



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO ACADÊMICO DE VITÓRIA DE SANTO ANTÃO
LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA
NÚCLEO DE EDUCAÇÃO FÍSICA E CIÊNCIAS DO ESPORTE

BÁRBARA LAÍS SANTOS DA CRUZ

**A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS EM AULAS DO ENSINO
MÉDIO**

VITÓRIA DE SANTO ANTÃO- PE

2019

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO ACADÊMICO DE VITÓRIA DE SANTO ANTÃO
LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA
NÚCLEO DE EDUCAÇÃO FÍSICA E CIÊNCIAS DO ESPORTE

BÁRBARA LAÍS SANTOS DA CRUZ

**A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS EM AULAS DO ENSINO
MÉDIO**

Projeto de Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Licenciatura em educação física da Universidade Federal de Pernambuco, Centro Acadêmico de Vitória, como requisito para a obtenção do título de Licenciada em Educação Física, sob a orientação do professor Ernani Nunes Ribeiro e coorientação da professora Hercília Melo do Nascimento.

VITÓRIA DE SANTO ANTÃO-PE

2019

Catálogo na fonte
Sistema de Bibliotecas da UFPE - Biblioteca Setorial do CAV.
Bibliotecária Jaciane Freire Santana, CRB-4/2018

C957i Cruz, Bárbara Laís Santos da
A importância dos jogos e brincadeiras em aulas do ensino médio /
Bárbara Laís Santos da Cruz. - Vitória de Santo Antão, 2019.
38 folhas; il.

Orientador: Ernani Nunes Ribeiro.
Coorientadora: Hercília Melo do Nascimento.
TCC (Graduação) - Universidade Federal de Pernambuco, CAV,
Licenciatura em Educação Física, 2019.
Inclui referências e apêndice.

1. Jogos educativos. 2. Educação física para adolescentes. I. Ribeiro,
Ernani Nunes (Orientador). II. Nascimento, Hercília Melo do
(Coorientadora). III. Título.

790.01922 CDD (23. ed.)

BIBCAV/UFPE-228/2019

BÁRBARA LAÍS SANTOS DA CRUZ

**A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS EM AULAS DO ENSINO
MÉDIO**

Projeto de TCC (trabalho conclusão de curso) apresentado ao Curso de Licenciatura em educação física da Universidade Federal de Pernambuco, Centro Acadêmico de Vitória, como requisito para a obtenção do título de Licenciada em Educação Física.

Aprovado em: 06/12/2019.

BANCA EXAMINADORA

Prof^o. Dra. Hercília Melo do Nascimento (Coorientadora)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof^o. Dr. Edil Albuquerque Rodrigues Filho (Examinador Interno)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof^o. Ms. Pietro Manoel da Silva (Examinador Externo)

AGRADECIMENTOS

Ao senhor Deus, em primeiro lugar por conceder essa oportunidade na minha vida e nunca desistir de mim. Ao meu esposo, Ítalo César, que sempre está ao meu lado, sem o apoio dele este trabalho não estaria sendo concluído. Aos meus pais e meus irmãos que são os maiores tesouros da minha vida. A minha avó, Josefa, que é a que mais se preocupa comigo, com as longas viagens até a Universidade e também a minha tia, Fabiana Paula que é uma grande amiga e conselheira.

Aos meus avós que já estão com Deus (*in memoriam*), em especial ao meu avô, Ramiro que é a minha inspiração eterna, foi ele quem me ensinou a ser uma pessoa melhor e me guiou aos caminhos do bem.

A todos os meus amigos, mas em especial, as minhas companheiras nessa luta com o TCC: Érika Alliny, Geisiane Barbosa, Shirley Tailany e Willianne Maria, que compartilharam de um tudo comigo durante esses anos de curso. A minha prezada e querida coorientadora, professora Hercília Melo, pelo apoio, compreensão e amizade, assim como ao meu orientador professor Ernani Ribeiro.

Enfim, agradeço de modo geral, a toda comunidade do CAV que de alguma forma contribuíram para a minha formação acadêmica.

RESUMO

O presente trabalho teve como objetivo identificar o papel dos jogos e brincadeiras nas aulas do Ensino Médio. Tentamos responder ao seguinte questionamento: Como os jogos e as brincadeiras contribuem para o aprendizado nas aulas do ensino médio? Partiu-se da expectativa de identificar as possibilidades de melhoria no processo da construção do conhecimento e a vivência da ludicidade como processo de avanço nos aspectos motores, psicológicos e sócio-afetivos. O trabalho conta com uma metodologia de natureza básica, com caráter exploratório quanto aos objetivos e de abordagem qualitativa. A partir dos achados, verificou-se que os jogos e as brincadeiras ajudam no processo de construção de conhecimento, que parte dos estudantes há gosto pelos jogos e brincadeiras vividas nas décadas passadas e muita interatividade entre os alunos e professores na aplicação dos jogos e brincadeiras. Compreendemos, assim, que a abordagem diferenciada do trabalho com jogos e brincadeiras, proporciona uma realidade de trabalho educacional positivo, que estimula grandes descobertas dentro da metodologia do jogar e do brincar.

Palavras-chave: Jogos. Brincadeiras. Ludicidade. Ensino Médio.

ABSTRACT

The present work aimed to identify the role of games and play in high school classes. We try to answer the following question: How do games and play contribute to learning in high school classes? It was based on the expectation of identifying the possibilities of improvement in the process of knowledge construction and the experience of playfulness as a process of advancement in motor, psychological and socio-affective aspects. The work has a methodology of a basic nature, exploratory as to the objectives and qualitative approach. From the findings, it was found that games and games help in the process of knowledge construction, that part of the students have a taste for games and games experienced in past decades and a lot of interactivity between students and teachers in the application of games and games. . We understand, therefore, that the different approach of working with games and games, provides a positive educational work reality, which stimulates great discoveries within the methodology of play and play.

Keywords: Games. Just kidding. Playfulness. High school.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	7
2 OBJETIVOS.....	10
2.1 Objetivo Geral.....	10
2.2 Objetivos Específicos.....	10
3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	11
5 RESULTADOS E DISCUSSÃO.....	18
5.1 Análise das categorias.....	18
5.1.1 Conceito de lúdico.....	18
5.1.2 Necessidade de viver o lúdico.....	18
5.1.3 Papel do lúdico no ensino médio.....	18
5.1.4 Estratégias para o uso do lúdico.....	18
5.1.5 Atividades citadas.....	19
5.1.6 Benefício ao aluno.....	19
5.1.7 Benefício ao professor.....	19
5.1.8 Dificuldades de trabalhar o lúdico no ensino médio.....	19
5.2 Discussão dos resultados.....	19
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	23
REFERÊNCIAS.....	24
APÊNDICE A - ANÁLISE DOS ARTIGOS.....	26

1 INTRODUÇÃO

Nos dias de hoje a falta de interesse pelas aulas e pelo conteúdo que grande parte dos estudantes vem apresentando diz muito a respeito, também, do tipo de metodologia que os professores utilizam em sala de aula.

O gosto pela aula prática, de movimento, sons, socialização e ludicidade precisa estar atrelado a uma finalidade que amplie as perspectivas de melhor aprendizagem do aluno. Moyles (2002, p. 21 *apud* Fialho, 2008, p. 12299) coloca: “A estimulação, a variedade, o interesse, a concentração e a motivação são igualmente proporcionados pela situação lúdica [...]”.

