



UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE
CENTRO DE EDUCAÇÃO E SAÚDE CAMPUS
DE CUITÉ

LAIANE MONTEIRO DE LIMA

**JOGOS DIDÁTICOS COMO ALTERNATIVA LÚDICA PARA A PRÁTICA
PEDAGÓGICA NO ENSINO DE BIOLOGIA**

CUITÉ-PB

2019

LAIANE MONTEIRO DE LIMA

**JOGOS DIDÁTICOS COMO ALTERNATIVA LÚDICA PARA A PRÁTICA
PEDAGÓGICA NO ENSINO DE BIOLOGIA**

Trabalho de conclusão de curso apresentado à
Universidade Federal de Campina Grande como
pré-requisito para a obtenção do título de Licenciado em
Ciências Biológicas.

Orientador: Prof.^a Dra. Kiara Tatianny Santos da Costa

CUITÉ-PB

2019

FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA NA FONTE

L372j Lima, Laiane Monteiro de.

Jogos didáticos como alternativa lúdica para a prática pedagógica no ensino de biologia. / Laiane Monteiro de Lima–Cuité: CES, 2019.

36 fl.

Monografia (Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas) – Centro de Educação e Saúde / UFCG, 2019.

Orientadora: Dr^a. Kiara Tatianny Santos da Costa.

1. Ludicidade. 2. Metodologias ativas. 3. Aprendizagem significativa. I. Título.

Biblioteca do CES – UFCG

CDU 37.091.33-027.22:796

Responsabilidade Rosana Amâncio Pereira CRB 15 – 791

LAIANE MONTEIRO DE LIMA

**JOGOS DIDÁTICOS COMO ALTERNATIVA LÚDICA PARA A PRÁTICA
PEDAGÓGICA NO ENSINO DE BIOLOGIA**

Monografia apresentada ao curso de ciências biológicas da universidade federal de campina grande, para obtenção do grau de licenciatura em ciências biológicas.

Aprovada em ___/___/___

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dra. Kiara Tatianny Santos da Costa (Orientadora)
Universidade Federal de Campina Grande

Profª Dra Nayara Tatianna Santos da Costa
Universidade Federal de Campina Grande

Profª Dra. Joseane Abílio de Sousa Ferreira
Universidade Estadual do Rio Grande do Norte

Dedico este trabalho a Deus por sempre se fazer presente em minha vida e a minha mãe, Zenilda, minha maior incentivadora, o qual sempre fez o impossível para que esse sonho pudesse se tornar realidade.

AGRADECIMENTO

Ao longo da minha trajetória acadêmica, muitos obstáculos foram superados graças a pessoas que se fizeram presentes, contribuindo para que esse sonho se torna-se realidade. Mediante isso, venho manifestar minha sincera gratidão a essas pessoas.

Primeiramente agradeço a Deus por sempre se fazer presente na minha vida, me fortalecido nos momentos mais difíceis, sempre fazendo o impossível em minha vida, a ti todo meu amor e gratidão.

A agradeço a minha mãe, por me ensinar a ser uma pessoa melhor e mostrar que com Deus a vitória é uma questão de tempo, e por muitas vezes fazer além do que estava ao seu alcance para que meu sonho fosse realizado.

A meu querido Tio Fernando, um enviado de Deus, no qual de forma extraordinária contribuiu para minha permanência em Cuité, minha gratidão eterna.

Agradeço imensamente a minha orientadora, Profa. Dra. Kiara Tatianny Santos da Costa, pela orientação, paciência, comprometimento e dedicação. Por sempre está presente, me mostrando sempre os melhores caminhos. Contribuindo de forma significativa para a realização desse trabalho. Toda minha gratidão e carinho.

As Profa, Dra Nayara Tatianna e a Dra. Joseane Abílio, por aceitarem participar como membros da banca, dedicando seu tempo a minha apresentação. Meu muito obrigado.

As minhas irmãs Larissa e Luana que sempre me ajudaram, cada uma a sua maneira, obrigada por tudo, amo vocês.

A minha sobrinha Maria Julia, por sempre me alegrar com seus sorrisos e me distrai com seus carinhos, você é o raio de sol da vida de titia.

A minha prima Ivania por ter me ajudado nos momentos que mais precisei, meu muito obrigada.

A meu namorado Samuel, por sua amizade, por se apresentar companheiro e paciente ao longo desse tempo, por tornar essa caminhada mais leve e gratificante. Por dividi comigo momentos de alegrias e angustias. E por ser você o dono do meu coração. Obrigada por tudo. Amo você.

As minhas amigas/irmãs de graduação, Ítala e Lucivania, pessoas maravilhosas e parceiras, no qual se fizeram importante na minha vida, vou guardá-las sempre em meu coração.

A minha querida supervisora, a quem tenho um carinho enorme, Jacilda Martins, por ser um exemplo de profissional a ser seguido. Muito obrigada, sentirei saudades.

Ao meu cunhado Sandro, por contribuir de forma grandiosa com essa conquista, minha gratidão.

Aos meus Tios (a) Adailton, Eduardo, Ivanildo, Maria, Suely, Zeny, Nilda, Joseane e Sandra. Obrigada

Aos meus avos Luzia, Terezinha e Alcides. Agradeço o que fizeram por mim. Muito Obrigada.

Agradeço ao meu pai, que a sua maneira contribuiu para essa conquista.

Agradeço pela oportunidade de ter participado como Bolsista do programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) e do Programa de Residência Pedagógica (RP), ambos foram essenciais para o meu desenvolvimento.

Também agradeço a minha querida instituição UFCG-CES e a todos os professores do meu curso pela elevada qualidade do ensino oferecido e a todos os funcionários pelo ótimo trabalho em especial Betânia e Aeliton, quais tenho um enorme carinho.

“Ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção.”

Paulo Freire

RESUMO

Diante da grande dificuldade que os alunos apresentam em contextualizar os conteúdos trabalhados em sala de aula, de forma a relacionar com sua vivência, e por outro lado a necessidade dos professores em obter a atenção dos alunos, é indispensável a implementação de metodologias diferenciadas capazes de corroborar de forma transformadora e significativa com a prática pedagógica. Tendo em vista estas dificuldades, as atividades lúdicas surgem como uma alternativa eficiente que reforça positivamente à assimilação do conhecimento. Neste sentido o presente trabalho teve como objetivo investigar a contribuição dos jogos didáticos no processo de ensino-aprendizagem, identificando as possíveis significações dadas ao termo jogo e aprendizagem significativa. A pesquisa possui uma abordagem quantiqualitativa, no qual o procedimento de análise consistiu mediante revisão bibliográfica, onde foram consultadas diversas obras para fim de análise, tendo como base de busca o acervo da Biblioteca da UFCGCEs. Os resultados obtidos evidenciaram uma contribuição significativa dos jogos, tornando-se uma aquisição benéfica para aprendizagem. Portanto é compreendido a necessidade de empregar novas metodologias ativas no processo de ensino-aprendizagem, visando corroborar para um ambiente de condições favoráveis para uma aprendizagem mais eficaz, levando o indivíduo ao desenvolvimento da autonomia do seu conhecimento.

Palavras-chave: ludicidade; metodologias ativas; aprendizagem significativa.

RESUMEN

Frente de la gran dificultad que presentan los alumnos para contextualizar los contenidos trabajados en el aula, de forma a relacionarse con su experiencia, y por otro lado la necesidad de los docentes de obtener la atención de los alumnos, es indispensable implementar diferentes metodologías capaces de ayudar de manera transformadora y significativa con la práctica pedagógica. Dadas estas dificultades, las actividades lúdicas surgen como una alternativa eficiente que refuerza positivamente la asimilación del conocimiento. En este sentido, el presente trabajo tiene como objetivo investigar la contribución de los juegos didácticos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, identificando los posibles significados dados al término juego y aprendizaje significativa. La investigación tiene un enfoque cuantitativo, en que el procedimiento de análisis consistió en una revisión de la literatura, donde se consultaron varios trabajos con el propósito de análisis, teniendo como base de la busca la colección de la biblioteca del UFCG-CES. Los resultados mostraron una contribución significativa de los juegos, convirtiéndose en una adquisición positiva para el aprendizaje. Por lo tanto, se entiende la necesidad de emplear nuevas metodologías activas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, con el objetivo de ayudar para uno entorno de condiciones favorables para un aprendizaje más eficaz, lo que lleva al individuo a desarrollar la autonomía de sus conocimientos.

