

ESTUDO EXPLORATÓRIO SOBRE A UTILIZAÇÃO DE JOGOS DIDÁTICOS NO ENSINO ESCOLAR

EXPLORATORY STUDY ON THE UTILIZATION OF DIDACTIC GAMES IN SCHOOL TEACHING

Autor¹ Edson Santos Wanderley Júnior, e mail: edson.wanderley@ifrj.edu.br

Autor² Eduardo Henrique Almada Cezar, e mail: edualmada@ig.com.br,

Instituição¹: Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia do Rio de Janeiro (IFRJ), Pós Graduação Lato Sensu em Ensino de Ciências, Coordenação de Linguagens e Códigos, Endereço: Rua Senador Furtado 121.

Instituição²: Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia do Rio de Janeiro (IFRJ), Coordenação de Linguagens e Códigos, Endereço: Rua Senador Furtado 121.

RESUMO

Este artigo apresenta um estudo sobre a utilização de jogos didáticos (JDs) no ensino escolar, visando averiguar a utilização sistemática desses jogos em escolas públicas do Ensino Fundamental no município do Rio de Janeiro. A pesquisa foi desenvolvida entre os anos de 2009 e 2011, e contou com a participação de 22 professores. O estudo visou, como objetivo geral, investigar, no âmbito da amostra das escolas visitadas e junto a professores entrevistados fora dos seus ambientes de trabalho, se os jogos didáticos são utilizados ou não como estratégia de ensino e de que forma isso é feito. A pesquisa possui um formato teórico empírico, de caráter exploratório e descritivo, desenvolvida mediante uma abordagem qualitativa. Para a interpretação e a discussão dos dados, recorreu-se aos estudos de Orlandi (2005). Como resultado, verificou-se que não se efetiva, por parte da maioria dos entrevistados, uma utilização sistematizada de Jogos Didáticos.

PALAVRAS CHAVES: jogos didáticos; ensino e aprendizagem.

ABSTRACT

This article describes a study on the utilization of didactic games in school teaching. It has examined the systematic utilization of these games in municipal public schools of elementary junior high levels. The research was carried out from 2009 to 2011, and had the participation of 22 teachers. The study has aimed, in general terms, at investigating in the schools involved in the project and among the interviewed teachers if didactic games are implement as a teaching tool and, if so, how this implementation is done. The study has a theoretical-empirical format, of an exploratory and descriptive nature, and has been developed based on a qualitative approach. In order to interpret and discuss the data obtained, we have referred to Orlandi's studies. As A result, it has been observed that Didactic Games are not systematic implemented by of the interviewed teachers.

KEYWORDS: didactic games, teaching and learning.

1. INTRODUÇÃO

Esta pesquisa busca verificar a possibilidade de o jogo didático (JD) vir a ser uma alternativa de aprendizagem para os alunos matriculados em qualquer nível de ensino da educação básica. Parece que sua sistemática utilização, no momento ainda não confirmada, poderia representar, no dia a dia das escolas, um novo caminho a ser seguido. Embora neste momento da pesquisa, não se tenha encontrado nenhum dado que possa confirmar o Jogo Didático como elemento imperativo no processo de aprendizagem, percebe-se que os estudos de Zanon e colaboradores (2008) indicam um possível caminho a ser posto em prática. Citam os autores que:

Os jogos podem ser considerados educativos se desenvolverem habilidades cognitivas importantes para o processo de aprendizagem – resolução de problemas, percepção, criatividade, raciocínio rápido, dentre outras habilidades. (idem, p.73)

Com a intenção de saber mais detalhadamente a respeito se a utilização dos JDs poderia contribuir de forma eficaz no processo de aprendizagem dos alunos, ou seja, se através dessa dinâmica diferenciada o aluno poderia obter maior conhecimento, encontrou-se um estudo de Pedroza (2005) que faz a seguinte abordagem:

A aprendizagem deve despertar o interesse, estimulando a curiosidade e a criatividade. Logo, o interesse relacionado à atividade lúdica na escola tem se mostrado cada vez maior por parte de pesquisadores e, principalmente, de professores que buscam alternativas para o processo ensino aprendizagem. (idem, 101)

É diante dessa perspectiva que este trabalho será desenvolvido, ou seja, verificando se a introdução dos JDs em sala de aula poderia ser uma ferramenta facilitadora do desenvolvimento da motivação dos alunos mediante atividades que constituam oportunidades para aprender o conteúdo previamente planejado. Dessa forma, buscou-se desvelar, junto a um grupo de professores, em que medida os JDs fazem parte de sua rotina na prática da sala de aula.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

Esta pesquisa teve como referencial teórico os estudos de Orlandi, no que diz respeito à análise dos dados, e no princípio da multireferencialidade, que pode dar mais sustentação e compreensão para este trabalho.

3. METODOLOGIA

3.1. Características da pesquisa

Optou-se por uma investigação teórico-empírica, que buscou, por etapas, a facilitação do alcance dos objetivos propostos. Utilizou-se a metodologia descritiva, com abordagem qualitativa, visto que se pretendem construir interpretações a partir da percepção que os sujeitos envolvidos atribuem às suas ações docentes

relacionadas aos JDs. A seguir, estão descritos os passos metodológicos aplicados nesta pesquisa.

3.2. Objetivo geral e etapas da pesquisa

Este estudo teve como ponto de partida os diálogos mantidos com os professores/alunos do curso de “Especialização *Lato Sensu* em Ensino de Ciências”, do IFRJ, onde os mesmos se mostravam preocupados com a pouca diversificação das estratégias de ensino desenvolvidas nas escolas públicas em que trabalhavam. Sendo assim, elaborou-se um projeto de pesquisa com a finalidade de investigar se os JDs faziam, de um modo geral, parte do planejamento escolar.

