

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAPÁ**

**JUCICLEIDE MORAES LOUREIRO**

**JUCINETE MORAES LOUREIRO**

**MARILÉIA DOS PASSOS MORAIS**

**CONTRIBUIÇÕES DA LUDICIDADE NO PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM:  
PERCEPÇÕES DE DOCENTES DA ESCOLA FAMÍLIA AGROEXTRATIVISTA DO  
CARVÃO, MAZAGÃO - AP**

**Mazagão-AP**

**2022**

**JUCICLEIDE MORAES LOUREIRO  
JUCINETE MORAES LOUREIRO  
MARILÉIA DOS PASSOS MORAIS**

**CONTRIBUIÇÕES DA LUDICIDADE NO PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM:  
PERCEPÇÕES DE DOCENTES DA ESCOLA FAMÍLIA AGROEXTRATIVISTA DO  
CARVÃO, MAZAGÃO - AP**

Monografia de conclusão de curso apresentada ao Curso de Licenciatura em Educação do Campo - Ciências Agrárias e Biologia, da Universidade Federal do Amapá, Campus Mazagão, como requisito parcial para obtenção do grau de Licenciado.

**Orientador:**  
Prof. Esp. Diorlando dos Santos Braga

**Mazagão-AP**

**2022**

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)  
Biblioteca do Campus de Mazagão da Universidade Federal do Amapá  
Elaborada por Raildo de Sousa Machado, CRB2/1501

---

L892c Loureiro, Jucinete Moraes  
Contribuição da ludicidade no processo ensino-aprendizagem : percepções de docentes da Escola Família Agroextrativista do Carvão. / Jucinete Moraes Loureiro, Jucicleide Moraes Loureiro, Marileia dos Passos Moraes. – 2022.  
1 recurso eletrônico. 49 folhas : ilustradas (coloridas).

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Licenciatura em Educação do Campo – Ciências Agrárias e Biologia) – Campus de Mazagão, Universidade Federal do Amapá, Mazagão, 2022.

Orientador: Professor Diorlando dos Santos Braga.

Modo de acesso: World Wide Web.

Formato de arquivo: Portable Document Format (PDF).

Inclui referências, anexos e apêndices.

1. Aprendizagem centrada no aluno. 2. Jogos educativos. 3. Escola Família Agroextrativista do Carvão – Mazagão – Amapá – Brasil. I. Loureiro, Jucicleide Moraes. II. Moraes, Marileia dos Passos. III. Braga, Diorlando dos Santos, orientador. IV. Título.

---

Classificação Decimal de Dewey, 23. edição, 371.1

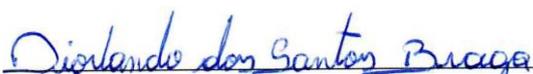
LOUREIRO, Jucinete Moraes; LOUREIRO, Jucicleide Moraes; MORAIS, Marileia dos Passos.  
**Contribuição da ludicidade no processo ensino-aprendizagem:** percepções de docentes da Escola Família Agroextrativista do Carvão. Orientador: Diorlando dos Santos Braga. 2022. 49 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Licenciatura em Educação do Campo Ciências Agrárias e Biologia) – Campus de Mazagão, Universidade Federal do Amapá, Mazagão, 2022.

**JUCICLEIDE MORAES LOUREIRO  
JUCINETE MORAES LOUREIRO  
MARILÉIA DOS PASSOS MORAIS**

**CONTRIBUIÇÕES DA LUDICIDADE NO PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM:  
PERCEPÇÕES DE DOCENTES DA ESCOLA FAMÍLIA AGROEXTRATIVISTA DO  
CARVÃO, MAZAGÃO - AP**

Monografia de conclusão de curso apresentada ao Curso de Licenciatura em Educação do Campo - Ciências Agrárias e Biologia, da Universidade Federal do Amapá, Campus Mazagão, como requisito parcial para obtenção do grau de Licenciado.

Aprovada em 01 de Agosto de 2022.



---

Prof. Esp. Di Orlando dos Santos Braga  
**Orientador**  
FACULDADE UNIASSELVI MACAPÁ.



---

Prof. Dr. Alder de Sousa Dias  
**Examinador**  
Universidade Federal do Amapá



---

Prof. Dr. Galdino Xavier de Paula Filho  
**Examinador**  
Universidade Federal do Amapá

**Mazagão-AP**

**2022**

A nossa família e amigos, pelos esforços direcionados a nossa educação e pelo apoio durante a caminhada acadêmica.

**Dedicamos**

## **AGRADECIMENTOS**

Primeiramente agradecer a Deus que nos permitiu que tudo fosse realizado, no decorrer da nossa vida, e não somente nos períodos da vida acadêmica, porém em todos os momentos em que vivemos e que ele enquanto o maior mestre por ter nos proporcionado fé, segurança, saúde e força em todos os momentos de dificuldades.

Aos nossos pais e familiares, pelo amor, incentivo e apoio incondicional e principalmente pela compreensão dos tempos que passamos longe de casa aonde as motivações e saudades nos faziam pessoas mais fortes em lutar pelos nossos sonhos.

Ao nosso orientador Prof. Diorlando Braga, pelo suporte no pouco tempo que lhe coube, pelas suas correções e incentivos, pois foi um grande colaborador e mestre que, no entanto não mediu esforços para nos orientar.

A esta universidade, seu corpo docente, direção e administração que oportunizaram a janela que hoje vislumbramos um horizonte superior, eivado pela acendrada confiança no mérito e ético aqui presente.

Agradecemos a todos os professores por nos proporcionarem o conhecimento não apenas racional, mas a manifestação do caráter e afetividade da educação no processo de formação profissional, por tanto que se dedicaram a nós, não somente por terem nos ensinado, mas por terem nos feitos aprender.

A palavra mestre, sempre fará justiça aos professores dedicados aos quais sem nominar terão os nossos eternos agradecimentos.

E a todos que direta ou indiretamente fizeram parte da nossa formação.

Muito obrigado!

“O jogo para a criança é, antes de tudo, uma brincadeira”.

**Ramos**

## RESUMO

O presente trabalho tem como temática às contribuições da ludicidade no processo ensino-aprendizagem a partir das percepções de docentes da Escola Família Agroextrativista do Carvão, o uso de jogos didáticos vem cada vez mais se desenvolvendo no processo de ensino e aprendizagem, metodologias de ensino que possam trazer motivação para que os alunos se interessem, sintam curiosidade em conhecer, para poderem vivenciar estes conhecimentos e difundi-los. O trabalho tem como objetivo geral analisar a importância dos jogos didáticos no processo de ensino e aprendizado dos alunos e específicos de identificar se os professores estão utilizando jogos didáticos no processo de ensino nas salas de aula; caracterizar quais os jogos que os professores utilizam em sala de aula; e por último verificar a importância dos jogos didáticos no processo educacional. A metodologia evidenciou-se a partir de uma abordagem quanti-qualitativa, com característica de natureza descritiva tendo o seu desenvolvimento com o trabalho de campo para o levantamento dos dados dentro do local de estudo. Do resultado obteve-se a análise dos questionários respondidos por sete professores que participaram da pesquisa. Na conclusão do trabalho destacou-se que os jogos didáticos tem uma importância auxiliando no processo de ensino e de aprendizagem, no entanto, foi possível perceber a importância desse recurso para serem utilizados em sala de aula.

**Palavras-chave:** Aprendizagem. Jogos Didáticos. Ludicidade.

## **ABSTRACT**

The present work has as its theme the contributions of playfulness in the teaching-learning process from the perceptions of teachers from the Escola Família Agroextrativista do Carvão, the use of didactic games is increasingly being developed in the teaching and learning process, teaching methodologies that can bring motivation so that students are interested, feel curious to know, to be able to experience this knowledge and spread it. The work has as general objective, to analyze the importance of didactic games in the teaching and learning process of the students and specifically to identify if the teachers are using didactic games in the teaching process in the classrooms; characterize which games teachers use in the classroom; and finally, to verify the importance of didactic games in the educational process. The methodology was evidenced from a quanti-qualitative approach, with characteristic of descriptive nature having its development with the field work for the collection of the data inside the place of study. From the result we obtained the analysis of the questionnaires answered by seven teachers who participated in the research. At the conclusion of the work, it was highlighted that didactic games are important in helping in the teaching and learning process, however, it was possible to perceive the importance of this resource to be used in the classroom.