Palabras clave: ludicidade; metodologías activas; aprendizaje significativo

LISTA DE TABELAS

Tabela 1: Resultado das obras encontradas na base de busca	Erro! Indicador não definido.
Tabela 2: Distribuição das obras encontradas por área de conhecimento:.....	24
Tabela 3: Referencias, títulos e objetivos dos trabalhos escolhidos para análise	25
Tabela 4: Caracterização dos conceitos e significação de aprendizagem significativa	26
Tabela 5: Análise da relevância do lúdico nos trabalhos abordados.....	29

SUMARIO

1. INTRODUÇÃO.....	11
2. LUDICIDADE, APRENDIZAGEM E METODOLOGIAS ATIVAS: ENTENDENDO OS CONCEITOS.....	14
2.1. A aprendizagem por metodologias ativas.....	14
2.2. A ludicidade e o uso dos jogos no ensino de ciências.....	15
2.3. Ludicidade: O conceito e significação nas diretrizes curriculares	17
2.4. Uso dos jogos no ensino de ciências.....	19
3. METODOLOGIA DE PESQUISA.....	21
3.1. Tipo e abordagem da pesquisa.....	21
3.2. Procedimento de análise.....	21
3.3. Documentos analisados.....	22
3.4. Fonte de pesquisa.....	22
4. ANALISANDO AS PRODUÇÕES DO CES - UFCG A PARTIR DOS CONCEITOS DE LUDICIDADE, JOGOS E APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA.....	23
4.1. Os trabalhos produzidos no CES UFCG.....	23
4.2. O conceito de jogos e aprendizagem significativa nos trabalhos.....	26
4.3. A contribuição da ludicidade, e jogos no processo de aprendizagem e a relação com o currículo.....	28
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	31
6. REFERÊNCIAS.....	32

1. INTRODUÇÃO

Mediante inúmeras tecnologias e métodos que auxiliam os professores hoje em dia, é imprescindível, o conhecimento de didáticas inovadoras que possam contribuir, auxiliar e melhorar com o processo de ensino-aprendizagem no Brasil e no mundo.

Considerando-se que os alunos ainda possuem uma grande dificuldade em assimilar, e manter a concentração no que se é dado em sala de aula, e que os professores da mesma forma, encontram-se com dificuldades em motivar os alunos, nesse sentido para tentar solucionar esses impasses, inúmeros estudiosos realizaram pesquisas para fornecer e apontar alternativas inovadoras para o ensino, no entanto, mesmo tendo diversas possibilidades ainda se questiona qual seria a melhor maneira de ensinar.

Na busca de conseguir prender a atenção do aluno em sala, muitos professores repreendem os estudantes, até mesmo, os advertindo que realizará trabalhos de última hora, uma situação nada confortável. Tais estratégias para motivar os estudantes não tem se mostrado eficaz.

Várias modificações ocorreram ao longo do tempo e com o processo de ensino aprendizagem não foi diferente. De modo que ainda é visto uma abordagem tradicionalista e um pouco atrativa em sala de aula, fazendo com que os alunos percam o interesse, apesar disso, pouca coisa é feita para mudar esse cenário.

Dessa forma, torna-se indispensável estratégias de ensino com uma abordagem mais dinâmica e atrativa, primando pela contextualização, no qual, permita que os alunos consigam assimilar o conteúdo vinculando a teoria à prática, e que de forma favorável possa suprimir o desinteresse.

Outra alternativa que é utilizada pelos professores é o lúdico, essa perspectiva torna a aprendizagem mais dinâmica, divertida e de fácil assimilação, portanto, criando um interesse significativo por parte dos alunos, gerando uma maior interação aluno-professor e favorecendo à aprendizagem.

Considerando isso, as atividades lúdicas surgem como um facilitador na apropriação do conhecimento, contribuindo para contextualização do conteúdo de forma que os alunos possam fazer relação entre o que aprenderam e sua vivência, desta forma, permitindo o sucesso na aprendizagem significativa.

A adesão de novas metodologias que simplificam o aprendizado, tornando o ensino agradável, constitui uma excelente alternativa para a melhoria da aprendizagem, sendo,

sobretudo, uma necessidade para o cenário educacional atual, contribuindo para o papel que a escola desempenha como formador de cidadão.

As atividades lúdicas, devem ser vistas como um recurso facilitador, no qual o professor complementa o seu trabalho, incentivando e estimulando de forma prazerosa não só a aprendizagem, mas habilidades como a socialização e a comunicação.

Há autores que, ressaltam a importância da utilização de recursos que potencializam o ensino, tais como os jogos, que pode ser um grande aliado no processo de aprendizagem, mas quando não trabalhado de forma educativa o mesmo não surtirá efeito. Para que ela não demonstre resultados negativos o material aplicado não deve exercer apenas um papel meramente lúdico, mas educativo.

Por esse motivo, se faz necessário mostrar a importância das atividades lúdicas como auxiliaadoras no processo de ensino-aprendizagem, facilitando a contextualização e compreensão dos conteúdos considerados mais difíceis pelos os alunos.

Tendo em vista, as dificuldades que os docentes têm em elaborar uma aula que prenda a atenção dos alunos de forma simples e contextualizada, sem a necessidade de materiais de alto custo como maquetes e outros, e a dificuldade dos alunos em compreender e assimilar o conteúdo. Dessa forma, visto a capacidade que atividades lúdicas têm de facilitar a aprendizagem do conteúdo, permitindo também uma melhor interação aluno-professor.

Através de análises literárias sobre a utilização de jogos didático no ensino de Biologia, pretende-se mostrar elementos que possam contribuir para que os estudantes tenham um conhecimento significativo, além de mostrar aos professores alternativas que complementam suas didáticas, sendo este o objetivo do presente estudo.

Para tanto elaboramos como objetivo geral: Analisar a contribuição dos jogos didáticos no processo de ensino aprendizagem de Biologia. Elaboramos também os seguintes objetivos específicos: Realizar um levantamento dos trabalhos disponíveis dos últimos 6 anos no CES UFCG sobre a utilização de recursos lúdicos no ensino de Biologia; entender o conceito de jogos didáticos e aprendizagem significativa; identificar nos documentos qual a é a importância atribuída às atividades lúdicas no ensino de Biologia:-

Nosso interesse neste tema surge como uma forma de investigar a importância da utilização dos variados recursos didáticos, mostrando especificamente a contribuição das atividades lúdicas para o processo de ensino-aprendizagem, incentivando professores a fazerem uso deste, como parte das várias estratégias que se mostram eficaz, dinâmico, agradável e inovador para o ensino.

Contribuindo para amenizar as dificuldades enfrentadas em sala, visando transformar a prática pedagógica exercida em nossas escolas mais prazerosa, impulsionando uma melhoria na qualidade da educação. Além disso, sinto-me instigada a buscar métodos diferenciados a contribuir para uma educação mais inovadora.

Nesse sentido o trabalho está estruturado na seguinte forma: O tópico um apresenta o referencial teórico, contendo a significação do lúdico e a investigação bibliográfica oferecendo uma base para o presente trabalho.

O tópico dois traz a metodologia, no qual, encontra-se fracionado em quatro subtópicos: o tipo da abordagem da pesquisa, procedimentos de análise, tipos de materiais analisados e fontes de pesquisa, respectivamente. O tópico três trata-se das análises de dados. Por fim, a conclusão contemplando as reflexões acerca da pesquisa e após o referencial exibindo as obras utilizadas no referido trabalho.

1. LUDICIDADE, APRENDIZAGEM E METODOLOGIAS ATIVAS: ENTENDENDO OS CONCEITOS

Neste capítulo é apresentado subsídios teóricos, no qual diversos autores defendem a utilização de metodologias ativas, onde demonstram a importância e a contribuição das atividades lúdicas como um recurso pedagógico inovador e facilitador da aprendizagem.

1.1. A APRENDIZAGEM POR METODOLOGIAS ATIVAS

Aprendizagem se qualifica pela interação expressiva entre os novos conhecimentos e os já existentes dos alunos, no qual os novos conhecimentos adquiridos sejam capazes de estabelecer um elo entre os conhecimentos relevantes, permitindo dar um novo sentido aos conhecimentos prévios do aluno.

