

UTILIZAÇÃO DE JOGOS DIDÁTICOS: UM RECURSO QUE FAVORECE O PROCESSO DE ENSINO E A APRENDIZAGEM

LEILA ROSA MENECHINI*

MORGANA CLAUDIA DA SILVA**

RESUMO: O ensino-aprendizagem, no decorrer dos anos, vem sofrendo mudanças na metodologia de ensino, buscando formas que facilitem o trabalho do professor neste processo. As mudanças referentes aos recursos didáticos, principalmente os pedagógicos, incluem os jogos didáticos que, quando usados adequadamente tornam a aprendizagem menos mecânica, mais significativa e prazerosa para o aluno. A presente pesquisa objetivou identificar se os professores da Rede Estadual do município de Quinta do Sol – PR se sentem preparados para utilizarem os jogos didáticos como meio de processo-aprendizagem em suas aulas. Utilizou-se como instrumento um questionário contendo seis questões, sendo uma fechada e cinco abertas, aplicadas aos professores que foram abordados na escola para responderem o instrumento. Desta forma, identificou-se que os professores apontaram como as principais dificuldades para a aplicação dos jogos didáticos terem uma carga horária curta de aula, um número excessivo de alunos em sala e, principalmente, se sentem despreparados para trabalhar seus conteúdos através dos jogos didáticos. Tomando como base estes apontamentos se torna necessário que a escola possua um material de apoio de qualidade para dar suporte ao educador e esclarecer as dúvidas dos mesmos em relação aos jogos didáticos. Dentre os professores entrevistados, os únicos que fazem a utilização dos jogos em suas aulas são da disciplina de Educação Física, pois faz parte da natureza da mesma. Sendo assim, pode-se apontar que, apesar das dificuldades encontradas, se os professores fossem preparados estariam utilizando o jogo didático como mais um elemento de ensino em suas aulas. Os jogos didáticos podem ser então mais um instrumento de ensino que pode auxiliar professores no processo ensino-aprendizagem da escola.

PALAVRAS-CHAVE: Jogos; Dificuldades; Ensino-aprendizagem.

DIDACTIC GAMES: A RESOURCE WHICH FAVORS THE TEACHING AND LEARNING PROCESS

ABSTRACT: Over the years the teaching-learning process has undergone changes in its methodology and has sought ways to facilitate the teacher's work in the learning process. Changes in teaching resources, especially pedagogical, comprise educational games. When properly used, learning becomes less mechanical

* Discente do curso de pós-graduação em Docência do Ensino Superior da Faculdade Integrado de Campo Mourão - PR. E-mail: leilarosamene@hotmail.com

** Docente do colegiado de Educação Física da Faculdade Integrado de Campo Mourão – PR. E-mail: Morgana.silva@grupointegrado.br

and more meaningful and enjoyable to students. Current analysis discusses whether teachers of government schools in the municipality of Quinta do Sol PR Brazil are prepared to use the games within the teaching-learning process in the classroom. A questionnaire with six questions, one closed and five open, was applied to teachers in the school premises. Teachers reported that the main difficulties for the implementation of educational games were short-period classes, too many students in the classroom, and especially their lack of preparation in dealing with educational games. Consequently, the school must have quality support material for the teacher and it must help them in their difficulties with regard to educational games. Among those interviewed only the Physical Education teachers make use of games in the classroom as inherent to the subject matter. If the teachers were prepared in employing games in spite of the difficulties experienced, they would have another teaching means in their classes. Educational games are a teaching instrument which may help teachers in the teaching-learning process in schools.

KEYWORDS: educational Games; Problems; Teaching and Learning.

INTRODUÇÃO

De acordo com Campos (2009), a utilização dos jogos a partir de um contexto educacional pode colaborar para a compreensão de uma aprendizagem ativa. É possível identificar jogos sendo modificados e usados em salas de aula com objetivo de transmitir e fixar conteúdos de disciplinas específicas, sendo esta forma considerada extremamente agradável por parte dos alunos. Porém, segundo Campos (2009):

[...] mais do que o jogo em si, o que vai promover uma boa aprendizagem é o clima de discussão e troca, com o professor permitindo tentativas e respostas divergentes ou alternativas, tolerando os erros, promovendo a sua análise e não simplesmente corrigindo-os ou avaliando o produto final. Isso tudo não é muito fácil de controlar e muito menos de se prever e planejar de antemão, o que pode trazer desconforto e insegurança ao professor. Por isso, ele tende a usar os jogos e outras propostas que potencialmente ativam as iniciativas dos alunos (como pesquisas ou experiências de conhecimento físico) de modo muito limitado e direcionado e não como recurso de exploração e construção de conhecimento novo.