**Keywords:** Learning. Didactic Games. playfulness.

## LISTA DE GRÁFICOS

<b>Gráfico 1</b> - O que é Ludicidade? .....	28
<b>Gráfico 2</b> - Você utiliza ludicidade em sua aula? .....	29
<b>Gráfico 3</b> - Você sabe a importância da ludicidade para o aprendizado educacional? .....	29
<b>Gráfico 4</b> - Percepção do professor sobre o interesse dos alunos nas aulas com o uso dos jogos didáticos.....	35
<b>Gráfico 5</b> - Respostas dos professores se a escola possui brinquedoteca ou projeto para aquisição .....	35
<b>Gráfico 6</b> - A escola possui espaço adequado para trabalhar a ludicidade?.....	40
<b>Gráfico 7</b> - Os professores buscam juntos a coordenação mais ideias para pôr em práticas em sala? .....	43

## LISTA DE QUADROS

<b>Quadro 1</b> - Levantamento sobre formação, tempo de serviço e especialização dos entrevistados.....	26
<b>Quadro 2</b> - Respostas dos entrevistados sobre o conhecimento da importância da ludicidade para o aprendizado educacional .....	30
<b>Quadro 3</b> - Qual as vantagens do uso da ludicidade nas aulas? .....	32
<b>Quadro 4</b> - Quais os principais jogos didáticos que você utiliza em sala de aula?...	34

## **LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLA**

BNCC	Base Nacional Comum Curricular
CNS	Conselho Nacional de Saúde
EFAC	Escola Família Agroextrativista do Carvão
LDB	Lei de Diretrizes e Bases da Educação
PCN	Parâmetros Curriculares Nacional

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO</b> .....	<b>10</b>
<b>2 OBJETIVOS</b> .....	<b>12</b>
<b>3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA</b> .....	<b>12</b>
3.1 HISTÓRICO DOS JOGOS DIDÁTICOS NA EDUCAÇÃO .....	12
3.2 CONCEITO E A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS DIDÁTICOS .....	13
3.3 JOGOS DIDÁTICOS NAS AULAS DE CIÊNCIAS E BIOLOGIA .....	14
3.4 CONTEÚDO DOS JOGOS DIDÁTICOS NA FORMAÇÃO DO EDUCADOR .....	15
3.5 LEI DE DIRETRIZES E BASES DA EDUCAÇÃO NACIONAL — LDBN E O CONTEÚDO DOS JOGOS DIDÁTICOS .....	16
3.6 PARÂMETROS CURRICULARES NACIONAIS - PCNs E OS JOGOS DIDÁTICOS .....	17
3.7 BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR – BNCC E OS JOGOS DIDÁTICOS .....	18
3.8 PIAGET, VYGOTSKY, CIPRIANO LUCKESI E OS JOGOS DIDÁTICOS .....	19
3.9 CORRENTES CONTEMPORÂNEAS DA EDUCAÇÃO .....	20
<b>4 METODOLOGIA</b> .....	<b>22</b>
4.1 ABORDAGEM E CARACTERIZAÇÃO DO ESTUDO .....	22
4.2 ÁREA DE ESTUDO .....	23
4.3 INSTRUMENTO DE ANÁLISE DOS DADOS .....	23
4.4 TRATAMENTO DOS DADOS COLETADOS .....	24
4.5 ÉTICA EM PESQUISA .....	25
<b>5 RESULTADOS E DISCUSSÕES</b> .....	<b>26</b>
5.1 FORMAÇÃO, TEMPO DE SERVIÇO E ESPECIALIZAÇÃO .....	26
5.2 LUDICIDADE .....	28
5.3 LUDICIDADE EM SALA DE AULA .....	29
5.4 IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE PARA O APRENDIZADO EDUCACIONAL .....	29
5.5 AS VANTAGENS DO USO DA LUDICIDADE NAS AULAS .....	32
5.6 DESEMPENHO NO ENSINO E APRENDIZAGEM DOS ALUNOS COM USO DA LUDICIDADE .....	33
5.7 OS PRINCIPAIS JOGOS DIDÁTICOS UTILIZADO EM SALA DE AULA .....	34
5.8 INTERESSE POR PARTE DOS ALUNOS NAS AULAS COM O USO DE JOGOS DIDÁTICOS .....	35
5.9 BRINQUEDOTECA OU PROJETO PARA AQUISIÇÃO .....	35
5.10 ESPAÇO ADEQUADO PARA TRABALHAR A LUDICIDADE .....	36
5.11 BUSCAR JUNTOS A COORDENAÇÃO MAIS IDEIAS PARA PÔR EM PRÁTICAS EM SALA .....	37
<b>6 CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	<b>38</b>
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	<b>39</b>
<b>APÊNDICE A</b> .....	<b>45</b>
<b>ANEXO A</b> .....	<b>46</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Os jogos didáticos são ferramentas que podem ser utilizadas para motivar o aluno, permitindo o seu desenvolvimento psicossocial com um papel mais ativo no processo ensino-aprendizagem, bem como no preenchimento de lacunas deixadas no processo de transmissão-recepção do conhecimento (BARROS; MIRANDA; COSTA, 2019, p. 2).

Ao longo do processo histórico o jogo foi compreendido de diversos modos com algumas vezes associados à educação formal, são métodos úteis para o processo de ensino e aprendizagem, caracterizando como alternativas de ajuda que contribuem com os alunos a erigir seus conhecimentos enquanto formação de ser humano (ALMEIDA et al., 2021, p. 3).

No Brasil, os jogos têm origem na mistura de três raças a índia, a branca e a negra, atualmente, o jogo é um tópico de pesquisa crescente e existem concepções que procuram estudar alguns aspectos particulares do comportamento lúdico a partir dos jogos (MARATORI, 2003, p. 4).

Os jogos didáticos auxiliam na resolução de situações em seu dia a dia, sendo elas propostas pelos educadores ou vindas em seu meio cotidiano fora do ambiente escolar, no que diz respeito aos seus hábitos e atitudes, seus hábitos de consumo, questões ambientais, os interesses políticos e econômicos e a degradação do meio ambiente como um todo (MELO; ÁVILA; SANTOS, 2017, p. 10).

O jogo didático é um tema importante para ser elencado nos debates pedagógicos sobre às metodologias de ensino no sentido de contribuição do processo de ensino e aprendizagem, estimulando e motivando os procedimentos didáticos no ambiente escolar e por ser uma ferramenta de ensino os jogos auxiliam o professor no desenvolvimento das aulas (KIYA, 2014, p. 12).

A partir destas observações relacionadas aos jogos didáticos, motivaram a necessidade de estudar mais sobre a temática. Desta forma, apresentamos a seguinte problemática: qual a importância dos jogos didáticos em sala de aula, como processo de ensino e aprendizado dos alunos?

O trabalho está voltado para à temática sobre as contribuições da ludicidade no processo ensino-aprendizagem com as percepções de docentes da Escola Família Agroextrativista do Carvão.

## **2 OBJETIVOS**

### **2.1 GERAL**

Analisar a importância da utilização dos jogos didáticos em sala de aula, como processo de ensino e aprendizado dos alunos.

### **2.2 ESPECÍFICOS**

- A) Identificar se os professores estão utilizando jogos didáticos no processo de ensino nas salas de aula;
- B) Caracterizar quais os jogos que os professores utilizam em sala de aula;
- C) Verificar a importância dos jogos didáticos no processo educacional.

### 3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

#### 3.1 HISTÓRICO DOS JOGOS DIDÁTICOS NA EDUCAÇÃO

“Inicialmente, vale observar que ao longo do processo histórico o jogo foi entendido de diversos modos aonde em algumas vezes foi associado à educação formal; outras, totalmente distanciado dela; e, por vezes, aceito, mas só na aparência.” (VILLAS BÔAS, 2009, p. 205).

