**O JOGO COMO RECURSO METODOLÓGICO EM SALA DE AULA**

Alessandra Januário dos santos1

Elisângela Aparecida dos Santos2

Josimara Lima Furtado dos Santos 3

Juliana Jardini Brandão 4

Mauro José dos santos5

**Resumo**

Observamos que são várias as dificuldades que o professor enfrenta na sala de aula, com relação à aprendizagem dos alunos, principalmente com aqueles que apresentam dificuldades para assimilar os conteúdos, isso exige muita observação e novos procedimentos a serem desempenhados para auxiliar os alunos. Torna – se o desafio à proposta do professor a novos campos exploratórios em suas aulas para que os alunos sejam instigados a buscar o processo de aprendizagem e é indispensável que o professor faça observação diária dos alunos promovendo avanços no campo intelectual, social e cultural do educando, portanto abordamos os jogos pedagógicos como recurso metodológico em sala de aula.

**Palavras chaves:** lúdico – matemática – ciências da natureza – jogos

**Introdução**

As áreas de conhecimento de ciências da natureza e matemática são vistas pelos alunos como umas disciplinas complexas, difícil, chata, “bicho-de-sete-cabeças”, com muitas fórmulas miraculosas. Assim sendo, há necessidade de se trabalhar com algo diferenciado em sala de aula. Por isso então a sugestão de se utilizar de jogos como recurso metodológico em sala de aula.

Para a construção desses jogos foi apresentado para os integrantes da oficina a importância do lúdico na aprendizagem, em seguida a apresentação dos jogos propostos e logo após a construção dos mesmos. Durante a construção dos jogos observou-se um grande comprometimento e prazer por parte dos participantes, já que estavam fazendo atividades de uma forma “light”. No decorrer da construção dos jogos os alunos, foram vendo conteúdos básicos das disciplinas e percebendo como se torna mais fácil de aprender com as atividades lúdicas.

Ao final, eles jogaram com os jogos feito por eles, que foi uma grande satisfação, e estes jogos ficaram guardados na sala de articulação da escola e está disponível para os professores que quiserem trabalhar de forma lúdica utilizarem.

**Objetivo Geral**

É mostrar os jogos como metodologia aplicada no ensino, nos dias atuais, ressaltando a importância dos alunos desenvolverem senso crítico e o raciocínio lógico, pois a foi realizada em sala, ou seja, estudando e observando a reação dos alunos quando realizam atividades com o auxilio do lúdico com isso apontar sugestões pra melhorar o ensino nas salas de aula.

**Objetivos Específicos**

- Trabalhar de forma lúdica o ensino da ciência da natureza, para melhor fixação de aprendizagem;

- Trabalhar conteúdos matemáticos de forma lúdica;

- Trabalhar conceitos biológicos e químicos através do lúdico;

- Mostrar que pode ser trabalhada a interdisciplinaridade entre as áreas do conhecimento de forma lúdica e prazerosa;

**Desenvolvimento**

Observa-se que o uso de jogos na sala de aula não é algo muito recente na educação, por mais que alguns professores apresentam resistências quanto a sua utilidade.

Vale ressaltar que esse recurso metodológico adquiriu força maior a partir dos Parâmetros Curriculares Nacionais (1998, p.46-47) que situa o recurso aos jogos como um dos possíveis caminhos para “fazer matemática” na sala de aula. Segundo o documento (apud Anglo – Sistema de Ensino).

As atividades de jogos permitem ao professor analisar e avaliar os seguintes aspectos:

* Compreensão: facilidade para entender o processo do jogo assim como o autocontrole e o respeito a si próprio;
* Facilidade: possibilidade de construir uma estratégia vencedora;
* Possibilidade de descrição: capacidade de comunicar o procedimento seguido e da maneira de atuar;
* Estratégia utilizada: capacidade de comparar com as previsões ou hipóteses.