Para Silveira (1998 apud BETTIO; MARTINS, 2009, p. 4) “os jogos podem despertar no aluno motivação, estímulo, curiosidade, interesse em aprender [...] o aluno constrói seu conhecimento de maneira lúdica e prazerosa”.

O ato de jogar é tão antigo quanto o próprio homem, pois este sempre se manifestou de maneira lúdica, um verdadeiro “impulso para o jogo”, bem como relata Huizinga (2001 apud GOTTARDI, 2009, p. 100) quando diz que “este sempre foi intimamente ligado à espécie humana. O Ser humano sempre jogou em todas as circunstâncias e em todas as culturas”.

Sendo assim, tanto o jogo quanto o jogo didático são considerados como uma importante atividade na educação de crianças, uma vez que pode permitir o desenvolvimento afetivo, motor, cognitivo, moral e a aprendizagem de conceitos, permitindo que a criança possa inventar experimentar e descobrir suas habilidades, estimulando a curiosidade e autoconfiança. De acordo com Lima (2008), a utilização dos jogos e a participação dos alunos neles podem contribuir para a formação integral destes alunos, possibilitando a formação de atitudes sociais, da construção do respeito mútuo, do senso de responsabilidade e organização, do senso de justiça, cooperação, obediência às regras, entre outros.

“O jogo é uma forma de vínculo que une a vontade e o prazer durante a realização de uma atividade. O ensino utilizando meios lúdicos cria ambientes gratificantes e atraentes servindo como estímulo para o desenvolvimento integral da criança” (CAMPOS, 2009).

Na escola a utilização dos jogos didáticos pode auxiliar até mesmo o processo avaliativo que se faz necessário, pois no campo escolar a avaliação é vista atualmente como um dos temas que mais aflige professores.

A partir da criação da escola surgiu a necessidade de se avaliar o aprendizado dos alunos por meio de provas que decidem se o aluno está capacitado a seguir para série seguinte, mas com o passar o tempo o “meio de ensinar” vem se modificando, e os jogos podem ser utilizados para esse fim, sendo um auxílio para o professor, como aponta Bettio e Martins (2009).

Além disso, e de inúmeras situações corriqueiras na escola, pode-se apontar que o ensino através de jogos didáticos pode ser um desafio que a escola e, em especial os professores, precisam estar dispostos a enfrentá-lo, passando a modificar então o método tradicional de ensinar. Sabe-se que na 1ª. e na 2ª. infância, tanto o jogo quanto o brinquedo “são considerados fontes importantes de promoção do desenvolvimento, além de atrair a atenção e desenvolver habilidades e competências dos alunos de forma prazerosa” (ALMEIDA; MACHADO, 2009).

A partir de tudo que foi apontado acima, entende-se que os jogos didáticos deveriam ser inseridos no processo educacional como uma ferramenta a mais para o processo ensino-aprendizagem. Mas, ao mesmo tempo, percebe-se que existem por parte dos professores dificuldades para se trabalhar com jogos didáticos, pois, ao se optar em

utilizar este instrumento, inicialmente é necessário que os professores problematizem, levantem questionamentos e pensem em regras a serem impostas, tudo isto sendo traçado a partir de limites e objetivos a serem alcançados para se ampliar o conhecimento dos alunos na disciplina.

Por entender que professores necessitam de um olhar diferenciado para seu objeto de trabalho e corroborar com Rewald (2010, p. C4) quando diz “que despertar o interesse pela sala de aula em uma geração de crianças que desde cedo já são craques no uso do computador e de videogame não é fácil”, se faz necessário voltar o olhar a outros instrumentos, aqui identificado como “os jogos didáticos”*. Mas não é somente olhar, e sim identificar se professores atualmente pensam em utilizá-lo, de que forma o utilizam e principalmente se sentem preparados para tal. Foi a partir desta hipótese investigativa que se instigou a pesquisadora em buscar respostas a estas questões.