Desde criança, é muito importante a vivência de atividades que envolva o lúdico, pois:

Brincar é viver criativamente no mundo e ter prazer em viver [...] Quando brinca, a criança aprende os conceitos de bem e mal em suas vivências. A criança que não brinca, não adquire essa capacidade de aprender a resolver conflitos. Passar por essas experiências é significativo para o seu desenvolvimento. (SANTOS, 2016, p. 26)

As atividades de caráter lúdico nos desperta ideias e situações estruturadas no espaço social e critérios históricos, firmemente ligados a tradições, um sistema de aprendizagem que desperta relações amigáveis, cooperação, cultura, superação de desafios, desenvolvimento psicológico, integração social, desenvolvimento motor, direitos e deveres, opiniões, construção, habilidades e etc.

O trabalho de jogos e brincadeiras em sala de aula deve servir como uma orientação para o ensino de valores, cooperação e raciocínio.

Esclarecemos que os jogos devem ser utilizados como ferramentas de apoio ao ensino e que este tipo de prática pedagógica conduz o estudante à exploração de sua criatividade, dando condições de uma melhora de conduta no processo de ensino e aprendizagem além de uma melhoria de sua autoestima. (FIALHO, 2008, p. 12306)

Com a presença dos jogos e as brincadeiras, as aulas ficam mais interativas em qualquer disciplina. É um conteúdo da educação física considerado um dos cinco eixos temáticos e também um meio de facilitar e aprimorar a aprendizagem do aluno em outras áreas. Por meio do jogo e da ludicidade o aluno encontra outras possibilidades de aprender, se relacionar com os amigos e diminuir as chances de desenvolver algumas doenças como diabetes, hipertensão, obesidade e depressão. Borba (2006, p. 13) enfatiza: “A atividade física lúdica, além de ser extremamente prazerosa é também um artifício para que a criança possa atingir um hábito de vida mais saudável”.

As Orientações Curriculares para o ensino médio também colocam a importância dos jogos e atividades lúdicas nas aulas:

O jogo oferece o estímulo e o ambiente propícios que favorecem o desenvolvimento espontâneo e criativo dos alunos e permite ao professor ampliar seu conhecimento de técnicas ativas de ensino, desenvolver capacidades pessoais e profissionais para estimular nos alunos a capacidade de comunicação e expressão, mostrando-lhes uma nova maneira, lúdica, prazerosa e participativa de relacionar-se com o conteúdo escolar, levando a uma maior apropriação dos conhecimentos envolvidos. (BRASIL, 2006, p.28)

“Os jogos e brincadeiras compõem um patrimônio histórico que deve ser valorizado, conhecido e desfrutado” (BRASIL, 1997, p.24), portanto, um conteúdo que influencia a cultura de quem pratica.

O conhecimento de jogos, brincadeiras e outras atividades corporais, suas respectivas regras, estratégias e habilidades envolvidas, o grau de independência para cuidar de si mesmo ou para organizar brincadeiras, a forma de se relacionar com os colegas, entre outros, são aspectos que permitem uma avaliação abrangente do processo de ensino e aprendizagem. (BRASIL, 1997, p. 41)

Existem alunos que se sente desmotivado a vivenciar práticas relacionadas a atividade física, que se queixam do simples fato de presenciar atividades repetitivas, que sempre são executadas pelo mesmo grupo. Um exemplo disso, registrei nos relatórios de estágios obrigatórios, mencionando inclusive que mais os meninos que tem o gosto pela prática do futsal. Isso exclui grande parte da turma, principalmente as meninas, nas quais a maioria não se sente a vontade na prática desta mesma atividade pela exigência de habilidades. Nessas experiências, a grande importância e potencialidade das atividades que agregam um tom mais lúdico e recreativo foram perceptíveis. Nesse sentido, tem-se a ideia de esportivização, que para o dicionário Priberam (2019, p. 1) é a “Transformação de uma atividade física ou corporal em modalidade desportiva, geralmente com vertente competitiva”.

No entanto, os alunos que não praticam nenhuma atividade física esportiva, nem acompanham as regras, conseguem participar das aulas com jogos e brincadeiras. Ainda assim “As instituições de ensino ainda têm explorado pouquíssimo o jogo, considerando que já faz algum tempo que as investigações relacionadas ao tema vêm atribuindo valor destacado ao lúdico como alavanca de aprendizagem” (ROLOFF, 2010, p. 07).

No ensino médio os indivíduos estão mais “maduros”, mas os conteúdos de certa forma vão avançando o nível de complexidade, em qualquer disciplina e, portanto, necessitam de

metodologias que facilitem o aprendizado. Roloff (2010, p. 04) enfatiza a importância do brincar: “O brincar pode ser visto como um recurso mediador no processo de ensino-aprendizagem, tornando-o mais fácil. O brincar enriquece a dinâmica das relações sociais na sala de aula”. E ainda, que esse ato possibilita um fortalecimento entre o professor com o aluno.

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. (BRASIL, 2006, p. 28)

É importante lembrar que os anos passam, os alunos crescem e as atividades lúdicas também precisam de renovação. Essas transformações devem ser direcionadas para as necessidades do aluno, fazendo um elo entre a escola e o meio onde ele vive. Brincando, o processo de ensino-aprendizagem, torna-se mais fácil, o brincar vai enriquecer a dinâmica das relações em sala de aula e com seus comunitários, para além do ambiente escolar.

Por aliar os aspectos lúdicos aos cognitivos, entendemos que o jogo é uma importante estratégia para o ensino e a aprendizagem de conceitos abstratos e complexos, favorecendo a motivação interna, o raciocínio, a argumentação, a interação entre alunos e entre professores e alunos (CAMPOS; BORTOLOTO; FELICIO, 2003, p. 59).

No ensino médio principalmente, as aulas devem ser bem elaboradas, conforme o aprofundamento do conhecimento dosando com atenção o uso de os jogos competitivos e o ato de brincar com mais agilidade e rapidez que apesar de ser mais interessantes para a maioria os alunos pode causar algum desconforto entre eles, para não se machucar, estressar e etc.

Tendo em vista o avanço da tecnologia, no qual as pessoas deixam de certa forma de brincar coletivamente e elevam o tempo nos computadores e celulares, torna-se necessário um estudo de como os estudantes jovens podem ser beneficiados por determinados jogos e brincadeiras em sala de aula nos dias de hoje, principalmente no ensino médio. Há resgate cultural das experiências lúdicas da humanidade, bem como o apontamento de sugestões para o corpo docente que atende esse público. Nossa pergunta condutora da pesquisa é: Como os jogos e as brincadeiras contribuem para o aprendizado nas aulas do ensino médio?

2 OBJETIVOS

2.1 Objetivo Geral

Identificar através de revisão de literatura o papel de jogos e brincadeiras nas aulas no ensino médio.

2.2 Objetivos Específicos

- Observar se os jogos e as brincadeiras ajudam no processo de construção de conhecimento.
- Identificar se há, por parte dos estudantes, gosto pelos jogos e brincadeiras vividas nas décadas passadas.
- Verificar o nível de interação entre os alunos e professores na aplicação dos jogos e brincadeiras.

3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Desde a educação infantil, a presença do brincar no processo de ensino e aprendizagem é um fator indispensável. “A vontade de aprender leva a criança ao sucesso ou ao fracasso escolar, o jogo pode ser essencial para estimular a vontade de aprender que as crianças vão buscar na escola e que muitas vezes são esquecidas nas salas de aulas [...]” (CARDIA, 2011, p. 33).

O lúdico interfere totalmente no agir humano, no despertar das relações de cooperação, ética, respeito, cultura e lazer. “O lúdico pode trazer à aula um momento de felicidade, seja qual for a etapa de nossas vidas, acrescentando leveza à rotina escolar e fazendo com que o aluno registre melhor os ensinamentos que lhe chegam, de forma mais significativa” (ROLOFF, 2010, p. 02).