É brincar com objetos a partir dos quais a percepção começa e as crianças também formulem suposições e conceitos que através de brincadeiras e jogos elas reconstroem suas vidas experimentando felicidade, conflitos e consertando-os com imaginação (MARTINS, 2012, p. 15).

Sobre os jogos educativos Lisboa (2016, p. 25) afirma que:

[...] no século II a.C. Aristotéles elaborou para a educação de afianças pequenas, o uso de jogos que emitem atividades sérias, de ocupações adultas, como forma de preparo para a vida futura. Nesse período já se discutia o emprego do jogo como recurso para o ensino da leitura e do cálculo [...] no século XVI o baralho destaca-se como jogo educativo, com Thomas Murner, que edita uma nova dialética, em imagens sobre formas de jogos de cartas, engajando os alunos em um aprendizado mais dinâmico [...] século XVIII Criam-se jogos destinados à ciência [...] século XX crescem as experiências que introduzem o jogo com o intuito de facilitar tarefas do ensino.

Dentro do histórico sobre os jogos educativos algumas correntes teóricas evidenciam-se e são destacadas à existência de sete correntes relacionadas sobre o jogo, que são “Estudos evolucionistas e desenvolvimentistas; Difusionismo e particularismo; Análise do ponto de vista cultural e de personalidade; Análise funcional; Análise estruturalista e cognitivista; Estudos de Comunicação Análise ecológica, etológica e experimental.”(MARATORI, 2003, p.4).

“No Brasil, os jogos têm origem na mistura de três raças: a índia, a branca e a negra. Atualmente, o jogo é um tópico de pesquisa crescente e existem teorias que procuram estudar alguns aspectos particulares do comportamento lúdico.” (MARATORI, 2003, p. 4).

### 3.2 CONCEITO E A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS DIDÁTICOS

Sobre o jogo em seu amplo entendimento, Huinziga (2000) conclui que o jogo é uma atividade realizada envolto em regras e determinadas fronteiras de tempo e ambiente para sua realização, dotado de um término próprio, assistido de uma vivência de inquietude, felicidade e uma consciência de ser diferente do dia a dia.

“Os materiais didáticos são as principais ferramentas para o processo de ensino e aprendizagem e o jogo didático é uma opção importante e sua prática auxilia no processo que ajuda na construção do conhecimento para os alunos.” (CAMPOS; BERTOLOTO; FELÍCIO, 2003, p. 47).

Os jogos didáticos de acordo com Ramos (2016, p. 2), “auxilia no processo ensino-aprendizagem, [...] no desenvolvimento de habilidades do pensamento, como a imaginação, a interpretação, a tomada de decisão, a criatividade, o levantamento de hipóteses.”

Sobre os jogos didáticos Melo, Ávila e Santos (2017, p. 10), enfatizam que:

[...] o mesmo à partir de seu aprendizado e seu conhecimento adquirido, possa auxiliar na resolução de situações em seu dia a dia, sendo elas propostas pelos educadores ou vindas em seu meio cotidiano fora do ambiente escolar, no que diz respeito aos seus hábitos e atitudes, seus hábitos de consumo, questões ambientais, os interesses políticos e econômicos e a degradação do meio ambiente como um todo.

Os jogos didáticos podem ser um meio viável, pois ajudam a preencher algumas lacunas deixadas pelas metodologias de ensino de conteúdo, facilitando a construção e apropriação do conhecimento e despertando o interesse dos alunos que participarão mais ativamente do processo de ensino (BARROS; MIRANDA; COSTA, 2019).

Barros, Miranda e Costa (2019, p. 2), afirmam que:

[...] jogos didáticos são ferramentas que podem ser utilizadas para motivar o aluno, permitindo o seu desenvolvimento psicossocial e a assunção de um papel mais ativo no processo ensino-aprendizagem, bem como no preenchimento de lacunas deixadas no processo de transmissão-recepção do conhecimento.

Os jogos são métodos úteis para o processo de ensino e aprendizagem, caracterizando como alternativas de ajuda que contribuem com os alunos a erigir seus conhecimentos enquanto formação de ser humano (ALMEIDA et al., 2021).

### 3.3 JOGOS DIDÁTICOS NAS AULAS DE CIÊNCIAS

Nas ciências naturais os jogos didáticos são recursos didáticos que subsidiam investigações de temáticas propostas em sala de aula a partir da “utilização das fontes de informação aonde o professor, com a participação dos estudantes propõe as fontes mais adequadas para cada uma das questões, e os estudantes reestruturam explicações.”(BRASIL, 1998a, p. 116).

A avaliação dos jogos para as aulas de ciências pelos educadores a partir de aspectos-chave que podem melhorar o jogo como aprendizagem e socialização, e o reconhecimento de que uma de suas contribuições é aprender com alegria (FORTUNA; BITTENCOURT, 2003).

“Ciências e Biologia são disciplinas que [...] exigem do professor que faça a transposição didática adequada [...] e a utilização de jogos [...] podem possibilitar a compreensão dos alunos no sentido da construção de conhecimentos.” (NICOLA, PANIZ, 2016, p. 358).

Ainda em Gonzaga et al. (2017, p. 6) em suas observações e conclusões sobre o uso dos jogos nas aulas de ciência e biologia destacam que:

[...] Para os alunos do Ensino Fundamental Regular, é notória a satisfação em participar de atividades lúdicas envolvendo jogos didáticos, pois eles percebem que conseguem aprender mesmo quando estão ‘brincando’. Os relatos de professores e bolsistas de iniciação à docência são sempre muito semelhantes: ‘os alunos ficam empolgados quando são levadas e conduzidas atividades lúdicas, principalmente jogos didáticos, que tirem os alunos da rotina de aulas expositivas tradicionais’. Os jogos didáticos são um diferencial nas aulas, por associar aprendizado (pautado na construção do conhecimento) e diversão.

Ensinar Ciências e Biologia “tem demandado do professor muito mais do que o domínio dos conteúdos, pois, mesmo que esse fator seja importante, a maneira como aqueles estão sendo apresentados aos estudantes precisa ser discutida.” (CONCEIÇÃO et al., 2020).

Sobre os jogos didáticos nas aulas de ciência e biologia, cabe ao professor proporcionar um ambiente agradável que facilita a adaptação do aluno, pois a mudança traz um efeito muito importante dos jogos didáticos “estimulando-se a prática dessa metodologia como um viés facilitador de ensino aprendido.” (ALMEIDA et al., 2021, p.8).

### 3.4 CONTEÚDO DOS JOGOS DIDÁTICOS NA FORMAÇÃO DO EDUCADOR

O professor em sua formação tem contato com metodologias e recursos aonde os jogos didáticos são recursos que “contribuem de maneira significativa com o trabalho desenvolvido pelos professores, proporcionando ao aluno a construção do conhecimento, criando relações entre o jogo e as situações que serão vivenciadas ao longo de sua vida.” (MARTINS, 2012, p. 7).

O método de formação dos futuros profissionais da educação exige um debate acerca dos estímulos metodológicos atuais e presentes na sociedade aonde “a interdisciplinaridade surge como uma ferramenta necessária na formação docente, possibilitando uma visão holística sobre os objetos de análise.” (UMBELINO; ZABINI, 2014, p.1).

Sobre os jogos didáticos na formação do profissional de educação quando é “utilizado pelo professor no início de sua trajetória em sala de aula com o intuito de ensinar, de mediar à aprendizagem, pode ser entendido como um recurso pedagógico facilitador que tornará a aprendizagem mais significativa e prazerosa.” (KIYA, 2014, p. 12).

Os jogos didáticos a partir da formação do educador tem um papel importante e Ramos (2016, p. 2) afirma que:

[...] O jogo é uma atividade rica e de grande efeito, que corresponde às atividades lúdicas, intelectuais e afetivas. Estimula a vida social [...] permitindo [...] que as crianças estabeleçam relações com regras, conscientizando-se que podem ganhar ou perder. São métodos de ensino que estimulam as habilidades nos processos de construção do conhecimento.