Sendo assim, a presente pesquisa se caracterizou com uma pesquisa quantitativa de natureza descritiva, que se utilizou do método categorização de respostas. A pesquisa foi realizada no município de Quinta do Sol - PR, no Colégio Estadual São Judas Tadeu. Como instrumento foi utilizado um questionário estruturado, validado por três professores da IES, contendo seis questões, sendo uma fechada e cinco perguntas abertas. O instrumento de pesquisa foi aplicado a 35% dos professores do colégio em questão, que trabalham nas séries finais do Ensino Fundamental. Os mesmos foram abordados no horário do intervalo pela pesquisadora para explicação do objetivo da pesquisa e distribuição do instrumento, para que fosse respondido no local do

* JOGOS DIDÁTICOS: aqui se aponta todos os jogos que podem ser utilizados no campo do ensino, quer seja jogos construídos para a ação docente, jogos de computadores, entre outros.

trabalho ou podendo levá-lo para casa. E, ao receber o questionário, os professores assinaram o Termo de Livre Consentimento. A análise dos dados se deu através de estatística descritiva básica na forma de categorização de repostas.

A partir daí, seguiram-se alguns questionamentos que são fundamentais a fim de esclarecer questões como: Será que existem dificuldades por parte dos professores para a utilização dos jogos em suas aulas? Como a escola os prepara? Entende-se que o jogo didático é uma ferramenta a mais e que o professor deveria integrá-lo no processo educacional, embora seja perceptível a dificuldade por parte da maioria dos professores para se trabalhar com tal ferramenta. Partindo desta premissa, buscou-se identificar se os professores do Colégio Estadual São Judas Tadeu, no município de Quinta do Sol – PR, se sentem preparados para utilizarem o jogo como meio de processo-aprendizagem em suas aulas.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

O ensino-aprendizagem, no decorrer dos anos, vem sofrendo mudanças na metodologia de ensino, buscando formas que facilitem o trabalho do professor no processo de aprendizagem. As mudanças referentes aos recursos didáticos, principalmente os pedagógicos, incluem a utilização dos jogos didáticos que, quando usados adequadamente, tornam a aprendizagem menos mecânica, mais significativa e prazerosa para o aluno.

Toda criança, desde seu nascimento, naturalmente brinca. O brincar faz parte da vida da criança, do adolescente e também da vida adulta. Segundo Vygotsky (1987 apud REGO, 2008, p. 80), “o brincar é uma importante fonte de promoção de desenvolvimento. Apesar de não ser o aspecto

predominante da infância, ele exerce uma enorme influência no desenvolvimento infantil.” Sendo assim, promover a aprendizagem através de jogos é um desafio que a escola tem que estar disposta a enfrentar, pois o jogo e principalmente os jogos didáticos podem atrair mais atenção, desenvolver habilidades e competências dos alunos.

Outro ponto importante é o desenvolvimento social das crianças, pois, de acordo com Piaget (1974 apud KAMII; DEVRIES, 1991, p. 38), “a interação social é indispensável tanto para o desenvolvimento moral quanto para o cognitivo”. Sisto (1999) acrescenta ainda que o meio pode influenciar a construção de certas noções em relação aos diversos conteúdos, se houver uma estimulação ou solicitação cultural ou provinda do ambiente.

Por isso se faz importante realizar a interação entre os participantes, pois os desafios nos jogos são constantes, e “quando a criança/jovem é estimulada, além da aprendizagem se pode melhorar o companheirismo que favorece a criatividade para elaboração de estratégias que exigem a construção de uma atitude positiva perante o desafio”. (SCHWARZ, 2006, p. 22)

Buscando referenciais sobre a utilização do jogo didático, Pessoa e Paredes (2009) apontam que nos PCNS referente ao terceiro e quarto ciclo do Ensino Fundamental, os Parâmetros Curriculares Nacional de 1998 propõem a utilização dos jogos como recurso durante o processo ensino-aprendizagem, onde estes eram considerados como uma forma interessante de propor problemas aos alunos.

Os jogos constituem uma forma interessante de propor problemas, pois permitem que estes sejam apresentados de modo atrativo e favorecem a criatividade na elaboração de estratégias de resolução e busca de soluções. Propicia a simulação de situações-problema que exigem soluções vivas e imediatas, o que estimula o planejamento das ações;

possibilitam a construção de uma atitude positiva perante os erros, uma vez que as situações sucedem-se rapidamente e podem ser corrigidas de forma natural, no decorrer da ação, sem deixar marcas negativas. (PESSOA; PAREDES, 2009, p. 1-2)

É necessário que o professor conheça as fases do desenvolvimento do aluno para verificar o que a criança já sabe e quais são as suas necessidades, a fim de sugerir atividades e elaborar perguntas no momento certo. O que as crianças dizem e fazem pode contar muito para o professor, a respeito do seu pensamento e de sua inteligência. O que não fazem ou não conseguem fazer, também pode contar muito a respeito de suas capacidades.