Na educação infantil, o ato de brincar é fundamental para os estudantes despertar o gosto pelo aprender. “Quando se trabalha o lúdico na educação, abre-se um espaço para que a criança expresse seus sentimentos, oferecendo a ela a oportunidade para desenvolver a afetividade, para a assimilação de novos conhecimentos” (CARDIA, 2011, p. 33). É comum que com o passar dos anos, alguns jogos populares e brincadeiras percam força e até sejam esquecidos. Na verdade, muitos são apenas modificados e até substituídos por novos jogos, exemplo disso são as propostas eletrônicas, que foram transferidas do meio físico para adentrar aos computadores. A nova geração de pessoas está sujeita a isto. Entretanto, brincar coletivamente e pessoalmente é um fator que pesa ao ser comparado com o meio virtual em que as pessoas não se tocam e que muitas vezes não se veem. Na educação infantil, é fundamental a interação entre as crianças. Os alunos precisam praticar e aprender habilidades motoras para se tornar em mais expansivo. O Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil - RCNEI (BRASIL, 1998) afirma:

O jogo tornou-se objeto de interesse de psicólogos, educadores e pesquisadores como decorrência da sua importância para a criança e da ideia de que é uma prática que auxilia o desenvolvimento infantil, a construção ou potencialização de conhecimentos. (BRASIL, 1998, p.210).

Da educação infantil ao ensino médio os jogos e as brincadeiras têm papel importante e facilitador do processo de ensino e aprendizagem, pois faz os indivíduos despertar prazer nesse processo. “A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, do desenvolvimento pessoal, social e cultural e colabora para a boa saúde mental e física” (SALOMÃO; MARTINI, 2007, p. 04).

Hoje em dia, mesmo com tantos recursos tecnológicos disponíveis para a possibilidade de inclusão de novos métodos de ensino, ainda é notório a dificuldade que alguns docentes da educação básica têm em aplicar esses recursos. Como destaca Fialho (2008, p. 12298):

Mesmo diante de tantas ferramentas inovadoras no campo da educação, tais como: a introdução da informática, o uso de multimídias, a interação via internet, etc., por sua vez tão importantes e em ascensão hoje, o professor ainda encontra muitas dificuldades em sala de aula, principalmente no que diz respeito à motivação dos alunos para a aprendizagem.

É comum que alguns professores, estimulem a realização do gesto perfeito nas aulas, os alunos que não conseguem acompanhar essa técnica logo se excluem das aulas práticas e pouco participam das aulas teóricas pelo constrangimento das mesmas. O resgate do conteúdo de Jogos e brincadeiras possibilita o trabalho sem muitas técnicas e não há necessidade do gesto perfeito, os alunos participam do jeito que sabem, aprendem e se divertem sem tanta competitividade e derrotas. Deve-se ter por parte da camada docente, uma visão de mudança no que se refere à pedagogia a ser utilizada na abordagem dos conteúdos. A pedagogia tradicional está ultrapassada e muito criticada por muitos teóricos. Gonzatto (2016, p. 131) afirma:

A pedagogia tradicional concentrava-se na transmissão de conhecimentos, os quais estavam armazenados nos livros e nas produções históricas. O ensino era centrado no professor, desconsiderando o aprendizado do aluno como um ser individual. Não se dava importância para o aprendizado psicológico das crianças. Era uma escola que se mantinha afastada da vida delas.

A construção do conhecimento com o auxílio de ferramentas diferentes do tradicional irá proporcionar curiosidade nos alunos. Os jogos trabalham a coletividade, o raciocínio, dentre outras coisas que são benéficas para o desenvolvimento cognitivo de uma pessoa.

Nas aulas de Educação Física, é possível ver a competição entre os alunos, a maioria deles são amigos dentro da sala de aula, mas competem rigorosamente dentro da quadra. Eles esperam ansiosamente pelas aulas práticas e vivem isso intensamente, tanto os meninos quanto as meninas competem entre si nas aulas de jogos e esportes principalmente.

Para o ensino médio, essas ferramentas também são facilitadoras. Normalmente, o foco dos professores é usar no ensino infantil e ensino fundamental, mas, pode-se utilizar em qualquer ano, desde que bem adaptadas por quem deseja usar.

Jogos e brincadeiras, práticas que, normalmente são destinadas aos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, ao serem propostas para o Ensino Médio podem proporcionar maior participação nas aulas de Educação Física, bem como uma formação de sujeitos mais críticos e participativos socialmente. Também, permitem o desenvolvimento da criatividade e ludicidade como

características essenciais para a sociedade contemporânea. (SOUSA; SIMEONI, 2014, p. 02)

O desenvolvimento de uma aula de jogos e brincadeiras, com ludicidade, requer bastante determinação por parte do professor. Eles precisam estar dispostos a integralizar os conteúdos com o lazer, compreender que suas aulas são muito esperadas pelos alunos, e que por este motivo, devem se preparar dando o melhor de si, marcando positivamente a vida dos alunos, no quesito aprendizagem, principalmente. “Quando a atividade lúdica é imposta e se torna obrigatória, rompe com este caráter livre que deve ter. O professor deve ter a consciência de oferecer atividades adequadas a cada fase do desenvolvimento dos seus alunos para respeitar esta liberdade” (SPIGOLON, 2006, p. 13).

Os anos passam e os alunos crescem. Quando chegam ao quinto ano, por volta dos dez ou onze anos, em plena fase da pré-adolescência, a ludicidade também deve passar por uma transformação. Não basta mais cantar, dançar, jogar apenas. As aulas lúdicas devem ser direcionadas para as necessidades dos alunos, buscando a proximidade entre a escola e o meio em que o aprendente vive. Neste período de descobertas múltiplas, é importante que o professor esteja atento ao que acontece em sala de aula e busque interagir de forma positiva e conciliadora, através de atividades que transmitam o conteúdo e promovam a socialização (ROLOFF, 2010, p. 04).

Esse tema também proporciona ao professor uma visão de observação sobre a possibilidade de algum aluno precisar ou não de ajuda física e/ou psicológica a partir da interação com os colegas e com o próprio docente. “O professor deve provocar o aluno a pensar, criar situações para interação, solicitar que ele acompanhe a construção do conhecimento com uma aula lúdica” (ROLOFF, 2010, p. 06).

Fialho (2008, p. 12299) destaca que “os jogos educativos com finalidades pedagógicas revelam a sua importância, pois promovem situações de ensino-aprendizagem e aumentam a construção do conhecimento [...]”.

A aprendizagem adquirida com os jogos e brincadeiras servirá para toda a vida, e para se obter uma leitura crítica do mundo ao seu redor, é preciso que o aluno aprenda com as aulas, viva suas experiências e dúvidas com êxito, aplicadas também no seu dia a dia para que isso lhe possibilite grandes espaços no futuro. O professor é também responsável por esse processo, ele deve construir aspectos socioafetivos em suas aulas, que ajudara a facilitar seu trabalho, proporcionando mais rendimento, e amizade entre eles. O fortalecimento de convívio professor e aluno são de grande importância para o processo de aprendizagem e conhecimento do aluno. Pois como Paulo Freire (1996) diz, não existe docência sem discentes.