Inicialmente, foi realizada a seleção das escolas onde o trabalho de campo foi desenvolvido. A escolha deu-se entre distintas escolas públicas do ensino fundamental, dos bairros da Tijuca e Laranjeiras, localizados no Município do Rio de Janeiro. Em seguida, o processo desenvolveu-se mediante a elaboração dos instrumentos necessários para a coleta de dados, efetuando-se, em seguida, as análises e discussões sobre o material coletado.

Utilizou-se o que é denominado de triangulação de técnicas de coletas de dados, que, de acordo com Goldenberg (2002), representa “*a combinação de metodologias diversas no estudo do mesmo fenômeno*”.

3.3. O caminho da investigação

A trajetória desta investigação iniciou-se com o registro no Comitê Nacional de Informações Sobre Ética em Pesquisa envolvendo seres humanos (CONEP) sendo gerada uma Folha de Rosto (FR 370135). Em seguida, mediante contato com a 2ª Coordenadoria Regional de Educação (CRE), no setor de pesquisa acadêmica, solicitou-se a autorização para a aplicação dos instrumentos de coleta de dados. A fim de que este pesquisador pudesse ter livre acesso às escolas investigadas, apresentou-se, também, o Memorando de aprovação emitido pelo Comitê de Ética em Pesquisa do CEP/ IFRJ de nº 043/10.

3.4. O local da pesquisa

O Município do Rio de Janeiro, através da Secretaria Municipal de Educação, possui inúmeras Coordenadorias Regionais. As escolas, inicialmente, foram escolhidas de forma aleatória, obedecendo a um segundo critério: a facilidade de acesso em relação à proximidade do local de trabalho do pesquisador. Sendo assim, foram selecionadas três escolas que faziam parte, administrativamente, da 2ª Coordenadoria Regional de Educação (CRE) e que se situavam nos bairros Tijuca e Laranjeiras. Suas identificações não serão expostas neste trabalho para preservar o obrigatório sigilo da pesquisa.

3.5. Instrumentos de coleta de dados

Aplicou-se, junto aos diretores das escolas, um questionário com perguntas objetivas. Além disso, foram realizadas observações nos ambientes escolhidos. Considerando-se o que se encontra em Chizzotti (1998), ou seja, que o *"sujeito observador é parte integrante do processo de conhecimento e interpretam os fenômenos atribuindo-lhe um significado"*, avista-se, desde já, a pertinência da técnica de observação como um importante elemento para uma eficaz construção dos dados. Além disso, existe uma questão relativa ao que pode ser denominado de complementaridade, e Zago (2003), em seus trabalhos de pesquisa, destaca que é possível haver uma *"relação inseparável entre entrevista e observação"* (idem, p.298). Por conta disso, esta pesquisa passa a apresentar, a seguir, um terceiro instrumento muito empregado na construção dos dados utilizados nesse tipo de abordagem: a entrevista.

A entrevista, aqui, pode ser entendida como instrumento fundamental e imprescindível para que também se obtenha o rigor necessário sobre a construção dos dados em relação ao objeto de estudo, uma vez que ela é própria para o registro e reconhecimento de práticas, crenças e valores em um ambiente onde, a priori, identifica-se a não existência de conflitos ou contradições claramente expostos. Como forma de afirmar a importância da entrevista, buscou-se, em Yin (2005, p.117), o seguinte relato:

Uma das mais importantes fontes de informações para um estudo de caso são as entrevistas. [...] é muito comum que as entrevistas para o estudo de caso sejam conduzidas de forma espontânea. Dessa forma, você pode tanto indagar dos respondentes-chave tanto os fatos relacionados a um assunto quanto pedir a opinião deles sobre determinados eventos. Em algumas situações, você pode até mesmo pedir que o respondente apresente suas próprias interpretações de certos acontecimentos e pode usar essas proposições como base para uma nova pesquisa.

Mesmo diante do reconhecimento da importância da entrevista, é necessário que o investigador perceba que, de acordo com Duarte (2004, p.216),

[...] realizar entrevistas, sobretudo se forem semi estruturadas, [...] não é tarefa banal; propiciar situações de contato, ao mesmo tempo formais e informais, de forma a provocar um discurso mais ou menos livre, mas que atenda aos objetivos da pesquisa e que seja significativo no contexto investigado e academicamente relevante é uma tarefa bem mais complexa do que parece à primeira vista.

Após o término da coleta de dados e a realização de uma superficial análise, o pesquisador verificou não ter chegado à saturação dos dados. Dessa forma, foram procurados professores que lecionavam no Ensino Fundamental (EF) de escolas públicas municipais, a fim de ouvir desses professores declarações que pudessem ampliar as informações de forma a atender as necessidades da pesquisa.

As entrevistas aconteceram em locais distintos, ou seja, nas escolas selecionadas como locais da pesquisa e no ambiente do IFRJ.

3.6. Os sujeitos da pesquisa

Os sujeitos que se envolveram com a pesquisa também foram escolhidos de forma aleatória, preservando o princípio da voluntariedade e, portanto, a escolha foi realizada seguindo critérios que não prejudicassem na coleta de material, pois, segundo Duarte (2002, p.141),

[...] a definição e critérios segundo os quais serão selecionados os sujeitos que vão compor o universo da investigação é algo primordial, pois interfere diretamente na qualidade das informações a partir das quais será possível construir a análise e chegar à compreensão mais ampla do problema delineado.

Para a efetivação desta pesquisa foram entrevistadas 14 professoras e 3 diretoras, fazendo com que se alcançassem, em parte, as ideias de Costa (2005, p.72) quando o autor menciona que

A característica básica do dado qualitativo é a sua inserção no ambiente natural, isto é, eles não são coletados em ambientes artificiais, preparados especificamente para estudos ou experimentos, mas sim, nos próprios locais onde o objeto é vivenciado – o seu habitat.