De acordo com Gioca (2001) verifica-se que, para muitas escolas e professores, o jogo não é reconhecido como instrumento de contribuição e enriquecimento para o desenvolvimento do aluno, geralmente ele é usado isoladamente e desvinculado de objetivos. Vários são os fatores que interferem na não utilização dos jogos didáticos, como a falta de conhecimento dos aspectos pedagógicos, o medo que o professor tem de errar, a falta de criatividade, questões sociais e políticas que interferem diretamente na vida das pessoas.

Em relação aos aspectos apontados acima, Rewald (2010, p. C4) diz que “algumas escolas tem criado os seus próprios jogos, inclusive com a ajuda dos alunos”. Infelizmente não são todos os professores e/ou escolas que corroboram com estes pensamentos. Para Antunes (2007), muitas vezes a oferta de brinquedos caros e/ou professores despreparados podem ser as causas principais para que o processo de ensino-aprendizagem não dê certo, e se jogam fora estudos, resoluções e formas para se buscar o progresso a partir do lúdico, e quando principalmente se fizer necessário usá-lo para o desafio de aprender.

Antunes (2007, p. 22), diz que;

[...] uma escola ou uma creche em uma favela, por exemplo, podem não dispor dos coloridos e atraentes brinquedos eletrônicos presentes em algumas outras, mas com sucatas e criatividade, com mestres verdadeiros e pesquisadores interessados podem desenvolver estímulos que nada ficam a dever aos propiciados pelos brinquedos caros em mãos competentes.

Sendo assim, Figueiredo (2009) ressalta que a utilização do jogo didático, apesar do âmagô da criança, do adolescente e ou adulto, não significa que o

[...] professor/educador não necessite ter uma atitude ativa sobre ela, inclusive uma atitude de observação e de intervenção quando for o caso, sua atitude não passará apenas por *deixar as crianças brincarem*, mas, sobretudo *ajudar as crianças nesse ato e compartilhar com elas*, ou até mesmo por *ensiná-las a brincar*.

Desta maneira, corrobora-se com a autora quando se faz a citação de um dos grandes poetas brasileiros, Carlos Drummond de Andrade, que faz refletir sobre a frase: “brincar não é perder tempo, é ganhá-lo. É triste ter meninos sem escola, mas mais triste é vê-los enfileirados em salas sem ar, com exercícios estéreis, sem valor para a formação humana”.

Zacharias (2007) destaca que cabe ao professor providenciar um ambiente favorável, selecionar materiais adequados, permitir a repetição dos jogos didáticos, enriquecer e valorizar os jogos realizados, ajudar a resolver conflitos, respeitar e identificar as dificuldades dos alunos perante os jogos didáticos oferecido. Sendo assim, os professores são responsáveis por criar condições que possibilitem o aprendizado dos alunos de uma forma atrativa e interessante. Para que isto aconteça precisam estar

preparados para a ação docente. E como muitas vezes essa preparação não acontece, surgem às dificuldades em experimentar e trabalhar atividades como o jogo didático.

Os professores e demais profissionais que lidam com crianças [...] tem um papel fundamental no processo de aquisição de conhecimentos e valores por parte de seus alunos, o que implica numa necessidade de também estes educadores terem um espaço onde possam se formar como orientadores conscientes e capazes de indicarem caminhos e escolhas que tornem a vida do indivíduo menos traumática, com menos culpa e ansiedade, com menos preconceito e desinformação (RIBEIRO, 2002, p. 15).

O professor precisa assumir seu papel de corresponsável no processo de construção de conhecimento, e o que possibilita essa construção são as atividades tanto do plano externo como do interno que o sujeito coordena, objetivando os meios e fins (RIBEIRO, 2002).

Por fim, ao estimular o potencial lúdico de crianças e adolescentes através de atividades como os jogos didáticos e brincadeiras, o professor proporciona a possibilidade de vivência de experiências corporais, bem como as potencialidades e limites dos alunos, a socialização e o senso crítico. De forma criativa e prazerosa, valoriza o jogo e abre a perspectiva para uma metodologia inovadora e interdisciplinar.

3 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS

A partir do estudo realizado e da análise das questões respondidas pelos professores participantes da pesquisa para dar ênfase aos aspectos abordados, foram utilizados 1 gráfico e 3 quadros, que categorizaram as principais respostas dos professores e em seguidas as discussões sobre

os mesmos.