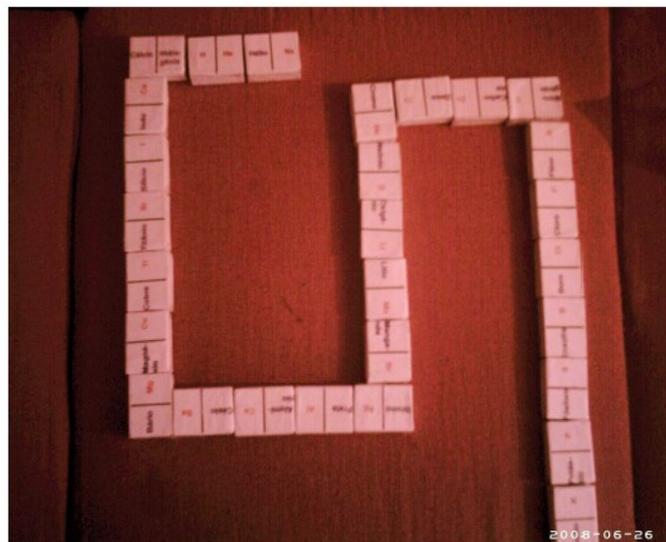
Os professores têm papel importante, atuando como motivador, organizador e adaptador das atividades. “[...] mesmo quando na posição de observador de todo o processo, ele ganha um espaço precioso de avaliação do desempenho dos seus estudantes, tanto no que se refere às habilidades cognitivas, quanto ao que se refere às habilidades afetivas dos estudantes” (CUNHA, 2012, p. 97). Dessa maneira, devem estar em constante formação, visto que há a necessidade de atualização constante de aprender novas tecnologias e ferramentas lúdicas para ajudar no processo de ensino e aprendizagem.

Além de ser considerado como um momento de interação, a ludicidade auxilia a percepção da coordenação visual e motora da criança, otimizando seu equilíbrio e sua noção de tempo, espaço, forma, raciocínio lógico e outras habilidades. Resultando na assimilação do conteúdo que acontece de forma prazerosa. (BARBOSA, 2017, p. 09)

No ensino médio, não é menos importante a utilização dos jogos e das brincadeiras como ferramenta metodológica de ensino para qualquer componente curricular. Os alunos, nessa fase, necessitam de algo que chame a atenção para a aprendizagem de alguns conteúdos. “Nos últimos anos do ensino fundamental e médio, entre quatorze e dezoito anos, os interesses destes alunos já mudaram bastante, mas a ludicidade ainda é importante fator de construção de conhecimento” (ROLOFF, 2010, p. 05).

Várias são as possibilidades de se trabalhar com jogos e brincadeiras: Cunha (2012) cita o Uso de softwares, jogos, júri simulado; Fialho (2008), o Dominó Químico (figura 01) e Jogo do “L” invertido para o ensino da química; Pedroso (2009), a Corrida evolutiva das plantas para o ensino da biologia. Esses são apenas alguns exemplos de muitos outros possíveis para entendimento das matérias.

FIGURA 01 – Dominó Químico



Fonte: FIALHO, 2008.

No contexto do ensino médio, as Orientações curriculares para o ensino médio também trazem a importância da ludicidade na linguagem:

A linguagem permeia toda a vida humana, e seu aprendizado na escola inicia-se com as atividades lúdicas na educação infantil. Esse contato aprofunda-se ao longo do ensino fundamental e deve se tornar ainda mais consistente e sistemático no ensino médio, ampliando a capacidade do jovem de representar e compreender o mundo (BRASIL, 2006, p. 182).

Ou seja, é um tema que se faz necessário e importante a ser perpassado pelas aulas dos professores seja qual for a área. É algo que possibilita novas experiências e proporciona novos aprendizados.

Nesse sentido, ao pesquisar na literatura as contribuições dos jogos e das brincadeiras no ensino médio, colaboraremos com a produção do conhecimento subsidiando a literatura com material para consulta, que de certo modo pode ajudar para a melhoria das aulas voltadas para o ensino médio, beneficiar aos alunos e docentes.

4 METODOLOGIA

A pesquisa é de natureza básica com caráter de revisão integrativa, segundo a definição de Ercole, Melo e Alforado (2014, p. 09) que diz:

A revisão integrativa de literatura é um método que tem como finalidade sintetizar resultados obtidos em pesquisas sobre um tema ou questão, de maneira sistemática, ordenada e abrangente. É denominada integrativa porque fornece informações mais amplas sobre um assunto/problema, constituindo, assim, um corpo de conhecimento. Deste modo, o revisor/pesquisador pode elaborar uma revisão integrativa com diferentes finalidades, podendo ser direcionada para a definição de conceitos, revisão de teorias ou análise metodológica dos estudos incluídos de um tópico particular.

Se configura em uma abordagem qualitativa, onde são analisados artigos que enfatizam a utilização dos jogos e brincadeiras como ferramenta pedagógica de ensino na sala de aula, seguindo a definição de Godoy (1995, p. 58):

[...] a pesquisa qualitativa não procura enumerar e/ ou medir os eventos estudados, nem emprega instrumental estatístico na análise dos dados. Parte de questões ou focos de interesses amplos, que vão se definindo à medida que o estudo se desenvolve.

Independentemente de qual disciplina os jogos e as brincadeiras sejam utilizadas, faremos uma análise da eficiência deles no ensino médio por meio de uma análise documental seguindo a ideia de Godoy (1995, p. 21):

[...] acreditamos que a pesquisa documental representa uma forma que pode se revestir de um caráter inovador, trazendo contribuições importantes no estudo de alguns temas. Além disso, os documentos normalmente são considerados importantes fontes de dados para outros tipos de estudos qualitativos, merecendo portanto atenção especial.

Nesse sentido, buscamos colaborar com a área, sistematizando uma discussão teórica sobre o tema e que poderá servir de subsídio a professores inseridos no ensino médio e projetos voltados para a juventude. Foram utilizados artigos científicos, originais e revisados, publicados entre os anos de 2006 a 2019, nos quais reunimos 10 deles para análise, obtidos a partir de pesquisa realizada em bancos de dados eletrônicos e sites científicos de acesso livre como: Site de Revistas Eletrônicas e anais da PUC-SP, PUC-PR, PUC-RS, Portal de Periódicos da CAPES, Scientific Electronic Library Online – Scielo, Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Educação – ANPEd, o site do Governo Federal - Planalto, Revista Eletrônica de Educação – REVEDUC, Biblioteca Digital de Monografias. Foram lidos e excluídos os artigos e materiais que não detinham relação direta para a construção desse trabalho.

Encontra-se nos apêndices (Apêndice A) deste trabalho, a ficha de análise que detalha as categorias e artigos selecionados na pesquisa. Analisamos os artigos individualmente, mostrando, em cada coluna de uma tabela, o que cada um aborda sobre: O conceito de lúdico, a necessidade de viver o lúdico, o papel do lúdico no ensino médio, as estratégias para o uso do lúdico, as atividades citadas, o benefício ao aluno, o benefício ao professor e as dificuldades de trabalhar o lúdico no ensino médio. Além disso, uma coluna foi direcionada a colocação do nome dos artigos e o respectivo ano de publicação e outra coluna direcionada ao título dos artigos. As palavras-chave utilizadas na pesquisa foram: Jogos, brincadeiras, ludicidade e ensino médio.

5 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Iniciamos a parte destinada a análise dos resultados explicitando como ela está organizada. Decidimos dividi-la por tópicos e analisar o que os autores falam sobre cada um. A tabela completa encontra-se no apêndice A, deste trabalho. Esses tópicos são, portanto: Conceito de lúdico, necessidade de viver o lúdico, papel do lúdico no ensino médio, estratégias para o uso do lúdico, atividades citadas, benefício ao aluno, benefício ao professor, dificuldades de trabalhar o lúdico no ensino médio.

5.1 Análise das categorias

Vejamos a seguir as nossas conclusões quanto à análise de cada tópico pesquisado.