Os professores podem e devem fornecer situações relacionadas ao jogo didático dentro do processo de ensino “que são tão importantes quanto as atividades tradicionais para a aprendizagem do aluno e portanto, é necessário que o jogo didático represente um verdadeiro desafio, despertando a atenção e o envolvimento dos alunos com a atividade.” (COSTA, 2017, p. 13).

Os jogos didáticos enquanto conteúdo na formação do profissionais de educação no Brasil esta ligado “a incorporação da interdisciplinaridade na educação brasileira [...] que passou por modificações atreladas aos acontecimentos [...] na sociedade contemporânea que [...] trazem expectativas positivas para os educadores.” (PERIN; MALAVASI, 2019, p. 106).

### 3.5 LEI DE DIRETRIZES E BASES DA EDUCAÇÃO NACIONAL (LDBN) E O CONTEÚDO DOS JOGOS DIDÁTICOS

“Educar significa, portanto, propiciar situações de cuidados, brincadeiras e aprendizagens orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades de relação interpessoal.” (BRASIL, 1998b, p.23).

A lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional em seu Art. 32, enfatiza que “o ensino fundamental é obrigatório, com duração de 9 (nove) anos, gratuito na escola pública, iniciando-se aos 6 (seis) anos de idade, terá por objetivo a formação básica do cidadão.” (BRASIL, 2017a, p. 23).

Ainda em seu Art. 32 a LDBN destaca alguns objetivos para o desenvolvimento da educação no âmbito do ensino fundamental que são:

I - o desenvolvimento da capacidade de aprender, tendo como meios básicos o pleno domínio da leitura, da escrita e do cálculo; II - a compreensão do ambiente natural e social, do sistema político, da tecnologia, das artes e dos valores em que se fundamenta a sociedade; III - o desenvolvimento da capacidade de aprendizagem, tendo em vista a aquisição de conhecimentos e habilidades e a formação de atitudes e valores; IV - o fortalecimento dos vínculos de família, dos laços de solidariedade humana e de tolerância recíproca em que se assenta a vida social (BRASIL, 2017a, p. 23).

Dentre os objetivos norteadores que elenca no Art. 32, faz-se necessário um olhar para o item III que “o desenvolvimento da capacidade de aprendizagem, tendo em vista a aquisição de conhecimentos e habilidades e a formação de atitudes e valores.” (BRASIL, 2017a, p. 23).

Considerando o item III do art. 32 da LDBN, os jogos didáticos vêm ganhando espaço e importância em todas as abordagens, Almeida et al. (2021, p. 2) afirma que:

[...] A lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) e as Diretrizes Curriculares Nacionais (DCN) incentivam nas instituições formadoras buscarem por um modelo que possibilite a aproximação da realidade social, incitando o aluno a refletir sobre o meio que vive e possuir um raciocínio crítico a fim de buscar meios que possam transformar seu contexto.

A partir dos objetivos propostos na LDBN, as instituições de ensino em conjunto com os professores devem promover à aprendizagem de seus alunos tendo os jogos como recurso didático que crie um ambiente de construção do conhecimento no processo de aquisição de autonomia de aprendizagem (MARQUES, 2022).

### 3.6 PARÂMETROS CURRICULARES NACIONAIS (PCNs) E OS JOGOS DIDÁTICOS

Os Parâmetros Curriculares Nacionais destacam alguns objetivos para o trabalho em sala de aula com estudo das ciências no ensino fundamental que são:

[...] perceber-se integrante, dependente e agente transformador do ambiente, identificando seus elementos e as interações entre eles, contribuindo ativamente para a melhoria do meio ambiente [...] saber utilizar diferentes fontes de informação e recursos tecnológicos para adquirir e construir conhecimentos [...] questionar a realidade formulando-se problemas e tratando de resolvê-los, utilizando para isso o pensamento lógico, a criatividade, a intuição, a capacidade de análise crítica, selecionando procedimentos e verificando sua adequação (BRASIL, 1998. p. 7).

Dentro dos Parâmetros Curriculares Nacionais sobre ensino de Ciências Naturais, comparativamente recente na escola, tem sido praticada segundo diferentes propostas pedagógicas, que se sucederam ao longo das décadas na forma de elaborações teóricas e que, de várias formas, se expressam na sala de aula (BRASIL, 1998a).

“É importante ressaltar que os jogos educativos podem ser utilizados como instrumentos de apoio contribuindo para a aprendizagem, sendo uma ferramenta de ensino transformando numa disputa divertida para o caminho do aprender.” (BATISTA; DIAS, 2012, p. 979).

Os jogos didáticos a partir dos PCNs o professor tem um caminho metodológico a seguir e nesse sentido Gonzaga et al. (2017, p. 2) afirma que:

os jogos são considerados um recurso ótimo do ponto de vista construtivista, promovendo a participação ativa do aluno no processo de construção do conhecimento, permitindo também o desenvolvimento intelectual e social desse aluno e proporcionando ao docente maior flexibilidade para contextualizar e promover a interlocução entre as diferentes áreas do conhecimento, atingindo, dessa forma, os objetivos propostos pelos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN).

No que se refere à construção do conhecimento no ensino fundamental a partir da didática de ensino dentro do PCNs, o jogo é apropriado como um recurso didático e pode ser transportado para um caderno temático como uma clara expressão entre conhecimento e imaginação para o desenvolvimento da autoconsciência (BATISTA; DIAS, 2012).

### 3.7 BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR (BNCC) E OS JOGOS DIDÁTICOS

A BNCC voltada para as ciências da natureza tem um papel importante que é:

um compromisso com o desenvolvimento do letramento científico, que envolve a capacidade de compreender e interpretar o mundo (natural, social e tecnológico), mas também de transformá-lo com base nos aportes teóricos e processuais das ciências (BRASIL, 2017b, p. 321).

A partir dos estudos por competência que a BNCC proporcionou para o ambiente educacional no sentido de “utilizar diferentes linguagens e tecnologias digitais de informação e produzir conhecimentos, resolvendo problemas das Ciências da Natureza de forma crítica, significativa, reflexiva e ética.” (BRASIL, 2017b, p. 322).

“Os jogos didáticos podem ser utilizados para ensinar o conteúdo curricular que está sendo abordado, ou para exemplificar conceitos significativos, sempre propondo desafios, o cumprimento de regras, metas e a busca por um objetivo.” (PINTO; FIGUEIREDO, 2017, p. 3).

A BNCC evidencia que:

Respeitando as muitas possibilidades de organização do conhecimento escolar, as unidades temáticas definem um arranjo dos objetos de conhecimento ao longo do Ensino Fundamental adequado às especificidades dos diferentes componentes curriculares. Cada unidade temática contempla uma gama maior ou menor de objetos de conhecimento, assim como cada objeto de conhecimento se relaciona a um número variável de habilidades (BRASIL, 2017b, p. 29).

A “BNCC representa um instrumento para a promoção da equidade, isto é, igualdade de direitos educacionais para todos no país, a medida em que define as aprendizagens essenciais e orienta as políticas educacionais.” (LIMA; RIBAS; OLIVEIRA, 2019, p. 75).

“Com a aprovação da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) a implantação nas escolas ocorrerá até o ano de 2022, com isso, todos os professores terão que adaptar em seus planos de aula as habilidades e competências da BNCC.” (MATOS; SIQUEIRA; GOMES, 2019, p. 75).

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC), como diretriz para o desenvolvimento de currículos e cursos de ensino de instituições de educação básica da rede públicas e privadas, é uma política de formação de professores, Materiais de Ensino e Avaliação (LIMA; RIBAS; OLIVEIRA, 2019).

### 3.8 PIAGET, VYGOTSKY, CIPRIANO LUCKESI E OS JOGOS DIDÁTICOS

O jogo didático enquanto ferramenta de ensino é importante para a vida de um estudante aonde o jogo perpassa por toda às fases do aprendizado da criança do maternal à infância e posteriormente é apresentado os jogos com regras que são propagados de criança à criança e sua importância aumenta na proporção do progresso do desenvolvimento social (PIAGET, 1978).