De acordo com a Figura 1, verifica-se que 14% dos professores são graduados em Letras/Inglês; 14% em Pedagogia, 14% em Matemática, 29% em Ciências Biológicas e 29% em Educação Física. Pode-se apontar que a pesquisa abrangeu uma parcela significativa de professores da escola local da pesquisa, que trabalham com disciplinas diversas.

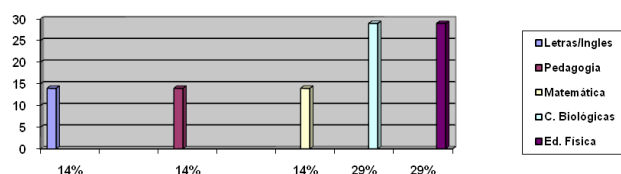


Figura 1: Identificação dos participantes da pesquisa.

Verifica-se no Quadro 1 que na utilização dos jogos didáticos pelos professores em suas disciplinas, encontrou-se 43% dos professores utilizando os jogos em suas disciplinas por acreditarem que o jogo didático estimula o aprendizado do aluno, o usam como mais uma ferramenta de trabalho e estes já fazem parte do seu conteúdo programado. Também 43% dos professores apontaram não utilizar o jogo didático em sua aula por não se sentirem preparados e aptos a utilizarem o jogo didático, pois não apresentam conhecimento adequado para aplicá-lo. E 14% dos professores se mantiveram neutros quanto à utilização deste. Embora não se sintam muito a favor, acreditam que pode ser usado como ferramenta. Percebe-se que os professores ficam divididos em sua opinião para a utilização do jogo didático, porém verifica-se que apontam ser importante. Pode-se dizer que esta divisão de opiniões podem se dar principalmente pela falta de preparo e hábito em tornar o jogo didático como instrumento de seu fazer pedagógico, visto que este já é apontado desde o século passado como instrumento no processo ensino-aprendizagem.

Para Antunes (2002, p. 155-156) “é fundamental enfatizarmos a importância do professor literalmente ‘trazer a rua e a vida’ para a sala de aula, fazendo com que seus alunos percebam os fundamentos da matéria que ensina na aplicação da realidade”.

Quadro 1: Em Relação a Utilização dos Jogos Didáticos pelos Professores em suas Disciplinas

SIM	NÃO	NEUTRO
43%	43%	14%
- O jogo como algo que estimula. - Utilização como ferramenta. - Utiliza porque faz parte de seu conteúdo.	- Falta esclarecimento sobre como utilizá-lo. - Não se adapta a essa forma de ensino. - Não possuem conhecimento.	- Não é muito a favor. O jogo pode ser usado sim.

O Quadro 2 refere-se à preparação dos professores para trabalhar com jogos didáticos em suas disciplinas, 29% deles dizem que sim, se sentem preparados. Em contrapartida, 57% dos professores pesquisados disseram não estar preparados e aptos a utilizar o jogo e 14% se coloca em posição neutra, mas deixam esclarecimentos que, muitas vezes, o jogo didático pode estar relacionado à disciplina. No grupo dos professores que se sentem preparados é necessário apontar que nesta categoria de resposta se encontram também os professores da disciplina de Educação Física que têm o jogo como elemento central de sua disciplina.

Aqui se identifica uma contradição nas respostas dos professores entrevistados ao se comparar o percentual de professores que apontaram usar os jogos em suas disciplinas no Quadro 1, que foi 43%, e no quadro 2 onde encontrou-se 57% destes dizendo que não se sentem preparados para utilizar o jogo. Talvez falte a este grupo de professores um entendimento mais claro sobre o jogo didático, sua utilização, abrangência e possibilidades no processo

de ensino-aprendizagem. A clareza do conhecimento desta ferramenta é fundamental para que o processo de utilização do mesmo se dê de forma positiva.

Quadro 2: Em Relação a Preparação dos Professores para Trabalhar com Jogos Didáticos em suas Disciplinas

SIM	NÃO	NEUTRO
29%	57%	14%
- Sinto-me preparado por completo. - Considero-me preparada por ter me formado numa área que se utiliza o jogo.	- Não me considero preparado.	- O jogo pode estar diretamente relacionado à disciplina

O Quadro 3 mostra que a maior dificuldade relatada pelos professores na utilização dos jogos seria dar um sentido educativo a eles, segundo 43% dos professores. Para 29% deles a maior dificuldade se encontra em como ligar o conteúdo ao contexto de um jogo, e outros 29% dos professores acreditam que o comportamento dos alunos dificulta a utilização do jogo, como também apontam que os alunos não são acostumados a aprenderem conteúdos a partir de jogos didáticos. 14% dos professores afirmam não ter conhecimento no assunto, de se ter uma carga horária curta para realização do mesmo e a falta de hábito para utilizar o jogo como instrumento pedagógico. Percebe-se que entre os vários motivos apresentados pelos professores fica evidente que todas as respostas podem se ancorar talvez na falta de hábito de se usar o jogo didático devido ao não conhecimento deste instrumento. E aí o professor vai apontando motivos variados para não utilizá-lo.