5.1.1 *Conceito de lúdico*

Dos dez artigos analisados, nove deles abordam o conceito de lúdico com ideias que possibilitam novas formas de relações sociais e uma prática educativa por meio do brincar. O brincar como uma atividade livre, individual ou coletiva. Barbosa (2009), Cadia (2011), Cunha (2012). O prazer e o divertimento está diretamente citado na maioria dos artigos lidos.

5.1.2 *Necessidade de viver o lúdico*

Nos artigos, os autores destacam que essa necessidade de viver o lúdico, vem principalmente para dar ênfase a importância das atividades intelectuais da criança, na qual o brincar favorece benefícios que desenvolvem a cooperação, a socialização, aspectos motores e possibilidades de auxílio na construção do conhecimento em várias áreas. Barbosa (2009), Cadia (2011), Fialho (2008), Pedroso (2009), Roloff (2010), Salomão e Martini (2007), Tessaro e Jordão (2007).

5.1.3 *Papel do lúdico no ensino médio*

Os autores apontam o papel do lúdico no ensino médio como instrumento facilitador, principalmente, onde se pode trabalhar a necessidade de alguns cuidados com os jogos na sala de aula e determinados ambientes, adaptações e a importância de regras e pontuações. Fialho (2008).

5.1.4 *Estratégias para o uso do lúdico*

Os autores destacam a utilização de jogos e brincadeiras como estratégias principais para despertar do lúdico.

5.1.5 Atividades citadas

A maioria dos autores citam o Dominó e Xadrez, sendo o primeiro muitas vezes adaptado a um conteúdo o qual quer-se trabalhar, como o Dominó químico citado no artigo de Fialho (2008).

5.1.6 Benefício ao aluno

São inúmeros os benefícios citados, os autores destacam desenvolvimentos em geral desde criança até a fase adulta como interação, autonomia, raciocínio, desenvolvimento dos aspectos cognitivos, afetivos e emocionais, desenvolvimento de valores, equilíbrio, noções de tempo, espaço e forma. Barbosa (2009), Cardia (2011), Cunha (2012), Salomão e Martini (2007), Tessaro e Jordão (2007).

5.1.7 Benefício ao professor

A maioria dos artigos destaca como benefício primordial ao professor a recorrente contribuição dos jogos e brincadeiras no processo de aprendizagem do aluno, despertando a atenção dos mesmos contribuindo também com a interação professor-aluno, ajudando o professor a conhecer melhor o repertório dos seus alunos. Barbosa (2009), Pedroso (2009), Salomão e Martini (2007), Tessaro e Jordão (2007).

5.1.8 Dificuldades de trabalhar o lúdico no ensino médio

Apenas um artigo destaca que o uso dos jogos nas aulas de química, isto é, no ensino médio, não foram suficientes para mudar o contexto das aulas, pois na maioria das vezes os jogos são utilizados como um mero recurso sem tanta importância aos aspectos pedagógicos. Cunha (2012).

5.2 Discussão dos resultados

Diante disso, é possível perceber que Barbosa (2017) enfatiza a importância das atividades lúdicas como sendo indispensável para à prática educativa, visto que possibilita novas formas de relações com a sociedade, assim como outros autores que citam nomes como Piaget (1971), Vygotsky (1987) e Kashimoto (1996) para definir e discutir sobre a importância da ludicidade em sala de aula. Considera a ludicidade como um momento de interação que auxilia na percepção e coordenação motora da criança. Esse texto não trata do papel do lúdico no ensino médio, tampouco das dificuldades de trabalha-lo nesse nível de ensino.

Cardia (2011) relata que essas atividades lúdicas do jogar e do brincar estão associadas ao termo “prazerosamente”, e não ao “livremente”, o prazer seria o caráter livre. Esse brincar para essa autora é algo muito importante para a criança, pois traz inúmeros benefícios para o desenvolvimento cognitivo e afetivo. Neste trabalho, a autora foca em falar da importância do lúdico nas séries iniciais, não sendo encontradas, então, contribuições desse trabalho para analisar o papel do lúdico no ensino médio.

Pedroso (2009) também traz uma ideia semelhante, destacando o auxílio do caráter lúdico no desenvolvimento da cooperação, da socialização e das relações afetivas, o que possibilita aos alunos a utilização de jogos didáticos, que pode auxiliar na construção do conhecimento em qualquer área. Isso mostra que os jogos e as brincadeiras não estão restritos apenas as aulas de educação física. Outras disciplinas também necessitam de novas metodologias de ensino que ajudem no processo de ensino e aprendizagem, sendo o jogo, portanto, uma ferramenta indispensável para isso. Este trabalho traz uma citação dos Parâmetros Curriculares Nacionais do Ensino Médio (PCN) em que fala da preocupação deste documento em colocar o uso e a avaliação e jogos como possíveis estratégias para abordagem de temas científicos.

Cunha (2012), relaciona a função lúdica com o caráter de diversão e prazer que o jogo pode propiciar, relatando o lúdico como presença social e cultural desde há muito tempo. Destaca os jogos como importante recurso para as aulas de química, sendo necessária a utilização de jogos mais bem elaborados no qual chama de jogos intelectuais, que são jogos com regras e objetivos bem definidos. Cita o uso de software, jogos e júri simulado como ferramentas que podem despertar interesse aos alunos. Esta autora destaca uma dificuldade na utilização dos jogos. Diz que essas ferramentas não foram suficientes para mudar o contexto das aulas, com base em suas análises, tendo em vista que não tinha sido utilizada como um bom recurso didático para o ensino e sim com outras finalidades.

Roloff (2010) destaca o lúdico em sala de aula como ingrediente importante para a socialização, semelhante à ideia de Pedroso (2009), para a observação de comportamentos e valores, que mesmo com mudanças acontecidas durante os anos escolares dos alunos, com os interesses modificados, a ludicidade ainda mostra-se como um importante fator na construção de conhecimento. Essa autora fala que alunos entre quatorze e dezoito anos, no ensino fundamental e médio, mudam bastante os interesses, sendo a ludicidade um fator de muita importância para a construção do conhecimento para esses alunos.

Referente ao trabalho de Fialho (2008), ela atua com a ideia de exploração do aspecto lúdico, que pode se tornar uma técnica facilitadora na elaboração de conceitos, no reforço de

conteúdos, na sociabilidade entre os alunos, na criatividade e no espírito de competição e cooperação, como também destaca Pedroso (2009). Esta autora utiliza argumentos da aplicação de atividades com jogos chamados Dominó Químico e Jogo do “L” invertido para o ensino da química. Ela enfatiza que através do trabalho foi possível entender que o jogo é importante no processo educativo, mesmo em se tratando do nível médio de ensino.

Salomão e Martini (2007) destaca o lúdico como necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser visto apenas como diversão. Fala da importância do lúdico tanto para crianças como para os jovens. Cita atividades como Futebol, Damas e Xadrez como ferramentas que contribuem para isso. Para elas, o lúdico cria oportunidade para que o professor possa conhecer bem os alunos e suas diferenças individuais.

Romera *et al.* (2007), destacam a importância do lúdico na educação infantil, ressaltando que ajuda no desenvolvimento da criança. Coloca com referência nos PCN, a importância de diversificar as aulas utilizando música, desenho, pintura, etc. Mas sem esquecer do componente lúdico a ser envolvido.

Tessaro e Jordão (2007) discutem a importância dos jogos e das brincadeiras em sala de aula. Porém não tratam da importância do lúdico no ensino médio. Assim como Spigolon (2006) que também fala da importância do lúdico no aprendizado, mas não cita o nível médio de ensino.

Com base nessa análise, portanto, podemos perceber que em todos os trabalhos é citado o lúdico como uma ferramenta indispensável para o processo de ensino e aprendizagem de qualquer disciplina. Sendo algo que ajuda o ser humano nas suas ações diárias.