De acordo com Moreira (2012) houve um empoderamento errôneo da forma como é tratado o conceito de aprendizagem significativa, no qual é utilizado de forma vaga e superficial, dando um novo sentido para a palavra. No entanto, grande parte das metodologias, ou instituições de ensino de modo geral, frequentemente promovem a memorização da aprendizagem, no qual é puramente refletido o conhecimento, mais do que significativa.

Rogers (2001, p. 01) apud Klausen (2017, p. 6405) conceitua a aprendizagem significativa da seguinte forma:

Por aprendizagem significativa entendo uma aprendizagem que é mais do que uma acumulação de fatos. É uma aprendizagem que provoca uma modificação, quer seja no comportamento do indivíduo, na orientação futura que escolhe ou nas suas atitudes e personalidade. É uma aprendizagem penetrante, que não se limita a um aumento de conhecimento, mas que penetra profundamente todas as parcelas da sua existência.

Para que a aprendizagem significativa ocorra de fato se faz necessário a construção de pontes que sejam capazes de se relacionarem aos conhecimentos prévios dos alunos, sendo eles a chave para o processo de aprendizagem, ajustando-os de forma que seja possível dá um novo sentido aos conhecimentos existentes.

Klausen (2017) afirma: “Ensino não é um adestramento de habilidades. Como já mostrou Paulo Freire, só há aprendizagem quando houver participação consciente da criança, como sujeito do processo.” (Grifo nosso).

Para que o aprender aconteça é necessário que o protagonismo do aluno seja evidenciado, no qual por meio de estímulos e motivações adequadas, seja possível construir e buscar seus conhecimentos. Dessa forma, metodologias ativas surgem com intuito de estimular e contribuir significativamente no processo de aprendizagem, gerando um melhor aproveitamento do conhecimento. Assim como afirma Moreira e Ribeiro (2016):

As metodologias ativas são importantes recursos para a formação crítica e reflexiva dos estudantes por meio de processos de ensino e aprendizagem construtivistas que relevam o contexto contemporâneo da docência quando favorecem a autonomia e a curiosidade dos educandos.

“As metodologias ativas colocam o aluno como o principal agente de seu aprendizado, além de contribuir de maneira significativa para a formação de um cidadão consciente e proativo, capaz de intervir na sociedade.” (FURLANI E OLIVEIRA, 2018, p. 852).

Dessa forma, acredita -se que as metodologias ativas sejam capazes de possibilitar a associação dos saberes, ocorrendo de forma dinâmica, interativa. Neste caso favorecendo aprendizagem a partir correlação entre o entendimento e o contexto.

1.2. A LUDICIDADE E O USO DOS JOGOS NO ENSINO DE BIOLOGIA

Conforme Casa grande (2006), afirma que a Biologia é uma das partes da ciência que se empenha em estudar os seres vivos e suas diversas relações com o meio, além de entender os variados sistemas que conduz a vida.

Desta forma, ao entender a utilização e sua primordial importância, os estudos das ciências possibilitam a compressão por parte dos sujeitos, no qual assumi uma postura crítica perante diferentes assuntos da sociedade moderna.

Diante disso, a escolha de conteúdo, no quais serão empregados em sala de aula, necessitam estar direcionados para a formação de alunos críticos e que sejam conscientes do seu papel na construção da sociedade.

No ensino de Ciências é perceptível que aulas tradicionais, estão direcionadas para transmissão de informações, no qual o professor objetiva garantir a memorização do conteúdo e reprodução de forma perfeita, sendo ainda muito corriqueiro na docência, no qual o professor é considerado o detentor do saber e os alunos os receptáculos a serem preenchidos, mesmo tendo o conhecimento que ambos são detentores do saber particular.

As alterações podem surgir quando associado ao conhecimento científico com atividades que englobam as emoções e a elaboração de modelos da realidade, de forma criativa e inovadora. Dessa forma, o professor passa de detentor do saber para mediador do conhecimento sendo assim, professor e aluno agora tornam-se protagonistas do processo de ensino-aprendizagem.

As justificativas para as aulas tradicionais geralmente são, a falta de um laboratório e os conteúdos que são apresentados de forma fragmentada, como se os seres vivos fossem divididos por porções com funções separadas, mas mesmo com esses empasses não é visto um mínimo de esforço da parte da maioria dos professores para se elaborar uma aula atrativa, visto as várias alternativas disponibilizadas de forma gratuita e que se utilizam de materiais de baixo custo.

Para Knechtel e Brancalhão (2019, p3), o processo de se ensinar ciências não se limita apenas a transmissão de conhecimentos ou a apontar um caminho, mas pelo contrário, pode orientar os alunos a tomar consciência de si mesmo, dos outros e da sociedade. Pode disponibilizar ferramentas para que eles possam escolher entre diferentes caminhos no qual for compatível com sua ideia de mundo.

Para Malafaia et al. (2010), o entendimento sobre as ciências biológicas permiti ao estudante o potencial de analisar, refletir, criticar e ampliar seu entendimento em relação a os sistemas biológicos, permitindo a tomada de decisões de interesse coletivo e individual. Almeja-se que o ensino de ciência e biologia possibilite o desenvolvimento de habilidades e competências por parte do estudante, de forma que seja possível o entendimento de fatos, sendo de grande importância o posicionamento em meio ao científico.

Dessa forma, os autores concordam que o ensinar ciências não se mostra apenas como uma ferramenta de transmissão de conhecimentos, mas um instrumento favorável a aprendizagem, que motive e estimule o desenvolvimento dos alunos, incitando as pessoas a

serem críticas e introspectivas, tornando-os hábeis a se posicionar na sociedade e diante dos avanços científicos.

Dias (2008), um dos principais aspectos relacionado ao ensino de biologia é a carência de novas alternativas que possibilite uma abordagem por utilização de problemáticas, com finalidade de promover uma aprendizagem que permita ultrapassar a memorização de termos biológicos.

Por isso, o lúdico pode criar um elo entre o conteúdo e essa aprendizagem significativa, facilitando a compreensão e desenvolvimentos das aulas, a partir de atividades lúdicas que contextualizam a problemática de forma simples e atrativa tornando o aluno o protagonista da solução.

Segundo Campos (1998):

"A ludicidade poderia ser a ponte facilitadora da aprendizagem se o professor pudesse pensar e questionar-se sobre sua forma de ensinar, relacionando a utilização do lúdico como fator motivador e de qualquer tipo de aula". (apud SILVA, 2016, p.23)

Nessa concepção, o lúdico tornou-se um divisor de águas para facilitar a interação dos estudantes com a aulas, o professor e desenvolver a compreensão do ensino de ciências, tornando as aulas mais dinâmicas e contextualizadas levando a um aprendizado significativo construído de forma lúdica e prazerosa.

1.3. LUDICIDADE: O CONCEITO E SIGNIFICADO

Para que seja possível compreender como as atividades lúdicas funcionam no processo de ensino-aprendizagem é de fundamental importância entender seu significado;

O lúdico tem sua origem na palavra latina "ludus" que quer dizer jogo. Se achasse confinado a sua origem, o termo lúdico estaria se referindo apenas ao jogar, ao brincar, ao movimento espontâneo. O lúdico passou a ser reconhecido como traço essencial de psicofisiologia do comportamento humano. De modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo de jogo. As implicações da necessidade lúdica extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo. (ALMEIDA, 2009, grifo do autor)

Segundo Santaella (2012), as práticas lúdicas em que estão inseridos os jogos, permitem uma relação entre o prazer e o conhecimento, devido sua grande característica de desenvolver habilidades cognitivas e socio afetivas. Promovendo desta forma, o interesse pelo conteúdo trabalhado, levando em conta os anseios e motivações dos alunos em expressar e interagir durante as atividades lúdicas em sala.

Todo ser humano, independente de sua sexualidade, raça, cor, origem, quando brinca, demonstra prazer e alegria em aprender, sem o peso da obrigação do aprender mecanizado. Todos devem ter a oportunidade de lidar com suas energias em busca da satisfação de seus desejos e de resultados satisfatórios para o seu desenvolvimento psíquico. (SANT'ANNA; NASCIMENTO, 2011, p.33.).