A importância dos jogos para o desenvolvimento humano tem sido objeto de estudos das mais diferentes abordagens. A atividade lúdica já foi enfocada sobre diversos pontos de vistas, sendo eles: filosófico (Nietzsche, Sartre, Pascal, Bataille, Henriot, Alain, Schopenhauer), psicológico (Piaget, Vigotsky, Claparède, Groos, Chateau), sociológico (Caillois, Huizinga, Hirn), psicanalítico Frobel) entre outro, apesar de ter várias teorias elaboradas elas enfatizam (S. Freud, A. Freud, Enriquez, Winnicott, Charles – Nicolas, Klein) e pedagógico (Freinet, Michelet, Rousseu, Montessori, Decroly, Pestalozzo, elementos diferentes, o que torna possível a análise de determinados aspectos particulares dos fenômenos lúdicos. Não existe, portanto uma teoria aceita sobre esses fenômenos.

 Por outro lado, verifica – se um movimento crescente visando à introdução do lúdico em todos os níveis de ensino, pretendendo expandí – lo para além das classes pré – escolares. Não obstante, nenhuma transformação em profundidade foi absorvida no plano curricular, sendo que o debate em torno das vantagens e desvantagens desta evolução fazem parte de uma discussão mais ampla sobre o modo de compreender a natureza do processo educacional.

Em suma, ao que tudo indica a implementação da aprendizagem lúdica no ensino depende da superação do paradoxo que consiste em adotar o jogo como uma atividade voluntária, que tem a finalidade voltada para os interesses e as necessidades individuais, para mediar uma tarefa concebida no sentido de atingir objetivos acadêmicos extremamente estabelecidos.

Segundo os PCNs (Parâmetros Curriculares Nacionais), 1997

“(...) A matemática é componente importante na construção da cidadania, na medida em que a sociedade utiliza, cada vez mais, de conhecimentos científicos e recursos tecnológicos, dos quais os cidadãos devem se apropriar. A aprendizagem em Matemática está ligada à compreensão, isto é, à apreensão do significado; aprender o significado de um objeto ou acontecimento pressupõe vê–lo em suas relações com outros objetos e acontecimentos. Recursos didáticos como jogos, livros, vídeos, calculadora, computadores e outros materiais têm papel importante no processo de ensino aprendizagem. Contudo, eles precisam estar integrados a situações que levem ao exercício da análise e da reflexão, em última instância, a base da atividade matemática.”

Analisando o trecho acima, retirados dos PCNs (Parâmetros Curriculares Nacionais), podemos perceber a preocupação em educar e formar cidadãos para a vida, quando se fala que os recursos didáticos devem estar integrados a situações que levem ao exercício da análise e da reflexão, em última instância, podemos a partir daí trabalhar com a resolução de problemas em sala de aula.

Observemos agora o que diz Malba Tahan em seu livro Didática da Matemática, indicando uma metodologia para se ensinar matemática.

Depois de motivar a turma ao ponto de despertar o interesse dos alunos, o professor, por meio de perguntas, bem encaminhadas, intercalando – as com problemas, faz com que os alunos descubram propriedades, formulem regras, enunciem teoremas, deduzam fórmulas e estabeleçam princípios. Assim o aluno é levado a uma verdade passando, sucessivamente, por todas as fases que deveria passar para descobrir essa verdade. (1967, p. 239)

Neste trecho de Malba Tahan, ele deixa clara a necessidade do aluno em aprender toda a essência da Matemática, e com a resolução de problemas o professor estimula a criatividade, a reflexão, aumenta o raciocínio – lógico, provoca diálogos e debates com os colegas e até mesmo com os pais e conseqüentemente ensina a Matemática, o autor faz ainda uma crítica ao algebrismo, onde diz que o algebrismo que é colocado em sala de aula através de conceitos, equações e até mesmo de problemas desinteressantes e irreais.