Quadro 3: Em Relação as Maiores Dificuldades Encontradas para a Utilização do Jogo nas Aulas.

DIFICULDADES APONTADAS	PERCENTUAL
Contextualizar o jogo com o conteúdo	29%
Dar sentido educativo	43%
Não é hábito dos professores utilizarem o jogo	14%
Os alunos não estão acostumados com o jogo no conteúdo da disciplina	29%
Carga horária das aulas curta	14%
Quantidade de alunos na sala, comportamento dos mesmos	29%
Falta de conhecimento do professor	14%

OBS: O percentual se refere à quantidade de vezes respondidas.

Pode-se apontar a possibilidade de ser um dos fatores que elevem a não utilização dos jogos o fato de não haver a discussão específica deste instrumento na formação dos professores e, ao se encontrarem na prática diária de suas aulas, esta forma de aprendizagem se distancie dos professores em questão. Segundo Pedri (2010) “há um despreparo, por parte de professores, referentes às situações de brincadeira, no contexto escolar, sendo, possível observar que em algumas salas de aula já não há espaço para a brincadeira”.

O ato de jogar está atrelado à brincadeira sem objetivo, ao lúdico, ao prazer, e muitas vezes existem dificuldades dos professores e da própria escola entender a utilização dos jogos didáticos em suas aulas. Portanto, observa-se a perda do valor, do sentido do brincar durante as aulas consideradas “normais”. Para Bettelheim ([S. d.] apud ALVES; GNOATO, 2003), crianças que têm pouco acesso

ao brincar ficam prejudicadas em vários aspectos de seu desenvolvimento.

A partir deste contexto, dá-se início a análise das respostas dos professores que foram relacionadas às perguntas abertas. Ao se perguntar como eles veem a utilização dos jogos em suas disciplinas, eles acreditam ser necessária uma preparação docente a respeito da importância da utilização dos jogos para o processo ensino-aprendizagem, pois, se estiverem preparados, poderão estar aumentando os recursos em suas aulas, conseqüentemente melhorando o processo enquanto tornam as aulas mais prazerosas e significativas para os alunos. Segundo Rojas (2009, p. 1):

[...] o professor é a peça chave desse processo, devendo ser encarado como um elemento essencial e fundamental. Quanto maior e mais rica for sua história de vida e profissional, maiores serão as possibilidades dele desempenhar uma prática educacional consistente e significativa.

Nóvoa ([S. d.] apud ROJAS, 2009), afirma que não é possível construir um conhecimento pedagógico para além dos professores, isto é, que ignore as dimensões pessoais e profissionais do trabalho docente. Isso fica evidente quando se observa a fala do professor 1: “É extremamente necessário que o professor seja preparado para utilizar o jogo em sala ou outro ambiente para que não se perca o foco do conteúdo e se utilize o jogo pelo jogo, sem um objetivo claro”.

Em relação à opinião dos professores em utilizar os jogos didáticos em todos os temas abordados no livro didático*, encontrou-se uma diversidade de

* LIVRO DIDÁTICO: apesar do livro didático não ser o objeto principal da pesquisa, ele precisou ser referenciado, pois a maioria dos professores se utiliza de livros didáticos em suas aulas, e em muito destes livros existem apontamentos e mesmo sugestões de forma de utilizações de jogos didáticos. Sendo assim, o livro didático aparece aqui na pesquisa como mais instrumento que pode se fazer elo com os jogos.

opiniões, pois alguns professores relataram que a falta de tempo e o despreparo impossibilita a utilização de jogos didáticos frente aos conteúdos a serem trabalhados, outros relatam que é impossível unir jogo aos conteúdos propostos nos livros didáticos, e uma grande maioria dos mesmos disseram que dá para trabalhar com os jogos utilizando os conteúdos propostos de forma mais prazerosa aos alunos e até a eles mesmos. Pode-se perceber que não há uma unanimidade sobre o assunto, pois se acredita que a partir das experiências vivenciadas no fazer pedagógico de cada professor se darão elementos necessários para esta utilização por eles.