Durante a coleta, conforme já citado, considerou-se necessário tornar mais consistente o conjunto dos dados obtidos até aquele momento. Diante disso, foram escolhidos, aleatoriamente, mais cinco professores que não representavam as escolas selecionadas. Ou seja, decidiu-se ouvir, também, indivíduos fora dos ambientes escolares pré-escolhidos. O interesse em buscar novas vozes deu-se seguindo as ideias contidas nos estudos de Fontanella, Ricas e Turato (2008) sobre uma pertinente questão denominada de “saturação dos dados”. Escrevem os autores que

Amostragem por saturação é uma ferramenta conceitual frequentemente empregada nos relatórios de investigações qualitativas em diferentes áreas (...), é usada para estabelecer ou fechar o tamanho final de uma amostra em estudo, interrompendo a captação de novos componentes. (Idem, p.17)

Embora, em uma pesquisa com abordagem qualitativa, Gaskell (2008) aponte que *“há um limite máximo ao número de entrevistas que é necessário fazer, e possível de analisar [...] e que este limite é algo entre 15 e 25 entrevistas individuais [...]”*, este pesquisador procurou realizar uma interseção com o princípio da saturação. Daí surgiu, mesmo havendo 14 sujeitos entrevistados, a ideia de se buscarem mais informações que facilitassem alcançar os objetivos estabelecidos.

4. RESULTADOS, ANÁLISE E DISCUSSÃO

A parte destinada à interpretação das falas e da discussão foi desenvolvida seguindo os princípios e procedimentos contidos nos conceitos de Orlandi (2005) sobre a análise do discurso (AD), acreditando-se que eles pudessem efetivamente

contribuir para que esta investigação dispusesse de um denso dispositivo de análise. A análise discursiva tem a pretensão de interrogar os sentidos estabelecidos em diversas formas de produção que podem ser verbais e não verbais, bastando dar origem a diferentes sentidos para sua interpretação.

Ainda, segundo Orlandi (2005), para a concretização da análise, a interpretação dos dados, num primeiro momento, *“faz parte do objeto da análise, isto é, o sujeito que fala interpreta e o analista deve procurar descrever esse gesto de interpretação do sujeito que constitui o sentido submetido à análise”*.

Para finalizar este tópico, Cezar (2009) que devem ser tomados *“inúmeros cuidados no sentido de não haver análises precipitadas, calcadas em conclusões resultantes de discursos aparentemente óbvios e transparentes”* (idem, p. 161).

4.1. Ouvindo os professores sobre a utilização de jogos didáticos

Este tópico propõe-se a apresentar o material coletado durante o processo de investigação e que está representado pelas observações realizadas pelo pesquisador e pelas falas obtidas durante as entrevistas aplicadas junto aos professores. Assim, todo o material resultante da aplicação das técnicas de coleta dos dados será posteriormente analisado mediante conceitos oriundos do referencial teórico adotado nesta pesquisa, bem como dos estudos dos autores que tiveram suas obras citadas no marco teórico.

4.1.1. Experiências com jogos didáticos em sala de aula

Serão apresentados alguns recortes das falas dos sujeitos escolhidos para este trabalho quando se buscou investigar o grau de experiências anteriores dos professores na aplicação de JDs em sala de aula. Dos entrevistados, a maioria, ou melhor, doze deles confirmaram ter tido algum tipo de experiência com a utilização de JDs.

Professoras da escola A (6º ao 9º ano do EF)

Como pode ser visto nas falas apresentadas abaixo, as professoras da escola **A** não se aprofundaram em suas respostas. Entretanto, percebeu-se, em duas falas distintas, certa contradição em relação à prática efetivada na instituição, pois a professora **1A** declarou que trabalha muito com JDs, enquanto que a professora **3A** relata que, quando trabalhava na educação infantil utilizava os jogos com mais frequência. Assim, parece possível perceber que não existe uma sistematização de uso na escola **A**. Além disso, desde já, observa-se uma característica que acompanha o ensino tradicional. Ou seja, em unidades do 1º ao 5º ano os jogos já fazem parte natural das atividades, porém como atividade lúdica. Enquanto isso, nas unidades escolares de 6º ao 9º ano, os jogos não são tão utilizados, evidenciando, assim, o formato tradicional de ensino, ou melhor, a necessidade de, por via oral, o professor transmitir os conteúdos listados nos planejamentos escolares. Isso ocorre mesmo com os professores relatando que já possuem experiências anteriores de uso.

Professora **1A**: *"Tenho sim, e trabalho muito com jogos didáticos."*

Professora **3A**: *"Tenho sim, mas na verdade quando eu trabalhava na pré-escola (Educação Infantil) , era um trabalho mais direcionado e usado com mais frequência."*

Sendo assim, diante da visível falta de consistência na utilização de JDs, descrita na fala das professoras, autores como Campos e colaboradores (2002, p.47) defendem que:

Neste sentido, consideramos como uma alternativa viável e interessante a utilização dos jogos didáticos, pois este material pode preencher muitas lacunas deixadas pelo processo de transmissão-recepção de conhecimentos, favorecendo a construção pelos alunos de seus próprios conhecimentos num trabalho em grupo [...]."

Professoras da escola B (6º ao 9º ano do EF)

Em relação às falas das professoras da escola **B**, pode-se perceber, assim como nas da escola **A**, que a maioria relatou possuir alguma experiência na aplicação de jogos didáticos. Entretanto, quanto a isso, fatos importantes podem ser observados. Primeiramente, alguns professores parecem confundir o que este estudo definiu como jogo didático com as dinâmicas diferenciadas realizadas em sala de aula que possuem algum caráter lúdico ou competitivo. Em seguida, parece estar claro que as instituições não possuem acervos de jogos didáticos e nem têm seus planejamentos voltados para a sua aplicação. Isso pode ser verificado quando alguns docentes relatam que ou constroem seus próprios materiais ou compram jogos.