Notamos que a maioria dos trabalhos se utilizaram dos jogos e brincadeiras como norte para introduzir o lúdico em sala de aula. Poucos trabalhos falam da importância do lúdico para o ensino médio, não trazendo os jogos nem as brincadeiras como referência. Ao contrário das pesquisas sobre o lúdico, os jogos e as brincadeiras na educação infantil.

Pelos poucos trabalhos que tratam dos jogos e as brincadeiras no ensino médio, podemos perceber que mesmo com o desenvolvimento tecnológico sempre em avanço, o lúdico é um fator que é indispensável para o processo de ensino e aprendizagem. Os trabalhos que tratam disso confirmam que os jogos e as brincadeiras ajudam no processo de construção do conhecimento no ensino médio. O gosto pelos jogos e brincadeiras de décadas passadas dos estudantes de nível médio ainda é visível. O Dominó, por exemplo, ainda que um pouco antigo, foi utilizado e aproveitado para despertar o interesse dos alunos nas aulas, apesar dos grandes avanços tecnológicos digitais existentes. Os estudantes interagem e participam coletivamente

das aulas. Trabalhando com vários aspectos educacionais, sociais e culturais desses alunos.

Os jogos e as brincadeiras podem ser úteis em qualquer disciplina, desde que bem aproveitadas, é de uso interdisciplinar, podendo ser trabalhado em Ciências nos cuidados com o corpo; em Artes trabalhando com reciclagem, reutilização de plástico, entre outros; Em História com os Jogos Indígenas e Africanos. Ou seja, isso são apenas alguns exemplos de disciplinas em que os jogos e as brincadeiras podem entrar e tentar fazer a diferença no processo de ensino e aprendizagem.

Os alunos em sua maioria optam por atividades repetitivas com muitas técnicas e regras por não serem estimulados a vivenciar outras experiências. As atividades de jogos e brincadeiras são atividades simples, porém necessita-se de diversos materiais, onde muitas vezes as escolas não disponibilizam, e os professores não custeiam do seu próprio bolso. Esses objetos e materiais em sua maioria podem ser confeccionados através de adaptações, usando materiais reciclados, diminuindo o custo e possibilitando o trabalho com a arte. Na própria sala de aula, os alunos juntamente com o professor conseguem realizar esse trabalho, contribuindo também com a diminuição da poluição no nosso planeta. Os jogos e as brincadeiras são conteúdos que vivenciados na teoria mostram como foi relacionado a criação de cada um com a necessidade e satisfação do ser humano, as histórias de suas características e o que as mesmas proporcionam. Na prática, os mesmos desempenham uma função importante de vivenciar um conteúdo de ações cooperativas e coletivas de caráter lúdico principalmente nas fases iniciais com crianças e pré-adolescentes. Nas fases finais, os mesmos contribuem, também, para o resgate das atividades de lazer vividas na infância e o aprimoramento dos trabalhos coletivos, respeito e atenção para com o próximo.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Compreendemos que a abordagem diferenciada do trabalho com jogos e brincadeiras. Proporciona uma realidade de trabalho educacional positivo, que estimula grandes descobertas dentro da metodologia do jogar e do brincar. No jogo e na brincadeira as crianças e os jovens aprendem, constroem, cooperam, superam, opinam, desenvolvem e pensam.

Nas aulas de educação física, principalmente, os alunos devem vivenciar situações e momentos que promovam habilidades como essas citadas que irão lhes proporcionar além de um bem-estar físico, um bem estar psicológico também, que facilitará o aprendizado em outras áreas. Os professores devem proporcionar aos estudantes situações lúdicas e motivadoras para ajudar no processo de ensino e aprendizagem, assim como nas relações sociais e afetivas.

Com a pesquisa, aprendemos que é possível trabalhar os jogos e as brincadeiras no ensino médio, buscando vivenciar essa importância do uso do lúdico na escola. Este trabalho auxiliará o nosso exercício profissional como docentes de educação física, possibilitando melhores resultados em nossas aulas como também nos aspectos afetivos com os alunos.

A partir dos achados, verificou-se que os jogos e as brincadeiras ajudam no processo de construção de conhecimento, que parte dos estudantes há gosto pelos jogos e brincadeiras vividas nas décadas passadas e muita interatividade entre os alunos e professores na aplicação dos jogos e brincadeiras.

Observando o trabalho, no geral, refletimos chegando ao seguinte questionamento: Será que existe a possibilidade de trabalhar jogos e brincadeiras na EJA (Educação de Jovens e Adultos) e ter resultados satisfatórios no sistema de ensino e aprendizagem escolar? Não é nosso objetivo responder a tal questionamento, mas essa dúvida surge no contexto no qual o lúdico é muito trabalhado nos anos iniciais do ensino fundamental, sendo indispensável para o ensino médio.

REFERÊNCIAS

- BARBOSA, V. K. S. **Jogos e brincadeiras: a importância do brincar e do jogar nos anos iniciais do ensino fundamental**. Metadado e indexação: o caso da biblioteca digital de teses e dissertações da Universidade Federal do Rio Grande do Norte. 2017. 15f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) - Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Caicó/RN, 2017.
- BORBA, P. C. S. **A importância da atividade física lúdica no tratamento da obesidade infantil**. 2006. 18f. Monografia – Rio de Janeiro.
- BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: Educação física**. Brasília: MEC/SEF, 1997. 96p.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Orientações curriculares para o Ensino Médio**. Brasília: Secretaria de Educação Básica, 2006. 239 p.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Orientações Curriculares para o Ensino Médio: Ciências da natureza, matemática e suas tecnologias**. Brasília: MEC/SEB, 2006. 135 p.
- BRASIL. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**. v. 1. Brasília: MEC/SEF, 1998.
- CAMPOS, L. M. L.; BORTOLOTO, T. M.; FELICIO, A. K. C. A produção de jogos didáticos para o ensino de Ciências e Biologia: uma proposta para favorecer a aprendizagem. **Caderno dos Núcleos de Ensino**, São Paulo, p.35-48, 2003.
- CARDIA, J. A. P. A importância da presença do lúdico e da brincadeira nas séries iniciais: um relato de pesquisa. **Revista Eletrônica de Educação**, Londrina-PR, n. 09, p. 30-43, jul./dez., 2011.
- CUNHA, B. M. Jogos no ensino de química: Considerações teóricas para sua utilização em sala de aula. **Química na Nova Escola**, São Paulo, v. 34, n. 2, p. 92-98, maio 2012.
- FIALHO, N. N. Os jogos pedagógicos como ferramentas de ensino. *In*: CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO.,8, 2008, Curitiba. **Anais[...]**, Curitiba: PUC-PR, 2008. p. 12298-12306.
- FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra. 1996.
- GONZATTO, R. A crítica deweyana ao ensino tradicional e a sua herança como credo pedagógico. **Revista Filosofazer**, Passo Fundo, n. 48, p. 127-140, jan./jun. 2016.
- GODOY, A. S. Introdução a Pesquisa qualitativa e suas possibilidades, **Revista de Administração de Empresas**, São Paulo, v. 35, n.2, p, 57-63, mar./abr. 1995.

GODOY, A. S. Pesquisa qualitativa: Tipos Fundamentais, **Revista de Administração de Empresas**, São Paulo, v. 35, n.3, p, 20-29 maio/jun. 1995.

ESPORTIVIZAÇÃO. *In*: DICIONÁRIO Priberam da Língua Portuguesa. 2008-2013. Disponível em:
<https://dicionario.priberam.org/esportiviza%C3%A7%C3%A3o>. Acesso em: 06 nov. 2019.