Assim, Nadaline e Final (2013), ressaltam que as atividades lúdicas contribuem para um maior envolvimento dos educandos, visto que as brincadeiras são atividades características das crianças, sendo uma forma de refletir e perceber o mundo a sua volta.

Portanto, a inclusão das atividades lúdicas como um complemento das práticas pedagógicas permite a associação do aprendizado com as ações praticas

Esses recursos e estratégias pedagógicas são possíveis através de materiais instrucionais que atuam de forma positiva na aprendizagem, são incentivadores e reforçadores da mesma. São instrumentos que favorecem para o estudante o processo de assimilação, criatividade e desenvolvimento cognitivo.

Na ambiente escola, possivelmente um dos grandes impasses a serem solucionado, esteja relacionado em promover uma aprendizagem que atraia a atenção dos alunos. Dessa forma se faz necessária a implantação de metodologias de ensino mais diversificadas, visando o resgate da satisfação e do interesse dos estudantes.

Sendo uma das alternativas para o problema, a utilização de recursos lúdicas que favoreçam a construção dos conhecimentos científicos dos estudantes, a partir de atividades prazerosas e contextualizadas, levando os alunos sempre ao protagonismo da construção de seu próprio conhecimento.

Com a alteração do entendimento de lúdico, é correto afirmar que não mais é considerado apenas uma prática de divertimento espontâneo, pois traz também benefícios significativos tanto sociais quanto cognitivos.

De acordo com Cursino (2017), é de grande importância o emprego de novas ferramentas para o desenvolvimento pedagógico que torna o processo de ensino aprendizagem mais produtiva e dinâmica, reformulando a pratica tradicional, no qual isolada não apresenta feitos benéficos enquanto a utilização de métodos diversificados.

Os resultados da prática tradicionalista são mínimos comparados com a utilização de didáticas alternativas e quando visto a utilização de atividades lúdicas é perceptível os benefícios obtidos na aprendizagem de modo geral.

Segundo Fialho (2008), os jogos com finalidades pedagógicas, mostram-se importante quando promovem situações de ensino-aprendizagem, estimulando a construção do conhecimento e o desenvolvimento pessoal.

Para Moyles (2002.), através do lúdico é possível propiciar de forma proporcional o interesse, a estimulação, a concentração, a motivação e a variedade.

Como afirma Silva (2013, p.11.), “é brincando que a criança se desenvolve, porque, brincando, a criança tem toda a riqueza de aprender fazendo, naturalmente, sem pressão ou medo de errar, com prazer pelo poder do conhecimento.”.

É de grande relevância reconhecer que os jogos pedagógicos devem ser usados como ferramentas de apoio, constituindo metodologias benéficas que completem os conteúdos já aprendidos, tendo em vista que uma utilização sem fins educacionais dificultaria a assimilação do conteúdo apresentado.

Em contrapartida, esse instrumento de ensino deve ser instrutivo, promovendo um momento de diversão e contextualização do conteúdo ensinado e de forma sutil, estruturar um caminho em direção à construção do conhecimento em conjunto com o aluno, tornando o estudante o protagonista do seu próprio conhecimento e não o receptor de conteúdos e conceitos disseminados pelo detentor absoluto do saber.

1.4. USO DOS JOGOS NO ENSINO DE CIÊNCIAS

Segundo Ferro (2014, p12.), estimular os interesses dos alunos é um grande desafio da educação nesse século. A maioria dos educadores sentem dificuldade em introduzir novas metodologias em suas práticas, seja por falta de capacitação ou tempo, o que acaba levando aos professores a optarem por aulas expositivas tradicionais.

Uma boa parte dos docentes, justificam a falta de vontade dos alunos pelas atividades escolares. De acordo com eles, por mais que estimulem não conseguem despertar nos seus alunos o interesse pelos estudos.

Buscando por respostas sobre como tornar o ensino agradável tanto para os alunos quanto para os professores percebemos que o uso de jogos bem como de atividades lúdicas, como recursos metodológicos, podem ser a saída para melhorar o processo de ensino e aprendizagem e tornar o trabalho educacional realizado em nossas escolas mais dinâmico e prazeroso. (Kiya;2014, p5.).

De acordo com Ferro (2014.p12.), aplicações de atividades lúdicas são uma estratégia considerável para o ensino de ciências, uma vez que favorece a motivação, o raciocínio, concentração, a criatividade propicia, essencialmente, uma maior interação aluno-professor e facilitando a aprendizagem significativa. Fortuna (2013, p), diz que:

Existem diversas literaturas na área de educação em Ciências articulando jogos ao aprendizado eficaz, com uma abordagem facilitadora e amplas potencialidades e atribuições ao uso de jogo no ensino, pois 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

Vários estudiosos defendem a aplicação de jogos e atividades lúdicas como um instrumento simplificador do processo de ensino e aprendizagem. Para eles, as atividades que utilizam a ludicidade favorecem para que ocorra uma interação entre docente e discente.

“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).”

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 e FELICIO, 2003).

“De modo geral, os Jogos Didáticos são, para os alunos, atividades que proporcionam uma melhor aprendizagem do que os costumeiros exercícios. Os jogos trazem situações similares, porém mais simples, do que as situações reais que os alunos vão encontrar” (FERREIRA, 1998, p.50).

De acordo com Kiya (2014, p5), “O uso de jogos bem como de atividades lúdicas, como recursos metodológicos, podem ser a saída para melhorar o processo de ensino e aprendizagem e tornar o trabalho educacional realizado em nossas escolas mais dinâmico e prazeroso”.

As atividades lúdicas surgem com uma alternativa de tornar o processo de aprendizagem mais fácil, atrativo e inovadora, quando aplicado adequadamente, o docente poderá possuir mais de um método que o ajudará no planejamento de suas aulas. Entretanto, quando utilizado de forma errônea pode tornar-se uma ferramenta comprometedor do processo educativo.

O motivo para que existam professores resistentes a utilização dos jogos como uma ferramenta didática, se deve pelo fato de a muito tempo os jogos serem utilizados para distração e relaxamento não tendo uma finalidade educativa.

Visto também que os professores não vêem os jogos como meio educativo, por muitos acharem que, o ensino não pode estar de nenhuma forma vinculado com algo que possa gerar prazer, levando esses docentes muitas vezes a elaborarem uma aula tradicional cada vez menos prazerosa e por consequência, não tendo bons resultados na formação dos seus alunos.

Desse modo Kiya (2014, p.18.), afirma que” Nesse sentido, o professor precisa rever seus conceitos e compreender que o jogo, quando adequado ao processo educativo, torna-se uma ferramenta com grande possibilidade de ensino”.

De acordo com Sant’Anna e Nascimento (2011, p.23) “Precisamos nos apropriar do conhecimento sobre como utilizar o lúdico como instrumento metodológico para o ensino. Este deve contribuir para que nossos alunos tenham um aprendizado qualitativo e significativo”.

Em vista disso Marasini (2010) afirma que é de grande importância que o professor entenda que a base do ensino e aprendizagem, tem que ser contínua e maleável, onde possa atingir os diversos tipos de alunos em sala.

Os jogos relacionados com o ensino de ciências podem favorecer a didática dos professores em específico os conteúdos considerados mais difíceis pelos alunos. Muitas dessas dificuldades sentidas pelo aluno nas disciplinas, é devido à falta de contextualização do assunto, como também a falta de correlação com sua realidade, os levando a uma difícil aplicação de seus conhecimentos no que os rodeia, como exemplo a dificuldade de entender como são repassadas as características no processo de hereditariedade.

Observando essa enorme carência de contextualização e dinamismo nos conteúdos de ciências, visto a enorme dificuldade que os alunos têm de compreender, e a dificuldade dos professores de encontrarem diferentes formas para se trabalhar o assunto, os jogos didáticos surgem como uma alternativa lúdica, geralmente de baixo custo e de fácil aplicabilidade para deixar as aulas mais prazerosas e contextualizadas gerando uma aprendizagem significativa.

2. METODOLOGIA

O presente capítulo foi destinado a apresentar os procedimentos do estudo, afim de caracterizar a pesquisa, evidenciado a abordagem utilizada, o processo de análise, os documentos analisados, assim como o instrumento da pesquisa.