Munari (2010, p. 99) corroborando com as ideias de Piaget, destaca que:

os jogos das crianças se transformam pouco a pouco em construções adaptadas, exigindo sempre mais de trabalho efetivo, a ponto de, nas classes pequenas de uma escola ativa, todas as transições espontâneas ocorrem entre o jogo e o trabalho.

Parece maior do que realmente é sob o foco de uma lupa, o jogo contém todas as predisposições de progresso em modelo consistente e é ele próprio uma grande nascente de desenvolvimento intelectual e apesar da atitude em relação a evolução dos jogos o mesmo tem ampla base para às necessidades e a consciência humana (VYGOTSKY, 1991).

Sobre os Jogos Piaget (1971) evidência que os mesmos são de três tipos como os jogos de exercícios voltado para o período sensório motor, os jogos simbólicos na fase pré operatória e os jogos de regras que se observa no período operatório completo para as crianças manterem a relação social.

Jogar é um exercício criativo para as crianças despertando sua imaginação, fantasia e realidade que influenciam a construção de novas observações para as interpretações, expressões e ações das crianças bem como para as relações sociais com outras pessoas (VYGOTSKY, 1991).

Com os jogos Carlos (2010, p. 10) enfatiza que:

As crianças aprendem melhor brincando e deve-se ter cuidado para que sejam atividades significativas de forma que o brincar proporciona aprendizagem integrando os alunos socialmente e é na Parece maior do que realmente é sob o foco de uma lupa, o jogo contém todas as predisposições de progresso em modelo consistente e é ele próprio uma grande nascente de desenvolvimento intelectual e apesar da atitude em relação a evolução dos jogos o mesmo tem ampla base para às necessidades e a consciência humana. queespera-se que o professor consiga tornar suas aulas mais produtivas e estimuladoras.

As atividades lúdicas seja um exercício, jogo de signos ou um jogo de regras, dá às pessoas riqueza e, portanto, alegria e o jogo oferece muitas oportunidades para interrelacionar-se consigo mesmo e com os outros (LUCKESI, 1988).

### 3.9 CORRENTES CONTEMPORÂNEAS DA EDUCAÇÃO

As correntes contemporâneas que são a racional-tecnológica voltada para o ensino de excelência; neocognivistas relacionada ao construtivismo pós-piagetiano; sociocríticas engendrada na teoria histórico-cultural, sócio-cultural, sócio cognitiva e da ação comunicativa; holísticas empenhada na teoria da complexidade e naturalista do conhecimento e a corrente pós-moderna com modalidades pós-estruturalismo e neo pragmatismo (LIBÂNEO, 1998).

As correntes contemporâneas da educação para Bazzo (2014, p. 75) destaca que:

As novas exigências do mundo contemporâneo, estampadas no cotidiano da utilização das criações da ciência e da tecnologia, que repercutem cada dia mais na vida de todos os cidadãos, nos mostram com grande ênfase que, da mesma forma como a própria sociedade se organiza para se adaptar a estes novos tempos, as escolas [...] precisam, em parte, se reciclar para formar profissionais sintonizados com os novos desafios que hoje se apresentam.

As teorias da educação dentro das correntes pedagógicas contemporâneas destacadas por Libâneo, Santos e Saviani (2005 apud CAMILLO; MEDEIROS, 2018, p. 109) são conceituadas em:

[...] Corrente racional-tecnológica - Corresponde à concepção que tem sido designada de neotecnicismo, associada a uma pedagogia a serviço da formação para o sistema produtivo [...] Corrente neocognitivista - Nesta corrente, incluem-se, novos aportes ao estudo da aprendizagem, do desenvolvimento, da cognição e da inteligência. Tais abordagens cognitivas referem-se a estudos relacionados à utilização de técnicas como o uso de computadores. [...] - As teorias sociocríticas tendem a concepção de educação como compreensão da realidade para transformá-la, visando a construção de novas relações sociais [...] Correntes holísticas - São correntes de diferentes vertentes teóricas, que têm como principal aspecto uma visão 'holística' da realidade [...] Correntes pós-modernas - Essas correntes tentam fugir da denominação de pedagogias, porém, boa parte das publicações de autores e pesquisadores brasileiros produzem neste campo da educação, um campo mais científico da educação. Assim, essas correntes se constituem a partir das críticas às concepções globalizantes do destino humano e da sociedade, as metanarrativas, assentadas na razão, na ciência, no progresso, na autonomia individual.

Tudo o que envolve a educação institucional é fruto da história social de campos em expansão e a conjectura educacional não é estritamente um método de ensino, pelo contrário, é uma ideia teórica de como o acesso de uma pessoa ao conhecimento é capaz de acessar diferentes áreas da realidade moderna (LEÃO, 1999).

## 4 METODOLOGIA

### 4.1 ABORDAGEM E CARACTERIZAÇÃO DO ESTUDO

Para a estruturação da pesquisa o trabalho foi dividido em duas partes a primeira que discorreu em uma pesquisa para o embasamento teórico tendo como base de consulta dos materiais a plataforma do Google Acadêmico que foram realizadas as pesquisas considerando as seguintes palavras-chaves como Aprendizagem, Jogos Didáticos e Ludicidade.

Dentro da pesquisa teórica foram elencados trabalhos voltados para a temática sobre os jogos didáticos. Entende-se que “não há pesquisa sem um embasamento teórico que a norteie.” (CARVALHO et al., 2019, p. 56).

A segunda parte ficou centrada na pesquisa de campo que “é aquela utilizada com o objetivo de conseguir informações e/ou conhecimentos acerca de um problema, para o qual se procura uma resposta [...] novos fenômenos ou as relações entre eles.” (LAKATOS; MARCONI, 2003, p. 186).

A pesquisa de campo norteou uma abordagem quanti-qualitativa que se preocupa com o significado dos acontecimentos e procedimentos sociais ligados a uma investigação relacionada também à parcialidade de quais são os parâmetros do pesquisador, onde o mesmo considera motivos, crenças, valores e locuções achadas nas relações sociais (KNECHTEL, 2014).

O estudo tem uma característica descritiva que segundo Carvalho et al. (2019, p. 33):

[...] Nesse tipo de pesquisa, é comum haver estudos que visam fazer um levantamento de determinadas características de um grupo, observar as opiniões e as crenças de uma determinada parte da população ou relacionar determinadas variáveis, como por exemplo quando se busca entender se há influência da variação de localização de moradia de grupos sociais na sua preferência partidária.

Assim, o trabalho evidenciou-se a partir de uma abordagem quanti-qualitativa, com característica de natureza descritiva tendo o seu desenvolvimento com o trabalho de campo para o levantamento dos dados dentro da área de estudo.

## 4.2 ÁREA DE ESTUDO

A pesquisa foi realizada na Escola Família Agroextrativista do Carvão (EFAC) e a mesma está localizada na comunidade do Carvão próximo da sede do município de Mazagão Novo.

O Município de Mazagão Novo é localizado:

[...] a 31 quilômetros da capital, e concentra grande parte da população, estimada em 19.571 habitantes. A área é de 13.189,6 km<sup>2</sup>. Faz limites com os municípios de Santana, Porto Grande, Pedra Branca do Amapari, Laranjal e Vitória do Jari (AMAPÁ, 2019).

Sobre a Escola Família Agroextrativista do Carvão, Silva e Tavares ( 2019, p. 26) destacam que:

[...] É composta por famílias das comunidades da região da Foz do Mazagão Velho, Mutuacá, Mazagão Novo, Rio Preto, Maracá, Cajari, Ilha do Pará, e Comunidade do Carvão, são moradores tradicionais denominado de extrativistas e ribeirinhos, que desenvolveram uma relação harmoniosa com a natureza, onde a sua sobrevivência depende fortemente da conservação dos recursos naturais.

“A cobertura florestal da região é típica da região do estuário Amazônico, com predominância de açais e seu solo é argiloso de várzea com influência do fluxo e refluxo das marés.”(SILVA; TAVARES, 2019, p. 26).