Seguindo essa mesma perspectiva G. Polya em seu livro, A Arte de Resolver Problemas, afirma e ressalta a importância da resolução de problemas:

No ensino da matemática, podem fazer – se necessários problemas rotineiros, até mesmo muitos deles, mas deixar que os alunos nada mais façam é indesculpável. O ensino que se reduz ao desempenho mecânico de operações matemáticas rotineiras ficam bem abaixo do nível do livro de cozinha, pois as receitas culinárias sempre deixam alguma coisa à imaginação e ao discernimento do cozinheiro, mas as receitas matemáticas não deixam nada disso a ninguém. (1994, p. 124)

A matemática está presente no nosso cotidiano e necessitamos de pessoas ativas e participantes na sociedade, que saibam ser seguras, que tomem decisões momentâneas, então por estas e outras razões se faz necessário formar cidadãos matematicamente alfabetizados que sejam capaz de enfrentar as dificuldades e vencer de forma inteligente seus problemas, sendo eles de comércio, administração, medicina, engenharia, economia, dados estatísticos, previsão do tempo entre outros problemas do dia – a – dia que envolvem matemática. Então é ai que percebemos que é necessário que a criança tenha em seu currículo de matemática a resolução de problemas como uma parte substancial, para que ela aprenda desde cedo e desenvolva sua capacidade de enfrentar as situações problemas do cotidiano.

Segundo os PCNs, o ensino de Ciências Naturais deverá se organizar de forma que os alunos desenvolvam, entre outras capacidades, a socialização com os colegas trabalhando em grupo, sendo capaz de ação crítica e cooperativa para a construção coletiva do conhecimento e saber combinar leituras, observações, experimentações, comparação entre explicações, organização, comunicação e discussão de fatos e informações, favorecendo uma postura reflexiva e investigativa com a finalidade de construir uma autonomia de pensamento e ação e capacitando o aluno a exercer seu papel de cidadão no mundo.

A questão central da Ciência Lúdica: Brincando e aprendendo com jogos sobre Ciências é que o jogo oferece estímulo e ambiente propícios que favorecem o desenvolvimento espontâneo e criativo dos estudantes e permite ao professor de ciências ampliarem seu conhecimento de técnicas ativas de ensino, desenvolver capacidades pessoais e profissionais para estimular nos educandos as capacidades 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 científicos envolvidos. Pois na disciplina de ciências há vários termos difíceis de serem memorizados, e esta é uma forma dos alunos aprenderem brincando. Tudo isso, baseado no fato de que 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. Associar o jogo à ciência é o nosso desafio!

Ensinar Ciências não se restringe a transmitir informações ou apresentar apenas um caminho, mas é ajudar o aluno a tomar consciência de si mesmo, dos outros e da sociedade. É oferecer várias ferramentas para que ele possa escolher entre muitos caminhos, aquele que for compatível com seus valores, sua concepção de mundo e com as adversidades que irá encontrar ao longo de sua vida. Neste sentido, o professor precisa deixar de ser um mero transmissor de conhecimentos científicos e agir como investigador, das ideias e experiências de seus alunos. Ele precisa reconhecer os alunos como construtores de seus saberes, a partir de suas atividades propostas que devem ser coerentes com a atividade científica, pois para eles não tem sentido os modelos baseados somente na explicação do professor e na realização de exercícios de fixação (OLIVEIRA, 1999).

Esta perspectiva do ensino de Ciências pode ser observada nos Parâmetros Curriculares Nacionais (1998), ao considerar que é imprescindível no processo de ensino aprendizagem o incentivo às atitudes de curiosidade, de respeito à diversidade de opiniões, à persistência na busca e compreensão das informações das provas obtidas, de valorização da vida, de preservação do ambiente, de apreço e respeito à individualidade e a coletividade. Para atingir estes objetivos se faz necessário que o professor procure tornar suas aulas mais dinâmicas e atraentes, de maneira que o aluno perceba-a como um momento em que ele está aprendendo e vivendo algo novo, não separado de sua realidade. Torna-se imprescindível o emprego de atividades que fujam do tradicional esquema das aulas teóricas, dentre estas atividades podem ser empregadas aquelas que possuem caráter lúdico. **Na Biologia e Ciências, por exemplo, frequentemente lidamos com nomes complexos que não despertam a curiosidade dos alunos.** Processos e nomes complexos tornam a aula facilmente desmotivante e de difícil assimilação por parte dos alunos. Sendo assim, procurar metodologias diferentes é essencial para melhorar o aprendizado em sala de aula.