MOYLES, Janet R. **Só brincar?** O papel do brincar na educação infantil. Porto Alegre: Artmed, 2002.

PEDROSO, C. V. Jogos didáticos no ensino de biologia: uma proposta metodológica baseada em módulo didático. *In*: CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO – EDUCERE, 9.; ENCONTRO BRASILEIRO DE PSICOPEDAGOGIA, 3., 2009, Curitiba. **Anais [...]** Curitiba: PUCPR, 2009. p. 3182-3190.

ROLOFF, E. M. A importância do Lúdico em sala de aula. *In*: SEMANA DE LETRAS 70 ANOS., 10, 2010, Porto Alegre. **Anais [...]**. Porto Alegre-RS: [s.n.], 2010.

SALOMÃO, H. A. S.; MARTINI, M.; JORDÃO, A. P. M. Jogos didáticos no ensino de biologia: uma proposta metodológica baseada em módulo didático. **Portal dos Psicólogos**, [s. l.], 07 de set. de 2007. Disponível em:
<https://www.psicologia.pt/artigos/textos/A0358.pdf>. Acesso em: 06 de nov. 2019.

SANTOS, L. G. A importância do brincar para o desenvolvimento cognitivo da criança na educação infantil pré-escolar sob a percepção de professores. **Projeção e Docência**, Brasília, v. 7, n. 2, p. 23-34, 2016. Disponível em:
<http://revista.faculdadeprojecao.edu.br/index.php/Projecao3/issue/view/83/showToc>. Acesso em: 07 nov. 2019.

SOUSA, A. R. S.; SIMEONI, M. C. **Os desafios da escola pública paranaense na perspectiva do professor**. Curitiba: Governo do Estado do Paraná, 2014. (Cadernos PDE).

SPIGOLON, Raquel. **A importância do lúdico no aprendizado**: memorial de formação. Campinas, SP: [s. n.], 2006.

TESSARO, J. P.; JORDÃO, A. P. M. Discutindo a importância dos jogos e atividades em sala de aula. **O portal dos psicólogos**, 2007. [s. l.], 02 de ago. de 2007. Disponível em: <<https://www.psicologia.pt/artigos/textos/A0356.pdf>> Acesso em: 06 de nov. de 2019.

								acontece de forma prazerosa.		
Joyce Aparecida Pires Cardia Ano: 2011	A importância da presença do lúdico e da brincadeira nas séries Iniciais: um relato de pesquisa	Assim, o termo “lúdico” abrange o brincar, a atividade individual, coletiva, livre e regrada. Normalmente os profissionais de educação associam o termo “ludicamente” ao “prazerosamente” e não ao “livremente”. O prazer é o resultado do caráter livre, gratuito, e pode associar-se a qualquer atividade, inversamente a	Já é de natureza da criança que ela brinque, para isso não é preciso fixar regras, nem mandar-lhes brincar. O brincar é algo muito importante para a criança. Brincar traz inúmeros benefícios para o desenvolvimento cognitivo e afetivo, além de aprimorar suas	X X X X X X X X X	Utilização de jogos e brincadeiras.	X X X X X X X X	Nesta perspectiva, Queiroz (2009) observa que o professor deve estar ciente que o lúdico beneficia a interação entre as crianças, e entre as crianças e adultos, ajudando o seu desenvolvimento motor, cognitivo, afetivo e social.	A respeito da presença do lúdico e da brincadeira nas séries iniciais os professores foram unânimes em afirmar que consideram importante a presença destes dois elementos durante o processo de ensino-aprendizagem	X X X X X X X X X	

		imposição pode retirar o prazer de qualquer atividade.	habilidades motoras.					nas séries iniciais.	
Marcia Borin da Cunha Ano: 2012	Jogos no ensino da química: Considerações teóricas para sua utilização em sala de aula.	Segundo Kishimoto (1996), a função lúdica está relacionada ao caráter de diversão e prazer que um jogo propicia.	O lúdico é muito antigo como presença social e cultural, mas, no contexto da escola, é uma ideia que precisa ser mais bem vivenciada e estudada por parte de professores e de pesquisadores da área de Educação Química.	De maneira geral, os jogos são um importante recurso para as aulas de química, no sentido de servir como um reabilitador da aprendizagem mediante a experiência e a atividade dos estudantes.	Lembramos que, para o nível médio de ensino – como é o caso da química -, recomenda-se a utilização de jogos mais elaborados, utilizando-se principalmente os chamados de jogos intelectuais. Estes apresentam regras e	Uso de softwares, jogos, júri simulado.	Assim, os jogos didáticos, quando levados à sala de aula, proporcionam aos estudantes modos diferenciados para aprendizagem de conceitos e desenvolvimento de valores.	Em relação ao professor, mesmo quando na posição de observador de todo o processo, ele ganha um espaço precioso de avaliação do desempenho dos seus estudantes, tanto no que se refere às habilidades cognitivas,	O problema central é que os estudos referentes ao uso de jogos no ensino de química não foram suficientes para mudar o contexto das aulas, pois os jogos têm sido utilizados, na maioria dos casos, como um mero recurso, sem que

					objetivos bem definidos, que possibilitam estimular habilidades cognitivas, levando o estudante ao estabelecimento de relações mais abrangentes e criativas.			quanto ao que se refere às habilidades afetivas dos estudantes.	se tenha o cuidado com os aspectos pedagógicos que envolvem sua utilização.
Neusa Nogueira Fialho Ano: 2019	Os jogos pedagógicos como ferramenta de ensino.	X X X X X X X X	A exploração do aspecto lúdico, pode se tornar uma técnica facilitadora na elaboração de conceitos, no reforço de conteúdos, na	Através deste trabalho foi possível entender a importância da utilização dos jogos no processo educativo, como	Esclarecemos que os jogos devem ser utilizados como ferramentas de apoio ao ensino e que este tipo de prática pedagógica conduz o	Dominó Químico e Jogo do “L” invertido.	aumentam a construção do conhecimento, introduzindo atividades lúdicas e prazerosas, desenvolvendo a capacidade de iniciação e ação	opção diferenciada, que pode ser utilizada como reforço de conteúdos previamente desenvolvidos.	X X X X X X X X

			<p>sociabilidade entre os alunos, na criatividade e no espírito de competição e cooperação, tornando esse processo transparente, ao ponto que o domínio sobre os objetivos propostos na obra seja assegurado.</p>	<p>instrumento facilitador da integração, da sociabilidade, do despertar lúdico, da brincadeira e principalmente do aprendizado, enfocando a necessidade de alguns cuidados que devem ser tomados ao levarmos um jogo em sala de aula e ressaltando a importância da colocação de regras e pontuações.</p>	<p>estudante à exploração de sua criatividade, dando condições de uma melhora de conduta no processo de ensino e aprendizagem além de uma melhoria de sua auto-estima.</p>		<p>ativa e motivadora.</p>		
--	--	--	---	--	--	--	----------------------------	--	--