## 4.3 INSTRUMENTO DE COLETA DOS DADOS

Durante os meses de janeiro e fevereiro de 2022, após a apresentação do projeto de pesquisa a direção e coordenação pedagógica da Escola Família Agroextrativista do Carvão foi autorizada a entrada nas dependências da instituição de ensino onde foram realizadas as ações da pesquisa de campo, seguindo o cronograma e a metodologia proposta no projeto de pesquisa.

Os professores que se dispuseram a participar da pesquisa respondendo o questionário assinaram o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido – TCLE (Apêndice A) dando ciência e conhecimento dos objetivos do trabalho. A pesquisa de campo é a parte do trabalho que proporcionou a coleta dos dados para os resultados

e discussões e para essa fase da pesquisa foi formulado um questionário com perguntas abertas, fechadas e mistas.

Sobre o questionário Lakatos e Marconi (2003, p. 201) afirmam que:

[...] é um instrumento de coleta de dados, constituído por uma série ordenada de perguntas, que devem ser respondidas por escrito e sem a presença do entrevistador. Em geral, o pesquisador envia o questionário ao informante, pelo correio ou por um portador; depois de preenchido, o pesquisado devolve-o do mesmo modo. Vantagens [...] a) Economiza tempo, viagens e obtém grande número de dados. b) Atinge maior número de pessoas simultaneamente. c) Abrange uma área geográfica mais ampla. d) Economiza pessoal, tanto em adestramento quanto em trabalho de campo. e) Obtém respostas mais rápidas e mais precisas. f) Há maior liberdade nas respostas, em razão do anonimato. g) Há mais segurança, pelo fato de as respostas não serem identificadas. h) Há menos risco de distorção, pela não influência do pesquisador. i) Há mais tempo para responder e em hora mais favorável. j) Há mais uniformidade na avaliação, em virtude da natureza impessoal do instrumento. l) Obtém respostas que materialmente seriam inacessíveis.

Os questionários foram direcionados para os professores que lecionam as disciplinas de Ciências, Biologia, Pedagogia e Matemática, o critério para a seleção dos professores esta relacionado aos mesmos estarem lecionando para os alunos do ensino fundamental e no período que foi realizada a pesquisa de campo foram os que se dispuseram a participar.

O questionário (Anexo A) aplicado na pesquisa de campo foram formulados com 11 perguntas sendo três abertas, sete fechadas e uma mista e foram adaptadas de Bandeira e Souza (2015).

#### 4.4 TRATAMENTO DOS DADOS COLETADOS

A pesquisa tem uma abordagem quanti-qualitativa com uma base descritiva e devido a essas características “à análise dos dados, assim como a interpretação dos resultados, encaminham naturalmente às conclusões para evidenciar as conquistas alcançadas com o estudo, indicando as limitações e as reconsiderações do estudo.” (LAKATOS; MARCONI, 2003, p. 232).

Assim, “nesse tipo de pesquisa é importante uma análise dos dados bastante rígidas e que exijam muito cuidado para ajuda o pesquisador a compreender ou aprimorar o conhecimento sobre um determinado assunto.” (CARVALHO; et al., 2019, p. 33-34).

Para a análise dos dados foi realizado o uso da Planilha da Microsoft Excel e os dados gerados com a aplicação dos questionários foram inseridos na planilha para a geração de gráficos e estruturação das tabelas e quadros necessários para construção dos resultados e discussões do trabalho.

Dentro da planilha os dados foram disposto e analisados de acordo com as perguntas e os quantitativos de respostas do questionário considerando que a caracterização da pesquisa tem uma abordagem qualitativa e descritiva e foram estruturados os quadros a partir das perguntas abertas e para as partes da pesquisa com a abordagem quantitativa foram gerados os gráficos a partir das perguntas fechadas.

#### 4.5 ÉTICA EM PESQUISA

Para a condução deste estudo, o trabalho foi organizado de forma a realizar uma pesquisa sobre o trabalho dos jogos didáticos como ferramenta de ensino nas aulas dos professores que participaram dos estudos na Escola Família Agroextrativista do Carvão.

Dentro da ética e responsabilidade da pesquisa e por se tratar de um estudo descritivo foi apresentado aos professores participantes o Termo de Consentimento Livre Esclarecido - TCLE (Apêndice A).

De acordo com o Inciso V do Art. 2º da Resolução nº 510/2016 do Conselho Nacional de Saúde define que o consentimento livre e esclarecido é “anuência do participante da pesquisa ou de seu representante [...] após esclarecimento sobre a natureza da pesquisa, sua justificativa, seus objetivos, métodos, potenciais benefícios e riscos.”(BRASIL, 2016, p. 2).

Os participantes da pesquisa tomaram conhecimento de como os estudos iriam ocorrer e qual seriam os meios de coleta de dados e sendo aplicado o questionário aos professores da escola que concordaram participar e assinaram o TCLE e tomaram ciência dos objetivos da pesquisa.

Após os participantes temarem ciência dos objetivos da pesquisa reponderam o questionário (Anexo A) formulado contendo 11 perguntas voltado para à temática sobre os jogos didáticos nas aulas no ambito da Escola Família Agroextrativista do Carvão. Vale ressaltar que o termo não foi submetido ao comiter de ética da Unifap.

## 5 RESULTADOS E DISCUSSÕES

### 5.1 FORMAÇÃO, TEMPO DE SERVIÇO E ESPECIALIZAÇÃO

Sete foram o total de professores que participaram da pesquisa e responderam as perguntas do questionário. Sobre a pergunta relacionada a formação, tempo de serviço e especialização dos professores entrevistados, observa-se que na escola são lotados dois professores licenciado em Educação do Campo, com ênfase em Ciências Agrárias e Biologia, um Licenciado em Biologia, dois Licenciados em pedagogia e um Licenciado em Matemática.

Quadro 01 - Levantamento sobre formação, tempo de serviço e especialização dos entrevistados.

<b>Formação</b>	<b>Tempo de serviço</b>	<b>Especialização</b>
Licenciado em Educação do Campo, com Ênfase em Ciências Agrárias e Biologia.	02 anos	Educação do Campo
Licenciado em Educação do Campo, com Ênfase em Ciências Agrárias e Biologia.	01 ano e meio	Educação do Campo e Agricultura Orgânica.
Licenciado em Educação do Campo, com Ênfase em Ciências Agrárias e Biologia.	03 anos	Educação do campo
Licenciado em Biologia	24 anos	Educação do Campo e Ecologia e Desenvolvimento Sustentável.
Licenciado em pedagogia	10 anos	Coordenação Pedagógica
Licenciado em pedagogia	02 anos	Nenhuma
Licenciado em Matemática	24 anos	Educação do campo

Fonte: Elaborados Pelos Autores, 2022.

Com base no quadro 01 observa-se que os professores com mais experiência de sala de aula são os professores de matemática e biologia, ambos possuem vinte e quatro anos trabalhando na Escola Família Agroextrativista do Carvão (EFAC), o mais recente é o professor com Licenciatura em Educação do Campo, com ênfase em Ciências Agrárias e Biologia com especialização em Educação do Campo e Agricultura Orgânica possuindo apenas 1 ano e meio atuando na escola.

Dentro dos Parâmetros Curriculares Nacionais sobre ensino das Ciências, comparativamente recente na escola, tem sido praticada segundo diferentes propostas pedagógicas, que se sucederam ao longo das décadas na forma de elaborações teóricas e que, de várias formas, se expressam na sala de aula. (BRASIL, 1998a).

A formação dos futuros profissionais da educação exige um debate acerca dos estímulos metodológicos atuais e presentes na sociedade aonde “a interdisciplinaridade surge como uma ferramenta necessária na formação docente, possibilitando uma visão holística sobre os objetos de análise”. (UMBELINO; ZABINI, 2014, p.1).

De acordo com o quadro 01 que existe uma interdisciplinaridade evidente dentre os professores que responderam ao questionário e de fato “a incorporação da interdisciplinaridade na educação brasileira [...] passou por modificações atreladas aos acontecimentos [...] na sociedade contemporânea que [...] trazem expectativas positivas para os educadores”. (PERIN; MALAVASI, 2018, p. 106).