Professora **1B**: *"Tenho em alguma proporção, nunca utilizei muitos jogos, mas sempre procurei o que tinha no mercado [...]."*

Professora **2B**: *"Adoro jogos, uso todo dia, sempre que eu posso. Atividade de exercício vira jogo; desenho vira jogo. Tudo vira jogo. Eu inventei um bocado de desenho [...] sem ficar naquela de decoreba [...] então a gente vai fazendo a medida que pode, a medida que permite [...] e sobra um pouquinho pra gente brincar."*

Professora **3B**: *"Não, nunca fiz mesmo. Porque sou nova como professora de Matemática no Município. É um trabalho novo pra mim no EF e nunca trabalhei".*

Professora **4B**: *"Eu tento fazer os meus jogos didáticos. Eu faço jogos porque a língua estrangeira, não só a parte de conteúdo, tem que ser uma coisa lúdica senão eles não têm vontade de aprender [...]."*

Professora **5B**: *"Não muita. [...] têm algumas coisas que podem ser classificadas parecidas com o jogo."*

Professora **6B**: *"Sim, tenho experiência. Já trabalhei mais com eles [...] quando trabalhava em CIEP (Centro Integrado de Escola Pública) porque lá era tempo integral. Usavam-se mais jogos didáticos, hoje em dia, nem tanto. Eu não uso tanto quanto eu usava antigamente. Eu construía os próprios jogos."*

Igualmente, diante dos dados, pressupõe-se a utilização natural dos jogos didáticos, mesmo que de forma esporádica e individual, nas instituições de ensino do 1º ao 5º ano do EF.

Professoras da escola C (1º ao 5º ano do EF).

Diante das falas apresentadas, pode-se perceber que as entrevistadas declararam possuir experiência na utilização de jogos durante as aulas. Supõe-se que os dados estejam compatíveis com a realidade, ou melhor, com a natural tendência de se buscar a ludicidade com alunos que estejam cursando o 1º ao 5º ano do EF.

Professora **2C**: *"Temos trabalho direto com jogos que é um modo também de estimular a criança também a pensar. Raciocínio lógico é uma coisa importante".*

Professora **4C**: *"A gente aqui, na educação infantil, trabalha mais do que com as outras séries maiores, pelo conteúdo programático a ser seguido aqui, como a gente trabalha mais com a ludicidade, então a gente usa muitos jogos. Acredito que mais do que em outras séries regulares. Os jogos são jogos da Instituição e jogos que eu também compro fora, em lojas".*

4.1.2. Utilização dos jogos na escola atualmente

Esse tópico foi considerado pelo pesquisador bastante relevante, uma vez que as falas expõem a atual realidade em relação à utilização de jogos didáticos no dia-a-dia da sala de aula. Sendo assim, a seguir, serão apresentadas as falas do entrevistador e dos professores entrevistados.

Professoras da escola A (6º ao 9º ano do EF)

Na escola **A**, duas professoras afirmaram que utilizam jogos em suas aulas. Durante as conversas mantidas informalmente com as entrevistadas, percebeu-se que existe certa resistência em sistematizar a utilização desses jogos. Pareceu que a dificuldade de sistematização se encontra, também, no pouco crédito dado a essa estratégia de ensino por ela requerer um pouco mais de trabalho do que a aula tradicional. Com relação a esse assunto, sobre a resistência de alguns professores em utilizar os JDs, Canto e Zacarias (2009) apresentam em sua obra dados que indicam a existência da dificuldade do uso dos jogos em sala de aula. Assim, relatam os autores "[...] *na atualidade, os jogos muitas vezes são vistos de forma negativa por ser considerado uma atividade inútil, que não produz bens ou serviços.*"

Professora **1A**: *"Ah, é muito mais legal pra gente e para eles, também porque eles gostam muito de trabalhar com jogos, e a apreensão do conteúdo é muito melhor".*

Pesquisador: Você vê uma melhora na relação pessoal aluno/aluno, aluno/professor com a sequência na utilização dos jogos em sala de aula?

"Olha, a atividade com jogos, ela trabalha muito a relação entre eles e com a gente, porque eles vivenciam coisas diferentes. Então eles têm outro olhar com a gente que está propiciando, oportunizando atividades diferentes com eles. Então muda o vínculo com a gente sim, porque estamos oportunizando momentos de prazer com eles e entre eles muito mais [...]".

Pesquisador: Você já encontrou professores resistentes a esse tipo de estratégia para trabalhar com os jogos didáticos?

– “Já, porque é todo um trabalho que dá trabalho, tem que ter uma disponibilidade muito grande, porque você tem que ser o mediador o tempo todo das atividades com jogos e a gente infelizmente tem colegas que não conseguem e, às vezes, não sabem trabalhar assim dessa maneira. Então a gente encontra muita resistência sim porque tem que fazer a mediação quase que integral de determinados jogos e, principalmente na hora de organizar os jogos pra guardar, e isso tudo dá trabalho, principalmente no início, depois não, depois a turma faz até sozinha, mas tem que criar o hábito, pra se criar o hábito dá muito trabalho.”

Professora **2A** – “Utilizo jogos sim, sendo que eu utilizava mais na alfabetização. Utilizo também, muito o material dourado no 5º ano, que é muito útil no ensino da matemática.”

Pesquisador: O que vem a ser o material dourado?

– “Material dourado é um jogo de matemática onde tem as pecinhas que representam as unidades, as dezenas, as centenas e o milhar, e ali as crianças vão trabalhando o sistema decimal.”

Pesquisador: Você vê uma melhora no rendimento dos alunos quando você utiliza essas estratégias de ensino na sala de aula?

– “Com certeza sim, até o adulto, quando vai aprender uma coisa, ele aprende melhor, e na criança, com a ludicidade, se não aprender com os jogos, com certeza sem os jogos será mais difícil.”

Professoras da escola B (do 6º ao 9º ano EF)

Na escola **B**, alguns docentes garantiram que usam os jogos didáticos em sala de aula enquanto que outros declararam não se utilizar dessa estratégia. Assim como na escola **A**, foi encontrada uma fala que deixava claro haver uma razoável resistência na utilização dos jogos didáticos.