2.1. TIPO E ABORDAGEM DA PESQUISA

O presente estudo trata-se de uma pesquisa exploratória documental com caráter quanti-qualitativo, em que será analisado as contribuições de ferramentas auxiliaadoras no processo de aprendizagem. Pesquisas de caráter exploratório visam uma maior familiaridade entre a pesquisa e o pesquisador, permitindo adesões de fontes que contribuam com a linha de análise.

Gil (2008, p;27) afirma que:

As pesquisas exploratórias têm como principal finalidade desenvolver, esclarecer e modificar conceitos e ideias, tendo em vista a formulação de problemas mais preciso ou hipóteses pesquisáveis para estudos posteriores. [...] Habitualmente envolvem levantamentos bibliográficos e documental, entrevista não padronizadas e estudos de caso. Procedimentos de amostragem e técnicas quantitativas de coleta de dados não são costumeiramente aplicados nestas pesquisas.

A pesquisa qualitativa é caracterizada por investigar informações de uma determinada questão, no qual pode ser condicionado por convicções, não se preocupando neste caso em ser mensurável. Desta forma, Silveira e Cordova (2009), afirma que a abordagem qualitativa busca analisar os aspectos reais, no qual não pode ser quantificado, objetivando-se no entendimento e explicação do processo das relações sociais.

Por outro lado, a pesquisa quantitativa prioriza a quantificação dos dados analisados, ou seja, objetivando seu estudo. Portanto: “A pesquisa quantitativa, que tem suas raízes no pensamento positivista lógico, tende a enfatizar o raciocínio dedutivo, as regras da lógica e os atributos mensuráveis da experiência humana.” (SILVEIRA e CORDOVA, 2009, p.33).

Dessa forma, para a realização de uma pesquisa ver-se necessário a escolha de um tipo de abordagem metodológica, seja ela de cunho qualitativo ou quantitativo, sendo escolhido conforme o perfil do estudo.

2.2. PROCEDIMENTOS DE ANÁLISE

A análise de conteúdo tende a construir de forma crítica e elaborada um entendimento dedutivo em outro contexto, sobre a obra, sendo um dos métodos auxiliaadores para o estudo e descrição de conteúdo, reunindo diversas técnicas de análise de comunicação, e geralmente de

caráter quantitativo, no qual, o pesquisador tenta construir através das leituras, um pensamento crítico sobre a obra analisada, gerando assim, subsídios para a confirmação de sua hipótese.

De acordo com a conceituação de Bardin (2016) o objetivo da análise de conteúdo é a articulação do material analisado para salientar algo que permita reforçar hipóteses geradas em realidades diferentes do contexto.

Em vista disso, o presente trabalho foi realizado mediante pesquisa bibliográfica, no qual, segundo Bardin (2016, p.51), é: “uma operação ou um conjunto de operações visando representar o conteúdo de um documento sob uma forma diferente da original, a fim de facilitar, num estado ulterior, a sua consulta e referência”. Sendo assim, foram consultados, dissertações, monografias e teses que contemplam e ressaltam a importância da utilização de jogos didáticos como recursos pedagógicos. Sendo buscados a partir das seguintes palavras chave: Ensino de Biologia, Ensino de Ciências, Jogos no ensino, Lúdico, Ludicidade, Jogos, Entretenimento e Ludicidade no ensino de ciências.

A análise de conteúdo aparece como procedimento escolhido para analisar as obras encontradas na biblioteca do CES UFCG, utilizando das palavras chaves para busca. Esse tipo de análise permite interpretar o conteúdo não apenas explícito do trabalho, mas também fazer inferências a partir dos conceitos teóricos estudados.

2.3. DOCUMENTOS ANALISADOS

Análise documental contemplou o período de 2013 a 2019, no qual foi restrito aos trabalhos de conclusão de curso que fossem associados ao lúdico e sua relação com a educação. Dessa forma, foram encontrados um total de 93 trabalhos, sendo 33 encontrados a partir da palavra-chave “Ensino de Ciências”, 34 pela palavra-chave “Ensino de Biologia”, 12 pela palavra-chave “Jogos”, 8 pela palavra-chave “Jogos no Ensino”, 4 pela palavra-chave “Lúdico” e 2 pela palavra chave “Ludicidade no ensino de Ciências”.

Utilizamos diversos conceitos para observar se havia diferenciação nas abordagens entre Ludicidade e jogos, já que nossa compreensão vai no sentido de entender jogos como um dos aspectos lúdicos da prática pedagógica, sendo a ludicidade aspecto mais amplo.

2.4. FONTES DE PESQUISA.

Temos como base de busca, o acervo da biblioteca online da UFCG campus Cuité-PB, no qual foram analisados todos os trabalhos de conclusão de curso que tratavam de ensino com a intenção de quanti-qualificar os trabalhos analisados que apresentam o lúdico em seus textos.

3. ANALISANDO AS PRODUÇÕES DO CES - UFCG A PARTIR DOS CONCEITOS DE LUDICIDADE, JOGOS E APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA

O capítulo atual foi destinado para apresentar e explicar, afim de a articular sobre os trabalhos encontrados, no qual foi dividido em três tópicos; em que o primeiro apresenta a quantificação dos trabalhos verificados, com a utilização dos gráficos para melhor representação. O segundo capítulo é objetivado a analisar os conceitos mais abordados nas obras encontradas, e por fim o terceiro capítulo corresponde a identificar os subsídios que a utilização de práticas lúdicas apresenta para uma melhora do processo de ensino-aprendizagem com enfoque na relação com o currículo.

3.1. QUANTIDADES DE TRABALHOS PRODUZIDOS NO CES UFCG

Com o propósito de coletar obras de relevância e com o intento de colaborar com o presente trabalho de revisão, foi realizado uma consulta no acervo da biblioteca da UFCG-CES, que possibilitou encontrar diversos Trabalhos de conclusão de curso, por intermédio de palavras chaves. Os resultados das produções encontrados foram sistematizados na tabela 1.

Tabela. 1 Resultado das obras encontrados na base dados

Base de dados	Palavras-chaves	Nº de artigos encontrados
Acervo UFCG-CES	Ens. de Ciências	13
	Ens. de Biologia	11
	Jogos no ensino	03
	Ludicidade no ensino	02
	Lúdico	01
	Jogos	06
	Total	36

Fonte: Produção da pesquisadora

Após o acesso ao acervo virtual da biblioteca, encontramos um total de 96 trabalhos, após a análise foi percebido que vários trabalhos se repetiam, ficando apenas 36 trabalhos, no qual foram encontradas a partir da inserção de palavras-chave:” ensino de ciências”, “ensino de

biologia”, “jogos no ensino”, “ludicidade no ensino”, “lúdico” e “jogos”, sendo compreendido os períodos dos últimos 6 anos como critério de seleção.

Tanto as palavras chaves “ensino de ciências”, quanto o “ensino de biologia” foram inseridos no buscador com intuito de quantificar os trabalhos produzidos na área de Biologia e identificar quais destes discutia o tema o lúdico.

Neste sentido, as autorias estão divididas por diversas áreas do conhecimento, como Biologia, Química, Matemática, e Enfermagem, no qual foi possível a classificação dos mesmos através do reconhecimento das instruções educacionais dos autores, como apresenta a tabela.2 Tornando -se evidente que o lúdico foi explorado por acadêmicos de diversa áreas.

Dessa forma, mostrando, que o lúdico não se apresenta apenas como um recurso de aprendizagem para os cursos das licenciaturas, mas contribuindo também, potencialmente com outras áreas.

Tabela.2 Distribuição das obras encontradas por área de conhecimento

Palavras-chave	Ens. de ciências	Ens. de Biologia	Lúdico	Jogos	Jogos no ensino	Ludicidade no ensino
Áreas temáticas						
Biologia	13	11	01			01
Química				01	01	01
Matemática				04	02	
Enfermagem				01		
Total	13	11	01	06	03	02

Fonte: Produção da pesquisadora

Dos artigos encontrados, foram elegidos 7 obras, no qual falavam da utilização do lúdico, em que 2 foram do ano de 2016, 3 do ano de 2017 e 2 do ano de 2018, não sendo encontrado nenhum trabalho referente ao ano de 2019. O critério de seleção ocorreu baseado nos TCCs que relacionavam a utilização do lúdico como um recurso pedagógico, ou de aspectos que fizessem menção a esta pesquisa, sendo apresentado sua caracterização. Os trabalhos foram enumerados em ordem crescente respectivamente, como é visualizado na tabela abaixo (Tabela.3).

