em sala de aula abordando também a eficácia no desenvolvimento cognitivo do aluno. É possível perceber o quanto é necessário utilizar o lúdico para o ensino dos conteúdos nas escolas, e é possível também se notar que a dificuldade dos alunos em compreender conteúdos dessas disciplinas pode ser superada. O lúdico auxilia na compreensão do tema abordado e em suas aplicações no cotidiano.

É visível os bons resultados na formação de cidadãos autônomos, críticos e conscientes, é preciso inovação na educação trabalhando de forma interativa professor e aluno despertando nos mesmos o uso da criatividade. É no lúdico que se encontra a melhor forma de se conseguir interação e motivação dos alunos na busca do aprendizado.

8 REFERÊNCIAS

FERREIRA, Alvacir Augusto. Aprendendo o Jogo de Damas. São Paulo: SP, 1993, p. 85.

MELO, C. M.R. As atividades lúdicas são fundamentais para subsidiar ao processo de construção do conhecimento. *Información Filosófica*. V.2 nº1 2005 p.128- 137.

OLIVEIRA, Marta Kohl de. Vygotsky: aprendizado e desenvolvimento um processo sócio-histórico. 3. ed. São Paulo: Scipione, 1995.

PIAGET, Jean. Formação do símbolo na criança. Rio de Janeiro: Zahar, 1973.

SANTANA, G. P. Clube da química. Disponível em: <http://cq.ufam.edu.br/Revista/Revista.html>.

SANTOS, A. F. dos; FIDELIS, H. T.; FIELD'S, K. A. P. et al. Trilha química, uma inovação no processo ensino – aprendizagem. ULBRA. Imtubiara – GO, 2008.

SANTOS, A. P. B; MICHEL, R. C. Vamos jogar uma suéquímica. *Química nova na escola*, vol. 31 nº3, 2009. pág 179 - 183.

SARCEDO, Lélío Marcos Luzes. Lélío 3 Manobras Radicais no jogo de Damas. 3º ed. Piracicaba/SP. Brasil: Secretaria de Estado de Esportes e Turismo, 1993.

SOARES, M.H.F.B. O lúdico em Química: jogos e atividades aplicados ao ensino de Química. Universidade Federal de São Carlos (tese de doutorado, 2004).

SOARES, Magda. Alfabetização e letramento: caminhos e descaminhos. *Pátio: revista pedagógica*, Porto Alegre: RS, n. 29, p. 18-22, fev./abr. 2004.

USBERCO; J.; SALVADOR; E. Química 1 – química geral. 11. ed. – São Paulo: Saraiva, 2005.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. A formação social da mente. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

WATANABE, M.; RECENA, C. P. R. Memória orgânica – Um jogo didático útil no processo de ensino e aprendizagem. Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, MS, 2008.

ZANON, D. A. V.; GEUERREIRO, M. A. S.; OLIVEIRA, R. de. Jogo didático ludo químico para o ensino de nomenclaturas dos compostos orgânicos: projeto, produção, aplicação e avaliação. Departamento de didática, UNESP – SP, 2008.