Professora **1B** – “O último jogo que eu usei na minha aula foi em 2009, foi o joguinho da Dengue que foi desenvolvido pela FIOCRUZ. Muito interessante para entender todas as fases. Ele era disponível na internet e você pegava, recortava e aplicava nos alunos.”

Professora **2B** – “[...] eu utilizo em ambas as escolas. Mesmo eu dando aula à noite no EJA (Educação de Jovens e Adultos), eu fico muito à vontade com isso. Eles acham isso muito legal, porque à noite é muito cansativo. Quando a gente dá uma dinamizada, as coisas melhoram bastante.”

Pesquisador: Você já encontrou alguma resistência de outros professores na utilização dos jogos didáticos?

– “Ah já. Tem um monte que acha que é só brincadeira. Na verdade, não que a gente tá querendo brincar, a gente brinca, mas também ensina.”

Pesquisador: Como é que se dá a elaboração desse material?

– “Primeiro eu fecho num tema, depois tento desenvolver com os próprios alunos o jogo, por exemplo, eu dou pra eles o vocabulário, eu fiz o mico preto com esportes.”

Pesquisador: Você apresenta o jogo didático antes ou depois da aplicação do conteúdo?

– “Depois, como um reforço, para que não fique só no cuspe e giz, agora que foi introduzido o livro didático de língua estrangeira.”

Professora **6B** – “Olha, eu continuo usando os meus próprios jogos, porque o que nós temos aqui na escola não costuma ser voltado para a minha disciplina. Então eu mesmo elaboro.”

Pesquisador: Você acredita que pode gerar uma competitividade o uso dessa estratégia em sala de aula?

– “Olha, os meus jogos não têm esse objetivo, têm mais o objetivo cooperativo e fazer com que os alunos se preocupem mais com a questão da interatividade e perder a vergonha de saber se posicionar no tempo e no espaço, na vida aí fora.”

Professora **7B** – “Eu uso, não na quantidade que eu gostaria, mas volta e meia eu uso [...]”

Professoras da escola C (1º ao 5º ano do EF).

Na escola **C**, três professoras confirmaram utilizar os jogos didáticos sempre que possível, enquanto que uma disse que não está fazendo uso dessa ferramenta de ensino porque. “Não tenho tido muito tempo pra trabalhar com jogos com eles, porque tenho um programa a seguir da prefeitura da SME que trabalha com um projeto de um livro e aí esse livro tem que ser usado. São três páginas do livro por dia e infelizmente fico com o tempo meio apertado pra trabalhar nos jogos com eles.”

Dentre os sujeitos da escola **C** que declararam utilizar os jogos, somente uma professora realiza essa prática todos os dias enquanto as demais afirmaram fazer uso dessa ferramenta de forma esporádica. Sendo assim, com todas as entrevistadas relatando que se utilizam desse recurso, pode-se imaginar, diante da transcrição a seguir, que essa prática tenha alguma relevância. Assim escreveu Castoldi & Polinarski (2009): “Com a utilização de recursos didáticos pedagógicos, pensa-se em preencher as lacunas que o ensino tradicional geralmente deixa, e com isso, além de expor o conteúdo de uma forma diferenciada, fazer dos alunos participantes do processo de aprendizagem.”

Professora **1C** – “Sim, nós utilizamos sempre jogos didáticos aqui na sala de aula.”

Professora **2C** – “Até porque eles têm esse interesse, eles adoram jogos, é uma forma de eles trabalharem em algumas atividades relacionadas com a matemática.”

Professora **3C** – “Com certeza, todos os dias.”

Pesquisador: Você elabora todos os jogos ou são da instituição?

– “Não, muitos são da instituição e outros a gente elabora.”

Professora **4C**: - “Não, não tenho tido muito tempo pra trabalhar com os jogos com eles, porque tenho um programa a seguir da prefeitura da Secretaria de Educação que trabalha com um projeto de um livro e esse livro tem que ser usado é [...]

inaudível] são três páginas por dia e infelizmente fico com o tempo meio apertado pra trabalhar nos jogos com eles."

Pesquisador: Como você está vendo essa nova metodologia da SME, a respeito do livro didático?

– "É uma coisa válida, apesar de ser assim meio puxado. São três folhas por dia pra criança, acho que é muita coisa, mas foi válido".

Professoras da escola A (6º ao 9º ano do EF)

Ao falarem sobre a utilização dos jogos na escola atualmente, todas as três professoras da escola **A** relataram que, provavelmente, segundo suas vivências, pode existir aprendizagem através da utilização dos jogos didáticos. As falas das professoras podem ser reforçadas por, Zanon e colaboradores (2008) quando esses autores enfatizam que *"os materiais didáticos são ferramentas fundamentais para o processo de ensino aprendizagem e o jogo didático pode ser uma alternativa viável para auxiliar em tal processo"*. A Professora **1A** comentou que, além de elaborar seus próprios jogos ela adquire outros que a escola não possui e, mesmo com certa dificuldade na obtenção do material, ela continua usando sua criatividade para desenvolver o conteúdo de sua disciplina. A Professora **2A** relatou que os jogos despertam o interesse em aprender no aluno que tem dificuldade de concentração nas aulas tradicionais. Além disso, a professora destacou a real possibilidade de haver interação entre os alunos da turma, facilitando as relações interpessoais. A Professora **3A** tem o mesmo pensamento da Professora **2A** na questão da socialização dos alunos através do jogo didático. Ela comentou que, através da brincadeira o aluno consegue aprender o conteúdo, trabalhando em grupo e exercitando a necessidade de seguir as normas do jogo.

Professora **1A** – *"Com certeza, aprende bem melhor do que no processo costumeiro; quero dizer, no habitual do dia a dia de uma sala de aula."*

Pesquisador: Os jogos que você tem aqui são da escola ou são elaborados por você?

– "Alguns são da escola e alguns são produzidos por mim e outros eu vejo o que tem a ver com o conteúdo que eu estou trabalhando ou o que eu pretendo trabalhar e adquire".