Tabela.3 Referencias, títulos e objetivos dos trabalhos escolhidos para análise

Referências	Títulos	Objetivos do estudo
Silva, Ana Lígia Pereira (2016) TCC1	Ludicidade: ferramenta para o ensino de ciências em uma escola estadual do município de Barra de Santa Rosa-PB.	Utilizar o lúdico como uma importante ferramenta metodológica para tornar o ensino de Ciências mais atraente e prazeroso.
Borges Júnior, Antônio. (2018) TCC2	Os jogos matemáticos como ferramenta de ensino a aprendizagem	Conceituar os jogos e estabelecer sua importância no ensino de matemática, além de discorrer sobre a contribuição dos jogos matemáticos como ferramenta no processo de ensino aprendizagem do aluno
Oliveira, Jackson Douglas de. (2017) TCC3	A importância da utilização dos jogos na sala de aula: um estudo realizado em uma turma do 2º ano do ensino médio de uma escola de Barra de Santa Rosa - PB.	trabalhar o uso dos jogos no ensino da trigonometria tendo em vista as dificuldades apresentadas em tal conteúdo por uma turma de 2º ano do ensino médio regular.
Santos, Valeska Silva Souza. (2018) TCC4	Brinquedo terapêutico instrucional: preparando a criança para a quimioterapia endovenosa.	Comparar os comportamentos expressos pelas crianças durante a quimioterapia endovenosa antes e após da aplicação do brinquedo terapêutico instrucional
Silva, Jayane Nunes da. (2017) TCC5	Jogos matemáticos: contribuições para a parceria família, escola e aprendizado.	Analisar as considerações dos pais e alunos neste tipo de metodologia de ensino e as contribuições dos jogos na relação família/aluno/ensino; investigar a importância de estabelecer um elo entre família e escola, visando o processo de ensino da Matemática e instigar a família a acompanhar o desenvolvimento da aprendizagem do filho, como parceiros e colaboradores.
Silva, Patrícia de Medeiros. (2016) TCC6	O uso dos jogos como recurso pedagógico no ensino da combinatória e probabilidade com alunos do 8º ano do ensino fundamental.	Identificar as ideias sobre combinatória e probabilidade que surgem do processo da linguagem oral e escrita, tendo como contexto a problematização em sala de aula e buscar indicativos da contribuição de um estudo com jogos para o desenvolvimento de conceitos combinatórios e probabilísticos
Silva, Renata Joyce Diniz. (2017) TCC7	Ludicidade como ferramenta metodológica motivacional no ensino e aprendizagem de química.	Propor o uso da ludicidade com a produção de jogos lúdico e a personificação de um júri químico com fins didáticos, para alunos do ensino médio.

Fonte: Produção da pesquisadora

Após a refinação das obras, é relevante mostrar que os cursos que trabalham com lúdico e jogos no ensino, com maior número de TCCs selecionados é do curso da matemática com um total de 4 TCCs, sendo o curso de Biologia, Química e Enfermagem com 1 TCC apenas, apresentando quantidades inferiores ao da matemática, isso demonstra a necessidade dos cursos de licenciatura em matemática em ter alternativas metodológicas voltadas para a contextualização de conteúdos em que a linguagem matemática seja facilitada, utilizando de novas metodologias participativas, em que o aluno possa fazer parte da aprendizagem.

3.2. O CONCEITO DE JOGOS E APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA NOS TRABALHOS ENCONTRADOS.

Conforme as definições sobre as concepções referidas aos jogos, é notório que estas compreendem uma serie de significações, visto que, os conceitos diversificam conforme o cenário que estão inseridos. Tomando como base que os jogos são considerados metodologias lúdicas. Cordovil, Souza e Filho (2016, p.2). firmam que:

Ao refletirmos o conceito de lúdico em diferentes literaturas que o apresentam, percebe certas divergências na compreensão, pois alguns fazem associação do lúdico aos jogos e brincadeiras e outros o abordam como uma atividade diferente que deixa as aulas mais dinâmicas, atrativas.

Diante disso, foram realizadas leituras nas pesquisas para empoderamento dos informes, buscando investigar definições que os autores traziam acerca dos jogos utilizados em seus escritos, afim de analisar as informações apresentadas, como é visto na tabela abaixo (Tabela.4).

Tabela.4 Caracterização dos conceitos e significação de aprendizagem significativa

Trabalhos	Conceito de jogos	Conceito de aprendizagem significativa
TCC1	<i>O presente trabalho não apresenta conceituação de jogos, apenas lúdico</i>	<i>O presente trabalho não apresenta conceituação.</i>
TCC2	<i>“A origem da palavra jogos provem da língua latina a partir do termo ludus que significa brincadeira, diversão.”</i>	<i>O presente trabalho não apresenta conceituação.</i>

	<i>“Jogo é uma atividade lúdica ou competitiva em que há regras estabelecidas e em que os praticantes se opõem, pretendendo cada um ganhar ou conseguir melhor resultado que o outro”.</i>	
TCC3	<i>“Jogo é o que o vocabulário científico denomina “atividade lúdica”, quer essa denominação diga respeito a um reconhecimento objetivo por observação externa ou ao sentimento pessoal que cada um pode ter, em certas circunstâncias, de participar de um jogo. O adjetivo lúdico nasceu de ludo, cuja origem está no latim ludus, que se traduz por “jogo”, “divertimento” e “passatempo”.</i>	<i>O presente trabalho não apresenta conceituação.</i>
TCC4	<i>O presente trabalho não apresenta conceituação</i>	<i>O presente trabalho não apresenta conceituação</i>
TCC5	<i>“O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias; dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana.”</i> <i>Apresenta conceituação de lúdico.</i>	<i>O presente trabalho não apresenta conceituação</i>
TCC6	<i>O presente trabalho não apresenta conceituação</i>	<i>O presente trabalho não apresenta conceituação</i>
TCC7	<i>O presente trabalho não conceitua jogos, apenas lúdico</i>	<i>O presente trabalho não apresenta conceituação</i>

Fonte: Produção da pesquisadora

Nas obras analisadas, é percebido uma carência da conceituação do termo “jogo”, sendo de grande importância definir os termos centrais da pesquisa, para facilitar a compreensão do leitor, no qual ao ser apresentado eleva o entendimento sobre a contextualização da obra.

Devido ter uma grande divergência de opiniões acerca das definições do termo jogo, faz-se necessário o esclarecimento por parte do autor, para que não haja equívoco durante o transcorrer da leitura. Como é explícito na (**Tabela.4**), poucos trabalhos apresentam a significação da palavra jogo, sendo este explorado em apenas três TCCs, o 2, 3 e 5. Porém no trabalho 5 também é encontrado a definição do termo lúdico.

Nos TCCs,1, 4, 6 e 7 não foi encontrado a conceituação do termo jogo, porém em dois TCCs é apresentado a do termo Lúdico. O TCC3 apresenta duas definições de jogo, sendo a primeira, caracterizada como uma passa tempo, e a segunda sendo demonstrada em um sentido mais amplo do termo. Em consequente o TCC2, exibiu uma definição mais restrita da palavra por

relacionar apenas com brincadeiras e diversão. O TCC5 correlaciona o termo jogo de forma mais abrangente, englobando uma variedade de sentidos.

Tendo em vista que o lúdico é considerado sinônimo de jogo, ainda assim não significa necessariamente que apresenta a mesma conceituação, Segundo Almeida (2009) ludus tem origem da palavra latina, que significa lúdico e jogo. Se restringindo a sua origem, o significado estaria enraizado apenas ao sentido da palavra jogo. Entretanto, passou a ser entendido como parte da psicofisiologia do comportamental do humano. De forma que a conceituação não está restrita ao sinônimo simplista de jogo, e sim, abrangendo várias formas do brincar espontâneo.