Diante dessa realidade, é cada dia mais comum o uso de **atividades lúdicas** em aulas de Biologia, Ciências e também de outras disciplinas. Chamamos de atividades lúdicas aquelas que **estimulam e causam prazer nas pessoas que estão envolvidas**, tais como jogos e brincadeiras.

Estas atividades, utilizando o lúdico no ensino de Biologia, Ciências, Matemática e Química, tornaram as aulas mais agradáveis e dinâmicas, motivando os alunos a participarem ativamente da construção do próprio conhecimento, trazendo mudanças significativas aos alunos, pois os mesmos expressam sentimentos e emoções, são capazes de resolver conflitos, aprendem sobre normas, regras e estruturam valores.

Pudemos observar que o jogo foi uma opção a mais, na prática pedagógica e facilitou o trabalho em grupo, promoveu estímulo ao estudo e despertou a curiosidade bem como a aprendizagem dos conteúdos se deu de forma mais prazerosa.

Desse modo, percebemos o quão é importante a ludicidade no contexto escolar, visto que ela proporciona uma maior interação entre o estudante e o aprendizado, fazendo com que os conteúdos fiquem mais fáceis aos seus olhos, fazendo-os mais interessados em assistir a aula.

Uma aula com características lúdicas não precisa ter jogos ou brinquedos. O que traz ludicidade para a sala de aula é muito mais uma "atitude" lúdica do educador e dos educando. Assumir essa postura implica sensibilidade, envolvimento, uma mudança interna, e não apenas externa, implica não somente uma mudança cognitiva, mas, principalmente, uma mudança afetiva. A ludicidade exige uma predisposição interna, o que não se adquire apenas com a aquisição de conceitos, de conhecimentos, embora estes sejam muito importantes. Uma fundamentação teórica consistente dá o suporte necessário ao professor para o entendimento dos porquês de seu trabalho.

Na busca por um ensino que coloque o aluno como sujeito do processo e que seja significativo para o aluno, que proporcione um ambiente favorável à reflexão, á imaginação, à criação, e à construção, permitindo um prazer em aprender, não pelo utilitarismo, mas pela investigação, ação e participação coletiva de um "todo" que constitui uma sociedade crítica e atuante, faz com que os educadores proponham a inserção do jogo no ambiente educacional, de forma a conferir a esse ensino espaços lúdicos de aprendizagem.

**Considerações Finais**

 Enquanto educadores almejamos uma sala de aula em que os alunos tenham interesse. No entanto, sabemos que não é assim, sabemos que a maioria dos estudantes tem aversão a algumas disciplinas, diante deste fato, realizamos este trabalho com a intenção de transmitir aos educadores e aos próprios educandos a importância de se trabalhar de maneira diferenciada em sala de aula.

Na atualidade, os currículos de ensino básico, baseiam-se nos Parâmetros Curriculares Nacionais. Entre suas inovações estão: a importância que deve ser conferida aos conhecimentos prévios e às hipóteses dos alunos; levar a realidade para sala de aula; inserir as atividades em um contexto significativo; fazer investigações, experimentos em sala de aula; fazer com que o aluno construa seu conhecimento nos propõe ainda algumas metodologias para serem aplicadas em sala de aula, analisando estas metodologias destacamos neste trabalho os jogos e o lúdico no ensino matemática no ensino.

Porém, a incorporação das diversas reformas e inovações não ocorre na prática da sala de aula, portanto, não basta apenas existirem leis, é preciso que todos os educadores estejam por dentro das mudanças e que interajam com as mesmas, buscando novos meios de despertar em seus alunos, de uma forma motivadora, o gosto por aprender. Por tudo isso, faz-se necessário inovar, buscar novas formas de introduzir o ensino e, nesse contexto.