Nesta diversidade de respostas, encontra-se uma relação com o quadro 2, pois a maioria dos professores (57%) não consegue ver a utilização dos jogos em suas aulas por não conseguirem contextualizar os conteúdos do livro didático com os jogos para facilitar o ensino. De acordo com Costa Val e colaboradores (2001, apud OLIVEIRA, 2009, p. 4), afirmam que,

[...] em relação aos processos e critérios subjacentes à escolha do livro didático, que é quase uma unanimidade a crítica a adequação do livro ao nível da clientela, pois leva o professor a uma resistência na utilização desses livros, por envolver dificuldades e desafios desconhecidos, que podem ser representados pelas concepções teóricas sobre as quais o professor não está convicto e práticas que ele não consegue desenvolver com segurança, domínio e desembaraço.

Então, pode-se considerar, segundo Oliveira (2009), que estas práticas que o professor não consegue desenvolver com segurança relaciona-se à utilização dos jogos didáticos, pois a falta de instrução docente para utilização dos jogos no processo de ensino-aprendizagem, de acordo com os dados obtidos pelos relatos dos sujeitos da pesquisa, pode

ir além da preparação acadêmica, pois a instituição de educação também faz parte da colaboração no aperfeiçoamento dos professores para utilização destas ferramentas. Fato que não acontece na referida escola, sendo atribuídos somente aos professores da disciplina específica Educação Física os incentivos com novos materiais, afinal estes professores trabalham essencialmente a partir dos jogos e tiveram em sua formação acadêmica um número suficiente de horas para habilitá-los. Já os professores de outras áreas relatam não ter incentivo nenhum e disseram que pouco se fala sobre a utilização de jogos na escola e principalmente quando este jogo tem caráter pedagógico.

Para Wajskop (1996), se as instituições fossem organizadas em torno do brincar, elas poderiam cumprir suas funções pedagógicas, privilegiando a educação em uma perspectiva criadora, voluntária e consciente.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Partindo dos pressupostos estudados e do que foi levantado a partir da pesquisa, é importante entender que essa ferramenta de ensino, “o jogo didático”, só terá resultados favoráveis com a colaboração da escola, interesse e força de vontade dos professores que já estão na rede.

Para tal, pode-se apontar que os professores participantes da pesquisa apresentaram dificuldades para introduzir os jogos didáticos em suas aulas. Os mesmos apontaram a importância da utilização desta ferramenta, até mesmo o entendimento de que as aulas se tornam mais prazerosas aos alunos, porém não se sentem preparados para tal, apontando que existe pouco tempo de aula, que os alunos não estão preparados para a utilização deste método de ensino e, principalmente, que eles mesmos não sabem

como fazer e contextualizar seus conteúdos a partir dos jogos didáticos.

Os professores também apontaram que seria necessária uma preparação melhor para esta ação, talvez em suas graduações, como também a parceria da escola nesta proposta de ensino. Nota-se, evidentemente, que somente os professores da disciplina de Educação Física conseguem fazer esta relação.

Sendo assim, entende-se que a formação docente é hoje uma preocupação constante para aqueles que acreditam na necessidade de transformar o quadro educacional presente, pois da forma como ele se apresenta fica evidente que não condiz com as reais necessidades dos que procuram a escola com intuito de aprender, para que, de posse dele, tenham condição de reivindicar seus direitos e cumprir seus deveres na sociedade (ROJAS, 2009).

Mas somente isto não basta, afinal pais e comunidade têm que entender o processo de utilização de novas maneiras de ensinar, levando em consideração o progresso constante do mundo atual e novas tecnologias como, por exemplo, os computadores, os jogos de rede e a utilização da internet devem ser experimentadas, como algo inovador e não como simplesmente um passatempo do professor para “enrolar a aula” e a disciplina, mas como algo a mais na formação intelectual deste aluno.

Desta forma, pode-se apontar que trabalhar com jogos didáticos se torna imprescindível e é muito importante. Os jogos didáticos passam a ser mais um instrumento de ensino que pode auxiliar os professores neste processo de ensino-aprendizagem da escola.

REFERENCIAS

ALVES, A. M. P.; GNOATO, G.. O brincar e a

cultura: jogos e brincadeiras na cidade de Morretes na década de 1960. **Psicologia em Estudo**. Maringá, v. 8, n. 1, jan./ jun. 2003.