Outro ponto a ser discorrido, trata da significação da aprendizagem significativa, sendo notório que nenhum trabalho apresentou definição ao sentido da palavra. Em vista disto quando observado o que foi discursado nos parágrafos anteriores é percebido a necessidade de inserir uma breve e previa definição para um melhor entendimento da obra.

A importância em inserir o conceito de aprendizagem significativa, demonstra a relação que os trabalhos podem estar fazendo entre ludicidade, jogo e aprendizagem significativa. A falta dessa relação indica uma possível não compreensão ou abordagem de que a aprendizagem significativa pode vir a ser construída a partir de práticas lúdicas, o que nos é relevante nesta discussão. Nós entendemos que o uso de metodologias ativas que coloquem o aluno como protagonista do processo de aprendizagem pode sim favorecer a aprendizagem significativa. Por essa razão, o uso da ludicidade e dos jogos favorecem essa aprendizagem.

3.3. A CONTRIBUIÇÃO DA LUDICIDADE, E JOGOS NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM E A RELAÇÃO COM O CURRÍCULO.

Os trabalhos analisados demonstram uma preocupação em investigar o potencial da utilização do lúdico na construção do conhecimento, pois conforme a apresentação das ideias, se configura como um importante recurso para o alcance da aprendizagem.

Do mesmo modo que o lúdico propiciar uma aprendizagem mais interativa, dinâmica e transformadora no que se refere ao ambiente escolar, tornando-o mais favorável para a construção do conhecimento, fazendo com que o interesse do aluno para com as aulas sejam estimulados, o mesmo promove numerosas contribuições no processo de aprender de forma significativa, como é visto nos trabalhos selecionados esquematizado na tabela 5.

Tabela.5 Análise da relevância do lúdico nos trabalhos abordados

Obras	Relevância do lúdico
TCC1	<p>“[...] A prática favoreceu a aprendizagem de uma forma muito proveitosa já que de muito fácil assimilação, melhorou o nível de interação da turma, melhorou a autoestima dos educandos, posicionando-os como agentes ativos num cenário de descobertas”. (grifo nosso)</p> <p>“Analisando os resultados, fica evidente que no processo de ensino-aprendizagem fazer o uso do lúdico tem uma melhoria na aprendizagem.” (grifo nosso)</p> <p>“[...] pois é algo diferente e de grande importância para se entender determinado assunto. Além disso, um fator determinante que eleva o aprendizado neste tipo de prática é que nessas aulas ocorre uma maior motivação para compreender os conteúdos observados, fazendo-os de esta forma compreender melhor o assunto”. (grifo nosso)</p>
TCC2	<p>“[...] Ficou claro que os jogos matemáticos trazem benefícios inquestionáveis na aprendizagem do conteúdo de matemática, através do trabalho com o raciocínio, a agilidade de pesando, a elaboração de ideias e a concentração.”</p> <p>“Pode-se estabelecer ao longo do trabalho que a ludicidade e uso de jogos nas aulas de matemática trazem o aprendizado a tona, visto possibilitar o estímulo da criatividade, da reflexão, do pensamento organizado, além do uso de significados e conceitos da matemática no processo de ensino e aprendizagem.”</p>
TCC3	<p>“Durante a aplicação do jogo percebemos que os alunos mostraram um maior interesse com relação ao assunto que estava sendo trabalhado, pois questionavam mais do que durante a aplicação direta dos conceitos no quadro”. (grifo nosso)</p> <p>[...] Outro aspecto observado durante a aplicação do jogo foi a interação entre os alunos da mesma equipe no sentido de verificar os resultados obtidos se estavam corretos ou não. (grifo nosso).</p> <p>[...] pudemos verificar que os mesmos são recursos importantes para a aquisição e estimulação da aprendizagem. (grifo nosso)</p>
TCC4	<p>“Quanto as sentimentos/emoções exposto antes e após a realização dos BTI, por meio de desenho (BTD), observou-se uma elevada adesão, evidenciando-se a relevância da utilização do (BTD), como instrumento capaz de auxiliar a criança no controle de situações desconhecidas ou assustadoras e possibilitar ao enfermeiro compreender o significado de suas vivências “(grifo nosso)</p> <p>“[...] a partir do exposto, verifica-se a relevância de adotar o BTI de forma rotineira, uma vez que o período gasto para executar a punção venosa em uma criança sem a utilização de um BT pode ser igual ou superior se o profissional preparasse a criança antes do procedimento, por meio do BT, ou seja ganhando tempo e recursos hospitalares, pois a criança ficaria menos estressada, reduzindo a necessidades de punções repetitivas.</p>

*“Durante as jogadas percebemos que eles possibilitaram, tanto para os pais quanto para os seus filhos, **desenvolver algumas habilidades específicas de cada jogo**, contribuindo para a **socialização**, por meio da **interação e da utilização e experimentação de regras**”. (grifo nosso)*

TCC5

*[...] a utilização dos jogos **estimulou à participação** e o envolvimento de pais no processo de ensino e aprendizagem dos seus filhos, **promoveu maior aproximação entre ambos** e contribuiu para **melhorar as relações de convivência**. (grifo nosso)*

*“Durante o jogo percebemos que os alunos **elaboram estratégias** de jogada, fazem e refazem as ações, aprimoram suas estratégias propõe ao adversário um nível mais difícil, (re) **descobre conhecimentos e pensamentos** que os levam a um ciclo de **reflexão utilizando habilidades lógicas e resoluções de problema**, deixam de seguir “roteiro” ao ponderar erros ou acertos revelados no processo de conhecimento sobre o movimento do jogo.”*

TCC6

*“Mesmo tendo gasto tempo maior que outras atividades desenvolvidas na sala de aula, consideramos que as vantagens foram muitas, pois os jogos desenvolvidos na pesquisa **motivaram os alunos a resolverem situações-problema** sobre combinatória e probabilidade”.*

*“Os jogadores **atuaram cooperativamente**, em movimento coletivo de aprendizagem. **O resgate da vontade de aprender** que é um dos objetivos que o jogo tem e foi executado naturalmente durante o jogo”.*

TCC7

*“ Com aplicação do jogo foi perceptível a **empolgação dos alunos**, vimos que a **colaboração em grupo foi muito bem trabalhada**, pois cada representante de grupo se reunia ao demais colegas para poder ter decisão, o que serviu para fortalecer uma dinâmica em grupo, **o respeito entre os colegas e ajuda mutua** no desenvolvimento de suas capacidades e conhecimentos”. (grifo nosso)*

*“[...] usando o jogo como **meio avaliativo do conhecimento**, que os alunos conseguiram **assimilar bem os conhecimentos adquiridos** durante a aula, pois souberam responder aos questionários da ficha e de modo satisfatório. (grifo nosso)”*

Fonte: Produção da pesquisadora

Nos discursos apresentados é evidenciado os efeitos da utilização do lúdico no processo de ensino-aprendizagem, ressaltando a contribuição e a importância de se trabalhar os conteúdos com uma abordagem diferenciada, no qual foi percebido que o mesmo promoveu mudanças no comportamento dos alunos, estimulando as interações, possibilitando explorar diversas habilidades, além de oportunizar uma melhora significativa das aulas.

Cabe ressaltar que além das vantagens apresentadas para o âmbito escolar, é percebido uma contribuição significativa dos jogos em um cenário hospitalar, como é expressado pelo TCC4, no qual relata que devido a utilização de brinquedos terapêuticos em crianças que se apresentam em situações atípicas, tendo seu cotidiano alterado é visto um progresso no comportamento durante as sessões de tratamento.

Quando submetidas a um contexto lúdico demonstram uma melhora comportamental e cognitiva. Compreendendo assim que o âmbito hospitalar se torna menos impactante, reduzindo os sintomas negativos.

Os discursos dos TCCs, 1, 3, 5, 6 e 7 apresentaram semelhanças, embora os referidos sejam de diferentes áreas de atuação, demonstrando que o lúdico obteve os mesmos resultados, tendo alcançado êxito na contribuição das aulas, de forma satisfatória para o processo de ensino-aprendizagem.

É notório que as obras apresentam vantagens em relação aos jogos, visto que colabora com o despertar da compreensão dos conteúdos abordados, favorecendo aos professores uma abordagem dinâmica, deixando de lado a abordagem puramente conteudistas, promovendo de forma eficiente a aprendizagem.