Pesquisador: - O que levou você a elaborar seus próprios jogos?

– "Às vezes a gente quer trabalhar algum conteúdo e eu não estou com disponibilidade financeira para comprar um jogo adequado com aquele conteúdo; a escola não tem, e aí eu vou usando minha criatividade, vai criando alguma coisa."

Professora **2A**- *"Sim, acho que os jogos despertam sim, ajuda muito na criança que tem dificuldade."*

Pesquisador: Você acha que, na utilização dos jogos didáticos, pode haver uma melhora na relação aluno/aluno, aluno/professor, através dessa dinâmica?

– "Com certeza, além da parte da aprendizagem, também ajuda muito na questão da socialização entre alunos e professores. Eles estão brincando e ao mesmo tempo aprendendo."

Professora **3A**- *"Com certeza, porque é o lúdico, os alunos não veem aquilo como um trabalho, um dever. Então não fica uma coisa tão pesada e aí para eles é mais tranquilo. Na brincadeira, eles acabam incorporando o conteúdo que você quer trabalhar, sabendo direcionar."*

Professoras da escola B (6º ao 9º ano do EF)

Todos os professores entrevistados da escola **B** também concordaram que uma ferramenta de ensino como os JDs poderiam ser uma forte contribuição no processo de aprendizagem. Conforme uma das professoras, *"o aluno trabalha com um conteúdo bastante abstrato e pouco familiar a eles, sendo assim, os jogos, por ser algo mais concreto, visível e palpável e acompanhado de um conteúdo, podem ser capazes de ajudar ao aluno aprender."*

Professora **1B**- *"Eu acho que o jogo, assim como uma série de elementos como uso de modelos, como o uso de experimentos, é importante para o aluno, pra solidificar o conhecimento, pra problematizar o conhecimento [...]."* É como eu já falei: eu acho fundamental o lúdico estar na sala de aula, porque, de qualquer forma, está sempre trabalhando com o conteúdo muito abstrato, pouco familiar pros alunos, e eu acho que a utilização dos jogos aproxima mais o cotidiano e o aluno entende que, através do jogo você pode aprender."

Professora **2B**- *"Acredito e reforço, colabora. Acho que realmente hoje em dia a gente precisa de outras estratégias de ensino [...]."*

Professora **3B**- *"Com toda a certeza, porque seria um ensino diferenciado onde talvez o aluno se interessasse mais, quebraria um pouco a rotina da aula."*

Professora **4B**- *"Na minha disciplina contribui bastante, não só esse tipo de jogo, mas também palavras cruzadas. É fazer com que a criança pense, façam com que elas busquem, eu acho importantíssimo."*

Professora **6B**- *"Sim, por isso eu costumo fazer depois ou durante, pra eu conseguir entender, enxergar que de fato eles estão aplicando os conhecimentos aos jogos e vice versa."*

Professora **7B**- *"Eu acho que o jogo facilita a aprendizagem, motiva, mas, como instrumento motivador, é bem interessante."*

Professoras da escola C (1º ao 5º ano do EF).

Além de os professores da escola **C** afirmarem que o JD pode contribuir para o aprendizado do aluno, houve um importante relato em que se afirmou o seguinte: *"este tipo de atividade pode colaborar também quando a criança é alfabetizada através de jogos didáticos e, como consequência desse instrumento, a criança pode ser mais dinâmica e ter um melhor desenvolvimento da sua memória."* De início, pode-se interpretar que os sujeitos, de forma geral, acreditam na importância da utilização dos JDs como ferramenta de ensino que contribui eficazmente na aprendizagem.

Professora **1C**- *"Ah, muito mais fácil com os jogos, tudo que é lúdico para as crianças é muito legal, é muito bom, a criança ela tem uma disposição muito maior em trabalhar quando é feito através da brincadeira [...]."*

Professora **2C**- *"Sim. Acontece porque a gente até percebe que quando eles estão sozinhos, brincando, sempre surge algum comentário, alguma coisa relacionada que a gente já ensinou a eles, já foi trabalhada com eles."*

Professora **3C**- *"Muito, tem crianças que são alfabetizadas através de jogos, aquela criança que é mais dinâmica, ela faz ou tem uma percepção de memória mais aguçada, ela faz joguinhos ali de encaixe [inaudível...], elas vão longe, muito mais do que você sentar e ficar falando, copiando alguma coisa no quadro negro."*

4.2. Professores entrevistados fora do ambiente escolar

4.2.1. Os jogos didáticos como contribuição na formação do aluno

Com relação a esse item, os cinco professores afirmaram que os JDs podem ajudar na formação do aluno. Portanto, pressupõe-se que o JD pode ser uma exequível alternativa para auxiliar no processo de aprendizagem, podendo contribuir para o desenvolvimento do conhecimento do aluno. Dão uma importante contribuição para o estudo o trabalho de Melim e colaboradores (2009) ao explicarem que *"no contexto educacional, destaca-se o papel dos jogos, que apresentam suas principais vantagens o fato de tornarem os estudantes participantes mais ativos e não apenas observadores, resolvendo problemas e tomando decisões [...]."*

O JD pode ser utilizado com o objetivo de criar determinadas situações no processo pedagógico, diferenciando-se do material didático convencional, por contemplar, dentre inúmeras variáveis, o aspecto lúdico, melhorando assim o desempenho dos alunos em alguns conteúdos de difícil entendimento, conforme afirma Kishimoto (1996).