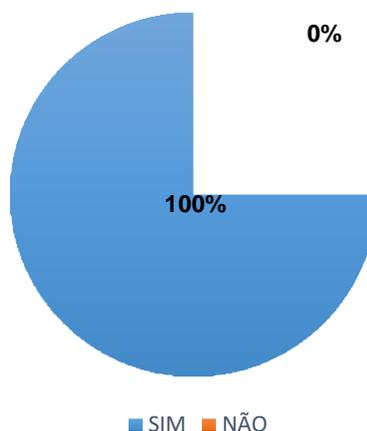
O aluno tendo contato em sala de aula com o conteúdo das disciplinas que fazem uso dos jogos didáticos enquanto ferramenta de ensino acabam tendo uma aula mais produtiva quando se tem uma ramificação interdisciplinar para mostrar os jogos sendo trabalhados não apenas em uma disciplina, mas em várias proporcionando uma aprendizado diferenciado, levando o professor a estruturar suas aulas dentro de uma proposta didática mais elaborada dentro das correntes contemporâneas adaptado-as para o trabalho com jogos didáticos.

Logo, observando o quadro 01 podemos compreender que dentre as correntes contemporâneas existentes a corrente pós-moderna que é um campo mais científico da educação e constituem conceitos do destino humano em uma sociedade globalizada, assentadas na razão, na ciência, no progresso e na autonomia individual e corroborando com essa corrente tem-se a interdisciplinaridade favorecendo ao processo de ensino aprendizagem. (CAMILLO; MEDEIROS, 2018).

O quadro 01 mostra que a escola que foi realizada a pesquisa tem um quadro de professores diversificado, eles podem realizar um planejamento conjunto das aulas para trabalharem interdisciplinarmente os jogos didáticos enquanto ferramenta de ensino e de aprendizagem a partir das metodologias ativas considerando a corrente pós-moderna aproveitando às especialidades dos professores.

## 5.2 LUDICIDADE

Gráfico 1 - O que é Ludicidade?



Fonte: Autores da Pesquisa.

O Gráfico 1, mostra os seguintes resultados, que dos sete professores que responderam o questionário em relação à pergunta sobre a saber O que é Ludicidade? 100% responderam que Sim e 0% Não, logo por unanimidade todos sabem o que é ludicidade.

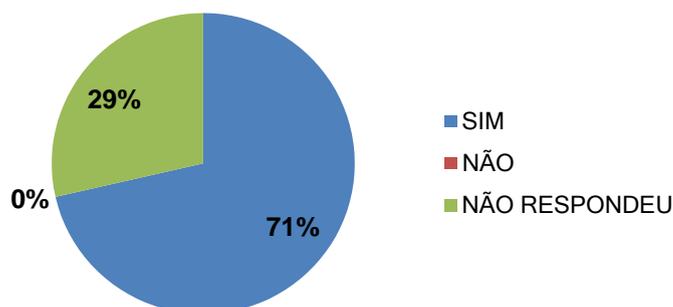
Entende-se que a partir do gráfico gerado com as respostas que os professores compreendem que com os jogos didáticos os alunos “aprendem melhor brincando [...] de forma que o brincar proporciona aprendizagem integrando os alunos socialmente e é na ludicidade que espera-se que o professor consiga tornar suas aulas mais produtivas e estimuladoras”. (CARLOS, 2010, p. 10).

Os jogos didáticos são ferramentas que podem auxiliar o professor durante o processo de ensino favorecendo uma aprendizagem aos alunos de forma que os mesmos possam participar das atividades em sala de aula desenvolvendo o seu cognitivo ao compreender as regras dos jogos dentro da disciplina e do trabalho realizado pelo professor.

Através das atividades recreativas, como jogos, as crianças aprendem a refletir sobre suas próprias ações e as dos adultos experimentando novas situações para encontrar soluções de problemas do dia a dia (CARLOS, 201)

### 5.3 LUDICIDADE EM SALA DE AULA

Gráfico 2 - Você utiliza ludicidade em sua aula?



Fonte: Autores da Pesquisa.

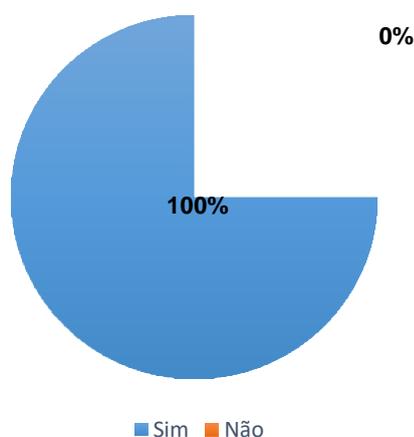
A partir do Gráfico 2, tem os seguintes resultados em que 71% dos professores confirmam que Sim, trabalham em suas aulas os jogos didáticos e 29% não responderam a questão.

Os jogos didáticos influenciam na aprendizagem dos alunos e quando o educador busca inovar as formas de ensinar ajuda os alunos a aprenderem brincando e nesse sentindo temos como um exemplo do a prendizado a partir da ludicidade dos jogos e que “melhor que todos os ensinamentos, não há dúvidas, são a trocas de cartas, de álbuns e mesmo de jogos entre escolares [...] contribuem à informação [...] da criança e, sobretudo, provocam um interesse difícil de acontecer sem esses recursos”. (MUNARI, 2010, p. 59).

Setenta e um por cento dos professores entendem que ensinar a partir da ludiucidade e dos jogos didáticos os alunos tem um aproveitamento maior com as atividades, pois os jogos inserido nas aulas acabam instigando os alunos a procurarem respostas e fazendo com que os discentes façam autocríticas, é nesse viés que o jogo com suas regras, dá às pessoas riqueza e, portanto, alegria e o jogo oferece muitas oportunidades para interrelacioar-se consigo mesmo e com os outros. (LUCKESI, 1988).

### 5.4 IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE PARA O APRENDIZADO EDUCACIONAL

Gráfico 3 - Você sabe a importância da lucidade para o aprendizado educacional?



Fonte: Autores da Pesquisa.

As respostas dos professores que responderam o questionário de acordo com o Gráfico 3 foram 100% na alternativa Sim e a alternativa Não com 0%. A partir das respostas foi possível construir o Quadro 2 com as respostas por escrito dos professores.

Quadro 2 - Respostas dos entrevistados sobre o conhecimento da importância da ludicidade para o aprendizado educacional.

Professor	Formação	Resposta
A	Licenciado em educação do campo, com ênfase em ciências agrárias e biologia.	“Facilita o aprendizado de maneira que as aulas façam fluir o desempenho cognitivo, sociabilidade e interação do educando em função do tema gerador”.
B	Licenciado em educação do campo, com ênfase em ciências agrárias e biologia.	“O aluno aprende brincando”.
C	Licenciado em educação do campo, com ênfase em ciências agrárias e biologia.	“Consiste em aprender de uma forma diferente, instigando o aluno a fazer e aprender brincando e a desenvolver sua capacidade de assimilar as coisas facilmente”.
D	Licenciado em biologia	“Faz com que o aluno tenha mais conhecimento”.
E	Licenciado em pedagogia	“Para desenvolver a coordenação motora e linguagem”.
F	Licenciado em pedagogia	“Possibilita o aluno a aprender de forma prazerosa, estimulando o desenvolvimento integral

		dele”.
G	Licenciado em matemática	“Ajuda no raciocínio lógico e desperta a curiosidade no aluno”.

Fonte: Fontes da pesquisa.

O Gráfico 3 e o Quadro 2 relacionado a quarta pergunta e de acordo com as respostas temos os seguinte resultados, 100% do professores responderam Sim e que sabem a importância da ludicidade para o aprendizado educacional e como a questão tem uma característica mista e as repostas foram 100% na alternativa Sim, a partir dessas respostas foi construindo o Quadro 2 com as escritas no questionário pelos professores.