Diante do exposto, fica evidenciado a contribuição do lúdico na prática pedagógica, tornando-se um colaborador do ensino, atuando de forma significativa, fazendo com que as aulas sejam mais interessantes e prazerosas. Além de poder ser inseridos em diversos contextos.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Devido a necessidade de contribuir para solucionar impasses vividos em sala de aula, como a grande dificuldade em atrair atenção do aluno, ver se necessário a implementação de metodologias inovadoras capazes de auxiliar os professores, complementando os conteúdos dados, deixando as aulas mais atrativas e prazerosas.

A utilização de jogos com a associação de conteúdos resulta no desenvolvimento de diversas potencialidades, no qual contribui para melhor assimilação do conteúdo. Sendo assim, quando utilizado para fins pedagógicos, as atividades lúdicas tornam-se uma ponte para o conhecimento, facilitando e possibilitando uma aprendizagem significativa, saindo do contexto tradicional, no qual o professor é o detentor do saber e o aluno apenas um receptor, e entrando para uma abordagem construtivista, no qual o aluno torna-se o responsável pela construção do seu conhecimento e o professor o mediador, contribuindo para uma relação mais dinâmica e prazerosa entre professor-aluno.

Diante disso, o presente trabalho consistiu em buscar e analisar obras que demonstrassem a contribuição dos jogos no processo de ensino-aprendizagem. Portanto, é observado nos trabalhos selecionados, que quando inserido no âmbito escolar de forma educativa, os jogos conseguem cativar a atenção dos alunos e estimular o desenvolvimento de várias aptidões, promovendo o sucesso educacional e o crescimento social.

Em vista disso, percebe-se uma importante contribuição do lúdico na atual conjuntura do meio acadêmico se fazendo necessário, que os professores entendam de sua utilidade para o contexto educacional, sendo considerado uma mais valia para seu currículo, de forma a ampliar seu leque de ferramentas transformadoras, implicando em proporcionar qualidade para o ensino-aprendizagem e transformando o ambiente escolar.

5. REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, A. **Ludicidade como instrumento pedagógico**. Cooperativa do Fitness, Belo Horizonte, 2009. Seção Publicação de Trabalhos. Disponível em <http://www.cdof.com.br/recrea22.htm>.
- BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70. 2016.
- BORGES JÚNIOR, Antônio. Os jogos matemáticos como ferramenta de ensino a aprendizagem.2018.
- 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, p.35-48, 2003.
- CASAGRANDE, G. L. **A genética humana no livro didático do Biologia**. Dissertação (Mestrado em Educação Científica e Tecnológica) - Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis-SC, 2006.
- CORDOVIL, Ronara Viana; SOUZA, José Camilo Ramos; NASCIMENTO, Virgílio Bandeira. Lúdico: entre o conceito e a realidade educativa.**VIII FIPED–Fórum Internacional de Pedagogia**, 2016.
- CURSINO, A. G. **Contribuições das tecnologias para uma aprendizagem significativa e o desenvolvimento de projetos no Ensino Fundamental I**. Tese de Doutorado. Universidade de São Paulo, 2017.
- DIAS, M. A. S. Dificuldades na aprendizagem dos conteúdos de Biologia: evidências a partir das Provas de Múltipla Escolha do Vestibular da UFRN (2001-2008). 2008. 275 f. Tese (Doutorado em Educação) - Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2008.
- FERRO, Bruno Rogério. **O lúdico no ensino de ciências: conhecendo as vitaminas pelos jogos**. 2014.
- FIALHO, N. N. Os jogos pedagógicos como ferramentas de ensino. 2008. Disponível em: <http://www.quimimoreira.net/Jogos%20Pedagogicos.pdf> >. Acesso em: 05 jun. 2019.
- FORTUNA, T. R. **Jogo em aula**. Revista do Professor, Porto Alegre, v.19, n.75, p.15-19, jul./set. 2003.
- FURLANI, Caroliny. Oliveira Thais Benetti de. **O ENSINO DE CIÊNCIAS E BIOLOGIA E AS METODOLOGIAS ATIVAS: O QUE A BNCC APRESENTA NESSE CONTEXTO?** Simpósio nacional de linguagens educativas.2018.
- GIL, Antônio Carlos.**Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. Editora Atlas SA, 2008.
- KLAUSEN, Luciana dos Santos. **Aprendizagem significativa: um desafio**. Educere xv congresso nacional de educação.2017.

KNECHTEL, Carla Milene; BRANCALHÃO, Rose Meire Costa. Estratégias lúdicas no ensino de ciências. **Secretaria de Estado de educação do Paraná**. Disponível em < <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/2354-8.pdf>>. Acesso em, v. 16, 2008.

KIYA, Marcia C. da Silveira. **O uso de Jogos e de atividades lúdicas como recurso pedagógico facilitador da aprendizagem**. Ortigueira, Paraná: Secretaria de Educação, 2014.

MALAFAIA, G.; BÁRBARA, V. F.; RODRIGUES, A. S. L. Análise das concepções e opiniões de discentes sobre o ensino da biologia. **Revista Eletrônica de Educação**, v. 4, n. 2, p. 165-182, 2010.

MARASINI, Alessandra Brochier. A utilização de recursos didático-pedagógicos no ensino de biologia. 2010.

MOREIRA, Jonathan Rosa. RIBEIRO, Jefferson Bruno Pereira. **Prática pedagógica baseada em metodologia ativa: aprendizagem sob a perspectiva do letramento informacional para o ensino na educação PROFISSIONAL**. Periódico Científico Outras Palavras, v. 12, n.2, ano 2016.

MORIN, Edgar. **A cabeça bem-feita: repensar a reforma, reformar o pensamento**. 11ª edição. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2005a, 128p.

MORIN, Edgar. **Os sete saberes necessários à educação do futuro**. 10ª edição. São Paulo: Cortez Editora, 2005b, 116p.

MOYLES, J. R. **Só brincar? O papel do brincar na educação infantil**. Tradução: Maria Adriana Veronese. Porto Alegre: Artmed, 2002.

Nadaline, Mariete e Final, Rossana Aparecida. **O lúdico como facilitador nas dificuldades no processo de ensino-aprendizagem da língua portuguesa**. 2013.

OLIVEIRA, Jackson Douglas de. A importância da utilização dos jogos na sala de aula: um estudo realizado em uma turma do 2º ano do ensino médio de uma escola de Barra de Santa Rosa - PB. 2017.

SANTAELLA, L. O papel do lúdico na aprendizagem. **Revista Teias**, v. 13, n. 30, p. 11, 2012.

SANTANNA, Alexandre; NASCIMENTO, Paulo Roberto. A história do lúdico na educação The history of playful in education. **Revemat: Revista Eletrônica de Educação Matemática**, v. 6, n. 2, p. 19-36, 2011.

SANTOS, Valeska Silva Souza. Brinquedo terapêutico instrucional: preparando a criança para a quimioterapia endovenosa. 2018.

SILVA, Ana Ligia Pereira. Ludicidade: Ferramenta para o ensino de ciências em uma escola estadual do município de Barra de Santa Rosa - PB. 2016.

SILVA, Jayane Nunes da. Jogos matemáticos: contribuições para a parceria família, escola e aprendizado. 2017.

SILVA, Kaline Cerino Soares da. **O lúdico na educação infantil: do brincar ao aprender**. 2014.

SILVA, Magna Caroline da. O lúdico na educação infantil. 2013.

SILVA, Patrícia de Medeiros. O uso dos jogos como recurso pedagógico no ensino da combinatória e probabilidade com alunos do 8º ano do ensino fundamental.2016.

SILVA, Renata Joyce Diniz. Ludicidade como ferramenta metodológica motivacional no ensino e aprendizagem de química.2017.

TOSCANI, Nadima Vieira et al. Desenvolvimento e análise de jogo educativo para crianças visando à prevenção de doenças parasitológicas. **Interface-Comunicação, Saúde, Educação**, v. 11, p. 281-294, 2007.

WIEBBELLING, A.M.P. & MEZZARI, A **Desenvolvimento e análise de jogo educativo para crianças visando à prevenção de doenças parasitológicas**. Interface – Comunicação, Saúde e Educação, v. 11, n. 22, p. 281-94, mai/ago 2007.