O Professor **1** relatou que, além de contribuir na formação do aluno, aprender através do recurso do JD pode ampliar e facilitar a aprendizagem em todas as disciplinas. O Professor **2** apresentou a questão atual do desinteresse dos alunos em relação à aprendizagem. Além disso, esse professor relatou vivenciar diferentes problemas disciplinares em sala de aula. Entretanto, disse ele que, nas raras oportunidades que surgiram para aplicar os JD, foi observado que o aluno interage mais com a atividade e que as questões disciplinares aparecem de forma diluída. Além de tudo, verbalizou que passou por uma experiência em que o aluno, após ser utilizado JD em aula, comentou que dessa forma ele conseguiu aprender. O Professor **3** comentou que o aluno brincando é capaz de aprender. O Professor **4** acredita que a contribuição dos JDs é muito vasta. Esse mesmo professor declarou que realiza pesquisas sobre JDs, pois seu trabalho de mestrado foi sobre a análise desses recursos e, sendo assim, relatou, mediante os resultados de sua pesquisa, que esses materiais são pouco utilizados em sala de aula devido ao não fornecimento dos materiais pela SME. Além disso, declarou que os dados coletados em sua pesquisa levam a presumir que a própria formação docente está muito distanciada da possibilidade de se utilizarem JDs. Por fim, destacou que, mesmo com todas as dificuldades, inclusive as advindas da própria administração de sua escola, ele

continua se utilizando desses recursos por acreditar na sua eficácia. O Professor 5 relatou que o currículo de biologia é muito extenso e, se não houver a utilização dos JDs em aula, fica muito difícil o aluno ter a imaginação do conhecimento e colocá-lo em prática.

Professor (6º ao 9º ano do EF)

Professora1- *"Eu acredito que ele pode associar o conteúdo que ele aprendeu ali dentro daquela sala de aula a práticas, a outras situações que ele vai sintetizar a realidade daquele conhecimento que ele adquiriu, que para ele, de repente, era só uma coisa passageira, um obstáculo que ele teve que passar pra poder continuar seus estudos."*

Professora2- *"Eu penso que é uma ferramenta importante [...] pelo menos na minha prática de sala de aula os alunos apresentam desinteresse grande pela disciplina em todas as matérias, não querem fazer a rotina, o dia a dia da sala de aula, e qualquer coisa diferente que você apresenta também tem problemas de disciplina de não querer fazer, mas você, insistindo, se convence da questão."*

Pesquisador: Você chegou há pouco tempo nessa escola, você já utilizou jogos didáticos ou pretende utilizar?

– *"É, no ano passado não tive tempo de utilizar, esse ano eu pretendo, até, por coincidência, o próprio trabalho que eu fiz na especialização pra disciplina ORP foi sobre o corpo humano, e esse ano eu tô lecionando no 8º ano, que é corpo humano."*

Pesquisador: Como os alunos reagiriam a um dia diferente como esse?

– *"Acho que reagiriam bem. Qualquer coisa diferente eles apresentam uma resistenciazinha inicial, porque acham difícil qualquer coisa diferente, mas depois que se convencem, aceita bem."*

Professora3- *"Eu acho que é bem válido, é uma coisa que o aluno vai brincar e vai aprender ao mesmo tempo, isso facilita o aprendizado dele."*

Professor5- *"Eu gosto bastante dos jogos didáticos, até porque, pelo menos em biologia, que a matéria é muito extensa, sem ter jogos didáticos, sem ter uma estruturação lúdica para que o aluno possa imaginar e possa pegar os conhecimentos e tentar colocá-los na prática, ajuda bastante; ele, na hora de fazer uma prova, de passar à frente."*

Pesquisador: A direção da escola estimula o uso desse recurso?

– *"Estimula."*

Pesquisador: Você viu alguma resistência dos seus colegas professores em utilizar esse material?

– *"Jogos didáticos em geral não, mas RPG eles são bastantes resistentes. Mesmo tentando explicar como funcionam as regras, sempre tem aquele descrédito, descaso, assim, ah tem que ver primeiro, fica sempre pra segundo plano."*

Professor (1º ao 5º ano do EF)

Professor4 – *"A contribuição dos jogos didáticos é muito vasta, inclusive falo com experiência, percebo que na minha prática didática, que os jogos didáticos são muito pouco utilizados, e são só pouco utilizados não só pela questão de fornecimento de material pela SE, mas pela própria formação do professor. A formação que eu tive em contato com a formação normal, com a formação de química e de ciências, não contemplava não só a parte didática e a parte de ensino de jogos, ou seja, ele não é muito explorado, basicamente nos cursos de extensão e nos cursos de ensino de ciências que você não consegue ter maiores estudos sobre isso."*

Pesquisador: Você, no ano passado (2010), utilizou esse recurso em suas aulas?

– *"Utilizei jogos didáticos, inclusive o jogo didático que foi elaborado dentro da minha formação como professor de ensino de ciências na pós. Foi um resultado muito interessante porque poucos alunos tiveram contato com esse material."*

Pesquisador: Você tem autonomia para utilizar esse recurso na instituição?

– *"Às vezes não, porque muitas vezes o colégio estranha. Por exemplo, já chegou ocasiões que a orientação pedagógica perguntou: 'Mas olha: só vai ter prova semana que vem e você vai ficar jogando com eles?' O jogo ainda não é visto como instrumento de aprendizado [...]."*

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Questões importantes, a respeito da utilização de JDs, surgiram de forma clara ao longo da pesquisa. Sendo assim, espera-se que ocorra uma reflexão, por parte dos docentes e administradores educacionais, no sentido de compreender os JDs como elementos importantes e facilitadores da aprendizagem escolar.

A seguir, diante dos resultados encontrados, podem-se apontar os seguintes **fatos e evidências**:

- * Durante a pesquisa de campo, pode-se verificar que a maior parte dos entrevistados reconhece como sendo uma importante estratégia de ensino a utilização de JDs.
- * A maioria dos professores entrevistados relatou que possui alguma experiência com JDs em suas práticas escolares, entretanto, nenhum afirmou de que maneira esse instrumento foi utilizado;
- * Verificou-se que aqueles docentes que desejavam utilizar JDs em suas aulas tinham muita dificuldade de acesso aos materiais que existiam em suas escolas.
- * Também se tornou evidente que muitos docentes utilizam seus próprios jogos, adquiridos com verba própria ou confeccionadas por eles mesmos.
- * Percebeu-se que nenhuma das escolas investigadas possui um acervo específico e sistematizado de JDs.
- * Foi possível observar uma certa resistência ao uso dos JDs, por parte daqueles docentes que não acreditam nesse instrumento como elemento importante no processo de aprendizagem.