Carla Vargas Pedroso	Jogos didáticos no ensino da Biologia: Uma proposta metodológica baseada em módulo didático.	Notoriamente, as atividades lúdicas, como as brincadeiras, os brinquedos e os jogos, são reconhecidos pela sociedade como meio de fornecer ao indivíduo um ambiente agradável, motivador, prazeroso, planejado e enriquecido, que possibilita a aprendizagem de várias habilidades.	o auxílio do caráter lúdico no desenvolvimento da cooperação, da socialização e das relações afetivas e, a possibilidade de utilizar jogos didáticos, de modo a auxiliar os alunos na construção do conhecimento em qualquer área.	Uma das preocupações destacada em documentos oficiais (Parâmetros Curriculares Nacionais para o Ensino Médio, BRASIL, 1999) é a organização do conteúdo científico e da metodologia, exclusivamente para preparar os alunos para exames de ingresso ao Ensino Superior, em detrimento das	Utilização dos jogos e brincadeiras.	A corrida evolutiva das plantas.	“Enquanto joga o aluno desenvolve a iniciativa, a imaginação, o raciocínio, a memória, a atenção, a curiosidade e o interesse, concentrando-se por longo tempo em uma atividade (FORTUNA, 2003).”	Ao pensarmos em educação problematizada ora para o ensino escolar, verificamos que a utilização desta metodologia dos três momentos pedagógicos é uma alternativa viável, pois é dialógica e contextualizada, permitindo uma significativa interação	X X X X X X X X X X
----------------------	--	---	--	---	--------------------------------------	----------------------------------	---	--	--

				finalidades atribuídas pela Lei de Diretrizes e Bases (LEI N° 9394/96). Por conseguinte, estes documentos apontam como uma das possíveis estratégias para abordagem de temas científicos, o desenvolvimento, o uso e a avaliação de jogos didáticos.				professor-aluno, e trabalhando o conhecimento científico a partir do que o aluno já sabe, das concepções que ele já detém, de suas vivências.	
Eleana Margaret Roloff	A importância	A palavra Lúdico vem do latim <i>Ludus</i> ,	O lúdico em sala	Nos últimos anos do ensino fundamental e	Utilização de jogos e brincadeiras.	X X X	O aluno vai relacionando,	Brinca-se ensinando valores e,	X X X

Ano: 2019	do lúdico em sala de aula	que significa jogo, divertimento, gracejo, escola. Este brincar também se relaciona à conduta daquele que joga, que brinca e se diverte.	de aula é ingrediente importante para socialização, observação de comportamento e valores.	médio, entre quatorze e dezoito anos, os interesses destes alunos já mudaram bastante, mas a ludicidade ainda é importante fator de construção de conhecimento.		X X X X X X	montando esquemas, formando seus próprios arquivos, que à medida que se desenvolvem, tornam-se mais generalizados e mais maduros.	após, usa-se este momento mais tranquilo para explicar o conteúdo que estudaremos nesta aula e a relação disto com a brincadeira anterior.	X X X X X X
Hérica Aparecida Souza Salomão; Marilaine Martini. Orientadora: Ana Paula	A importância do lúdico na educação infantil: Enfocando a brincadeira e as situações de ensino não direcionado	O lúdico tem sua origem na palavra latina “ludus” que quer dizer “jogos” e “brincar”. E neste brincar estão incluídos os jogos, brinquedo e	A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto	A incorporação de brincadeiras, jogos e brinquedos na prática pedagógica, podem desenvolver diferentes atividades que contribuem para	O ensino utilizando meios lúdicos cria ambientes gratificantes e atraentes servindo como estímulo para o desenvolvimento integral da criança. Um	Futebol, Damas, Xadrez, etc.	Através da brincadeira as crianças desenvolvem algumas capacidades tais como: afetivo, cognitivo e emocional.	Cria uma oportunidade para que o professor possa conhecer o repertório dos alunos e suas diferenças individuais, o que é	X X X X X X X

Martinez Jordão. Ano: 2007.		divertimento, isto oportuniza a aprendizagem do indivíduo.	lúdico facilita à aprendizagem, do desenvolvimento pessoal, social e cultural e colabora para a boa saúde mental e física.	inúmeras aprendizagens e para a ampliação da rede de significados construtivos tanto para crianças quanto para os jovens.	jogo educativo computadorizado é um ambiente de aprendizagem que une as características dos jogos com as de software.			evidenciado por meio dos comportamentos dos alunos apresentados como consequências das narrativas.	
Liana Romera; Cristina Russo; Regiane E. Bueno; Adriana Padovani; Ana Paula C. Silva; Camila R. da Silva;	O lúdico no processo pedagógico da educação infantil: importante, porém ausente	[...] uma atividade livre, conscientemente tomada como “não séria” e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa	o lúdico é conhecido dos profissionais que atuam na área da educação infantil, há unanimidade no reconhecimento de sua importância para o desenvolvimento	X X X X X X X X	Sendo assim, os PCNs (1998) devem ser considerados, principalmente quando propõem nas atividades permanentes como eixo dos componentes curriculares	Xadrez.	Ajuda no desenvolvimento da criança.	o professor que o utiliza como instrumento de aprendizagem, visando ao desenvolvimento de seus alunos no que se relaciona com o conteúdo ali aplicado.	X X X X X X X X

Gisele de Abreu Íris Bini; Priscila B. Campos; Patrícia Duarte da Silva. Ano: 2007		e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. (HUIZINGA, 2000, p. 16).	o da criança, assim como da necessidade que esta tem de vivenciá-lo.		brincadeiras em espaço interno e externo, roda de história, ateliê ou oficinas de desenho, pintura, modelagem e música, o que leva o professor a ter a necessidade de diversificar suas aulas, porém, não se esquecendo do componente lúdico.				
Josiane Patrícia Tessaro; Ana Paula	Discutindo a importância dos jogos e atividades	As atividades lúdicas possuem objetivos pedagógicos	O lúdico facilita a aprendizagem, ajuda no desenvolvimento	X X X X	Utilizando os jogos e as brincadeiras.	X X X X	As atividades lúdicas possibilitam ao aluno vivenciar	Conforme o autor Kishimoto (1999) “a	X X X X

Martinez Jordão. Ano: 2007	em sala de aula	específicos [...] Mas na educação infantil elas são necessárias para que a criança possa aprender brincando, desenvolvendo sua coordenação motora em todos os aspectos, tornando a aula mais prazerosa, já que o aluno precisa começar a ter noção de tempo, espaço, aprender dividir, trabalhar em grupo e	o pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita o processo de socialização, comunicação, construção do conhecimento, propicia uma aprendizagem espontânea e natural, estimula a crítica e a criatividade.	X X X X X		X X X X X	diferentes sentimentos como alegria, ciúme, inveja e experiências de trabalhar em equipe, possibilitam a interação, a competição e o estímulo à astúcia.	formação lúdica possibilita ao educador conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades, desbloquear resistências e ter uma visão clara sobre a importância do jogo e do brinquedo para a vida da criança, do jovem e do adulto”.	X X X X X
----------------------------------	--------------------	---	--	-----------------------	--	-----------------------	--	---	-----------------------

		individualmente							
Raquel Spigolon Ano: 2006	A importância do lúdico no aprendizado	A respeito do desenvolvimento proporcionado pelo lúdico escreve MOYLES (2002) “A estimulação, a variedade, o interesse, a concentração e a motivação são igualmente proporcionados pela situação lúdica...”	Para Leontiev (2001), Com o desenvolvimento, a criança vai adquirindo uma maior consciência do mundo objetivo, criando assim, a necessidade cada vez maior de agir sobre os objetos humanos e de imitar os adultos, porém estas ações ainda são limitadas por seu	X X X X X X X X X	Utilizando os jogos e as brincadeiras.	Blocos lógicos, dominó.	Ao jogarem em grupos as crianças têm a oportunidade de conhecer o modo e pensar e agir dos outros, de trocar opiniões, de entrar em confronto e em acordo. Esta troca de idéias propicia o desenvolvimento da autonomia e da lógica na criança, e o conflito provoca o raciocínio.	É através deste brincar que o educador pode observar a manifestação da aprendizagem da criança, também é neste momento que pode perceber os interesses reais dos educandos e assim planejar e avaliar com mais eficiência	X X X X X X X X X

			desenvolviment o psíquico e motor					seu trabalho pedagógico.	
--	--	--	---	--	--	--	--	-----------------------------	--