Aprendemos que devemos procurar alternativas para aumentar a motivação para a aprendizagem, desenvolver a autoconfiança, a organização, concentração, atenção, raciocínio lógico-dedutivo e o senso cooperativo, desenvolvendo a socialização e aumentando as interações do indivíduo com outras pessoas. Essas são algumas das vantagens que o ensino através das metodologias citadas neste trabalho pode oferecer aos educadores e contribuir de uma forma inovadora no ensino em sala de aula.

A formação de um cidadão, flexível, crítico, dinâmico, determinado e adaptativo é uma busca dos educadores na escola atual. Aceitando que a Escola tem grandes responsabilidades nesta formação, é necessário encontrar processos para complementá - la. Sendo assim, os professores, devem fazer uma auto avaliação do modo como estão preparando os pensadores, alunos capazes de se interessarem e continuarem a aprender, durante e depois da escolaridade.

Esta posição exige do professor novos conhecimentos e o desenvolvimento de um novo papel na aula, com um estilo pedagógico mais aberto, ajudando na tarefa de construção do conhecimento matemático do aluno. Esta mudança deve passar por proporcionar atividades em que os alunos possam investigar discutir as suas idéias e escrever o que descobriram o que pode ajudá-los a serem mais reflexivos, tomando consciência de qual é o seu conhecimento.

**Bibliografia**

ALBUQUERQUE, Irene de. *Metodologia da Matemática****.*** Rio de Janeiro: Ed. Conquista, 1953.

BRASIL. *Parâmetros Curriculares Nacionais:* **Ciências da Natureza**/Secretaria da Educação Fundamental. Brasília: Mec/SEF, 1997.

BRASIL. *Parâmetros Curriculares Nacionais:* **Ciências da Natureza**/Secretaria da Educação Fundamental. Brasília: Mec/SEF, 1998.

BRASIL. *Parâmetros Curriculares Nacionais:* **Matemática**/Secretaria da Educação Fundamental. Brasília: Mec/SEF, 1997.

BRASIL. *Parâmetros Curriculares Nacionais:* **Matemática**/Secretaria da EducaçãoFundamental. Brasília: Mec/SEF, 1998.

BRASIL. *Parâmetros Curriculares Nacionais:* **Matemática**/Secretaria da EducaçãoFundamental. Brasília: Mec/SEF, 2001.

OLIVEIRA, D.L. de. Ciências nas salas de aula. Porto Alegre: Ed. Mediação, 1999.

PIAGET, J. *Biologia e conhecimento: ensaio sobre as relações entre as regulações orgânicas e os processos cognoscitivos*. Petrópolis: Vozes, 1973.

POLYA, GEORGE. *A Arte de Resolver Problemas: um novo enfoque do método matemático*. Tradução e adaptação Heitor Lisboa de Araújo. Rio de Janeiro: Interciência, 1994.

TAHAN, MALBA. *Didática da Matemática*. 3ª ed. São Paulo: Saraiva, 1967 Vol.1.

TAHAN, MALBA. *Didática da Matemática*. 3ª Ed. São Paulo: Saraiva, 1968 Vol.2.

TEIXEIRA, CARLOS E. J. *A ludicidade na Escola*. São Paulo: Loyola, 1995.

Disponível em: [http://www.ie.ufmt.br/semiedu2006/GT04Educa%E7%E3o%20%20em%20Ci%EAncias/Jornada%20Gradua%E7%E3o/Poster%20Rosseto.htm](http://www.ie.ufmt.br/semiedu2006/GT04Educa%EF%BF%BD%EF%BF%BDo%20%20em%20Ci%EF%BF%BDncias/Jornada%20Gradua%EF%BF%BD%EF%BF%BDo/Poster%20Rosseto.htm), acessado em 25/10/2015

 Disponível em: <http://www.cienciaartemagia.ufba.br/ciencialudica/oqueeciencialudica.html>, acessado em 25/10/2015