* Verificou-se que alguns relatos davam conta da existência de JDs em suas instituições, entretanto, localizados de forma dispersa, em diferentes locais, e suas utilizações ocorriam de acordo com o interesse de cada um.

* Foi ressaltada a dificuldade de obtenção desses jogos e a necessidade do apoio da direção da escola para adquirir esses materiais. Em alguns casos, foi sugerido que o professor tem que ser bem relacionado com a direção escolar para ter suas solicitações de compra de JDs atendidas.

* Percebeu-se que, para a real utilização de JDs nas instituições, seria necessário a criação de acervos desse material e que os mesmos fossem devidamente cadastrados de forma a possibilitar seu uso de maneira sistematizada.

* Não foi possível concluir que exista uma utilização sistemática e planejada dos JDs por parte dos professores do ensino público do município do Rio de Janeiro. O que se pode encontrar foi uma utilização precária, vez ou outra, mediante o voluntarismo de algum professor.

Sendo assim, ao fim deste estudo, sugere-se que os JDs passem a fazer parte do planejamento escolar anual como elemento essencial para o processo ensino aprendizagem.

REFERÊNCIAS

CAMPOS, L.M.L.; BARTOLO, T.M.; FELÍCIO, A.K.C. (2002). **A produção de jogos didáticos para o ensino de Ciências e Biologia:** uma proposta para favorecer a aprendizagem. São Paulo: UNESP, 2002.

CANTO, A.R.; ZACARIAS, M.A. Utilização do jogo super trunfo árvores brasileiras como instrumento facilitador no ensino dos biomas brasileiros. **Revista Ciências & Cognição** v. 14 (1), p.145, 2009.

CASTOLDI, R. & POLINARSKI, C.A. (2009). A utilização de recursos didático-pedagógicos na motivação da aprendizagem. I Simpósio Nacional de Ensino de Ciências e Tecnologia. Universidade tecnológica federal do Paraná, UTFPR. Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciência e Tecnologia (PPGECT), 2009. In: **Anais** Paraná: UTFPR, p.685, 2009.

CEZAR, E.H.A. **O Ensino Médio Estadual noturno: a consolidação da escola pública como "cortina de fumaça" (ou a ciência não é para todos?).** 245 f. Tese (Doutorado em Ensino de Biociências e Saúde) – Fundação Oswaldo Cruz, Rio de Janeiro, 2009.

COSTA, M.A.F. **Construção do conhecimento em saúde: o ensino de biossegurança em cursos de nível médio na Fundação Oswaldo Cruz.** 153 f. Tese (Doutorado em Ciências) – Fundação Oswaldo Cruz, Rio de Janeiro, 2005.

CHIZZOTTI, A. A pesquisa qualitativa em ciências humanas e sociais: evolução e desafios. **Revista Portuguesa de Educação**, v. 16 n. 002. Universidade do Minho, p. 221-236. Portugal, 1998.

DUARTE, R. Pesquisa qualitativa: Reflexões sobre o trabalho de campo. **Caderno de Pesquisa**, n. 115, p. 139- 154, março 2002.

_____. Entrevistas em pesquisas qualitativas. **Educar Curitiba**, n.24, p. 213-225, 2004.

FONTANELLA, B.J.B.; RICAS, J.; TURATO, E.R. Amostragem por saturação em pesquisas qualitativas em saúde: contribuições teóricas. **Caderno de Saúde Pública**. 24 (1): 17- 27. 2008.

GASKELL, G. Entrevistas individuais e grupais. In. Bauer M.W, George, G. tradução de Pedrinho A. Guareschi. **Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som: um manual prático**. 7 ed. Petrópolis: Vozes, 2008.

GOLDENBERG, M.A. **Arte de pesquisar: como fazer uma pesquisa qualitativa em Ciências Sociais**. 6 ed. São Paulo: Record, 2002.

ROSSETTO JR, A.J.; ARDIGÓ JR, A.; COSTA, C.M.; D'ANGELO, F.B. **Jogos Educativos: estrutura e organização da prática**. 4 ed. especial, re. e ampliada. São Paulo: Phorte, 2008.

MELIM, L.M.C.; SPIEGEL, C.N.; ALVES, G.G.; LUZ, M.R.M.P. Cooperação ou competição? avaliação de uma estratégia lúdica de ensino de Biologia para estudantes de ensino médio. VII ENPEC. Florianópolis, 2009.

KISHIMOTO T.M. (org.). **Jogo, brinquedo, a brincadeira e a educação**. 12 ed. São Paulo: Cortez, 2009.

ORLANDI, E.P. **Análise do Discurso: princípios e procedimentos**. 6 ed. Campinas: Pontes, 2005.

PEDROZA, R.L.S. Aprendizagem e subjetividade: uma construção a partir do brincar. **Revista Departamento Psicologia**. UFF, Niterói, v. 17, n. 2, dez. 2005. Disponível em: <<http://www.scielo.br/scielo>>. Acesso em: 12 mar. 2011.

YIN, R.K. **Estudo de caso: planejamento e métodos**. 3 ed. Porto Alegre: Bookman, 2005.

ZAGO, N.; CARVALHO, M. P. D.; VILELA, R.A. **Itinerários de pesquisa: pesquisas qualitativas em Sociologia da Educação**. Rio de Janeiro: DP&A, 2003.

ZANON, D.A.V. GUERREIRO, M.A.S. OLIVEIRA, R.C. Jogo didático Ludo Químico para o ensino dos compostos orgânicos: projeto, produção, aplicação e avaliação. **Ciência & Educação**, vol. 13 (1): 72-81, 2008.