ALMEIDA, S. C.; MACHADO, S.. **A indisciplina na sala de aula**. Disponível em:<<http://www.planetaeducacao.com.br/portal/artigo.asp?artigo=733>>. Acesso em: 20 nov. 2009.

ANTUNES, C.. **Educação infantil: prioridade imprescindível**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2007.

_____. **Novas Maneiras de Ensinar - Novas formas de Aprender**. Rio de Janeiro, RJ: Artmed, 2002.

BETTIO, R. W.; MARTINS, A.. **Jogos educativos aplicados a e-Learning: mudando a maneira de avaliar o aluno**. Disponível em:<<http://www.abed.org.br/seminario2003/texto21.htm>>. Acesso em: 12 ago. 2009.

CAMPOS, M. C. R. M.. **A importância do jogo na aprendizagem**. Disponível em:<www.psicopedagogia.com.br>. Acesso em: 10 out. 2009.

FIGUEIREDO, M. M. A.. **Brincadeira é coisa séria**. Disponível em:<http://www.unilestemg.br/popp/downloads/Artigo_04.pdf> Acesso em: 15 out. 2009.

GIOCA, M. I.. **O jogo e a aprendizagem na criança de 0 a 6 anos**. 2001. 69f. Monografia (Curso de Licenciatura em Pedagogia) - Universidade da Amazônia. Belém, PA: UNAMA, 2001.

GOTTARDI, R. B.. O jogo como elemento no desenvolvimento da criança. **Revista Educação**, v. 4, n. 1, p. 98-102, 2009.

KAMII, C.; DEVRIES, R.. **Jogos em grupo na educação infantil: implicações da teoria de Piaget**. São Paulo, SP: Trajetória Cultural, 1991.

LIMA, S. V.. **O jogo no processo de ensino e aprendizagem**. 2008. Disponível em:<<http://www.artigonal.com/educacao-artigos/o-jogo-no>>

- processo-de-ensino-e-aprendizagem-340331.html>. Acesso em: 16 out. 2009.
- OLIVEIRA, E. M. Q. **Estratégias realizadas pelos professores ao utilizar o livro didático para trabalhar estatística.** Disponível em:<<http://www.anped.org.br/reunioes/32ra/arquivos/trabalhos/GT19-5416--Int.pd>>. Acesso em: 10 out. 2009.
- PEDRI, V. **A representação de professoras sobre a importância da brincadeira na escola.** Disponível em:<<http://www.infonortepr.com.br/v2/?artigo=77>>. Acesso em: 10 jan. 2010.
- PESSOA, G.; PAREDES, T. **Uma proposta para o uso de jogos nas aulas de matemática:** da fundamentação a confecção de jogos de estratégias. Disponível em:<<http://www.sbem.com.br/files/viii/pdf/07/MC01923995430.pdf>>. Acesso em: 10 out. 2009.
- REGO, T. C.. **Vygotsky:** uma perspectiva histórico-cultural da educação. 19. ed.. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008.
- REWALD, F. Escolas e estudantes desenvolvem games educativos. **Folha de São Paulo**, São Paulo, Folha Ilustrada p. C4, 11 jan. 2010.
- RIBEIRO, P. R. M.. **Sexualidade e educação sexual:** apontamentos para uma reflexão. São Paulo, SP: Cultura Acadêmica, 2002.
- ROJAS, J.. **O lúdico na construção interdisciplinar da aprendizagem:** uma pedagogia do afeto e da criatividade na escola. Disponível em:<<http://www.anped.org.br/reunioes/25/excedentes25/jucimararajast07.rtf>>. Acesso em: 12 dez. 2009.
- SCHWARZ, V. R. K.. **Contribuição dos jogos educativos na qualificação do trabalho docente.** 2006. 96f. Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-graduação em Educação, Ciências e Matemática da Faculdade de Física da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, RS: PUCRS, 2006.
- SISTO, F. F. Aprendizagem e determinismos social e cognitivo. In: SISTO, F. F. (Org.). **O cognitivo, o social e o afetivo no cotidiano escolar.** Campinas, SP: Papirus, 1999. p. 9-35.
- WAJSHOP, G.. **Brincar na pré-escola.** São Paulo, SP: Cortez, 1995.
- ZACHARIAS, V. L. C. F. **Jogo e educação infantil:** mais sobre o jogo. Disponível em:<<http://www.centrorefeducacional.pro.br>>. Acesso em: 28 ago. 2009.

Recebido em: 09 Abril 2010

Aceito em: 18 Julho 2011