Assim, de acordo com os Quadro 2 sobre a ludicidade e sua importância tem-se alguns os resultados aonde, o professor A, destaca que o uso dos jogos “facilita o aprendizado de maneira que as aulas façam fluir o desempenho cognitivo, sociabilidade e interação do educando em função do tema gerador”. Para, o professor B, “o aluno aprende brincando”. Para, o professor C, “consiste em aprender de uma forma diferente, instigando o aluno a fazer e aprender brincando e a desenvolver sua capacidade de assimilar as coisas facilmente.”

A partir das respostas dos professores pode-se inferir que a ludicidade com os jogos nas aulas no ambiente educacional tem um papel importante para a motivação e desempenho escolar dos alunos envolvidos no processo de aprendizagem e para o professor no processo de ensino.

“As novas exigências do mundo contemporâneo [...] em se organizar para se adaptar a estes novos tempos, às escolas [...] precisam, em parte, se reciclar para formar profissionais sintonizando-os com os novos desafios que hoje se apresentam.” (BAZZO, 2014, p. 75).

Os dasafio que se vislumbra com o mundo globalizado e com a educação cada vez mais avança em direção as novas tecnologias e os jogos didáticos são ferramentas primordiais no processo de ensino e aprendizagem e podemos observar essas perspectivas com as falas dos professores que responderam os questionários.

As metodologias ativas são impostantes para que o professor possa orfanizar suas aulas fazendo jús ao conteúdo de suas disciplinas relacionada a ferramenta dos jogos didáticos para o trabalho em sala de aula aonde “o lúdico precisa esta presente,

para que a construção de sua aprendizagem venha a se tornar mais significativa e prazerosa”. (CARLOS, 2010, p. 11).

## 5.5 AS VANTAGENS DO USO DA LUDICIDADE NAS AULAS

Quadro 3 - Qual as vantagens do uso da ludicidade nas aulas?

<b>Professor</b>	<b>Formação</b>	<b>Resposta</b>
A	Licenciado em educação do campo, com ênfase em ciências agrárias e biologia.	“Didaticamente o aluno se empenha nas atividades”.
B	Licenciado em educação do campo, com ênfase em ciências agrárias e biologia.	“Melhor compreensão do aluno e estimula a cooperação”.
C	Licenciado em educação do campo, com ênfase em ciências agrárias e biologia.	“Promover o ensino e aprendizado de forma participativa, interativa e inclusiva”.
D	Licenciado em biologia	“Fortalece a aprendizagem do aluno”.
E	Licenciado em pedagogia	
F	Licenciado em pedagogia	“O desenvolvimento da criatividade e o interesse do aluno nas aulas”.
G	Licenciado em matemática	“Ajuda no aprendizado do aluno, fortalece a participação nas aulas”.

Fonte: Dados da pesquisa.

O Quadro 3 elenca as respostas dos professores tem-se alguns resultados, o professor A, afirma que “Didaticamente o aluno se empenha nas atividades”. O professor B, “Melhor compreensão do aluno e estimula a cooperação”. O professor C, destacou que “Promover o ensino e aprendizado de forma participativa, interativa e inclusiva”. Para o professor D, relata que “Fortalece a aprendizagem do aluno”. O professor E não respondeu a questão do questionário. O professor F, enfatiza que “O desenvolvimento da criatividade e o interesse do aluno nas aulas”. Já o professor G, deixou claro que “Ajuda no aprendizado do aluno, fortalece a participação nas aulas”.

A partir das respostas algumas vantagens no uso de jogos podemos listar de acordo com Quadro 3 temos a motivação, o estímulo da cooperação, inclusão,

fortalecimento da aprendizagem, desenvolvimento da criatividade e o fortalecimento participação do alunos nas aulas.

Dessa forma o lúdico no ambiente escolar tem um papel importante a partir dos jogos didáticos, “pois sua contribuição para o processo da aprendizagem é no exercício da criatividade, construção do sujeito, respeito, a interação da criança com o meio social.” (CARLOS, 2010, p. 11).

Assim, o trabalho dos jogos em sala de aula contribui com os professores para que dentro do processo de ensino ele possa adaptar seus planos de aulas levando o alunado a um aprendizado mais proveitoso.

“Os jogos ainda se apresentam como uma novidade no espaço escolar, seja pela inexistência de jogos que atendam especificamente aos processos de ensino e aprendizagem de uma determinada área do conhecimento”. (RIBEIRO; et al., 2015, p.7).

Pode-se perceber que os professores notam desempenho no ensino e aprendizagem dos alunos, isso demonstra que usar jogos como uma forma de ensino facilita ainda mais a compreensão e o interesse deles pelo assunto abordado já fazendo referência aos dados já trabalhados.

## 5.6 DESEMPENHO NO ENSINO E APRENDIZAGEM DOS ALUNOS COM USO DA LUDICIDADE

Para a sexta pergunta os resultados que todos os professores que responderam foram unânimes com as respostas e 100% responderam que observam um desempenho na aprendizagem dos alunos com o trabalho da ludicidade com os jogos didáticos.

Vale ressaltar que apesar dos professores que responderam o questionário serem 100% de acordo com a pergunta, podemos destacar que temos que avaliar durante o processo quais formas serão necessárias para adaptar o conteúdos aos alunos com alguma necessidade especial.

O jogo contém todas as predisposições de progresso em modelo consistente e é ele próprio uma grande nascente de desenvolvimento intelectual e apesar da atitude em relação a evolução dos jogos o mesmo tem ampla base para às necessidades e a consciência humana (VIGOTSKY, 1988).

## 5.7 OS PRINCIPAIS JOGOS DIDÁTICOS UTILIZADO EM SALA DE AULA

Quadro 4 - Quais os principais jogos didáticos que você utiliza em sala de aula?

Professor	Formação	Resposta
A	Licenciado em educação do campo, com ênfase em ciências agrárias e biologia	“Letramento, dama, jogo de memória, jogo de trilha e dominó”
B	Licenciado em educação do campo, com ênfase em ciências agrárias e biologia	“Jogo de memória”
C	Licenciado em educação do campo, com ênfase em ciências agrárias e biologia	“Jogos de memória, jogos de desempenho, jogos ecológicos sustentáveis e interação de conteúdos”
D	Licenciado em biologia	“Trabalho com jogos de ciências e de biologia”.
E	Licenciado em pedagogia	“Dominó, caça - palavras, jogo da velha”
F	Licenciado em pedagogia	Não respondeu
G	Licenciado em matemática	“Jogos matemáticos, dominó de matemática e tabuada”

Fonte: Dados da pesquisa.

O Quadro 4 elenca as respostas dos professores sobre os jogos que trabalham em sala de aula, o professor A, afirma que “Letramento, dama, jogo de memória, jogo de trilha e dominó”. O professor B, “Jogo de memória”. O professor C, destacou que “Jogos de memória, jogos de desempenho, jogos ecológicos sustentáveis e interação de conteúdos”. Para o professor D, relata que “Trabalho com jogos de ciências e de biologia”. O professor E, “Dominó, caça – palavras, jogo da velha”. O professor F não respondeu a questão. Já o professor G, deixou claro que “Jogos matemáticos, dominó de matemática e tabuada” são trabalhados em suas aulas. Nota-se que seis professores utilizam em sua metodologia de ensino jogos didáticos e 01 (14%) não responderam ou não souberam informar.

A variedade de jogos didáticos utilizados pelos professores mostram que no ensino os jogos tem um papel importante para o processo de aprendizagem e para o educador proporcionar ao alunado um ensino de qualidade é necessário que em suas aulas deva adaptar os jogos para o conteúdo que esta trabalhando e para os alunos que possa ter alguma necessidade especial.

Os jogos didáticos podem ser um meio viável, pois ajudam a preencher algumas lacunas deixadas pelas metodologias de ensino de conteúdo, facilitando a construção

e apropriação do conhecimento e despertando o interesse dos alunos que participarão mais ativamente do processo de ensino (BARROS; MIRANDA; COSTA, 2019).

## 5.8 INTERESSE POR PARTE DOS ALUNOS NAS AULAS COM O USO DE JOGOS DIDÁTICOS

Gráfico 4 - Percepção do professor sobre o interesse dos alunos nas aulas com o uso dos jogos didáticos.

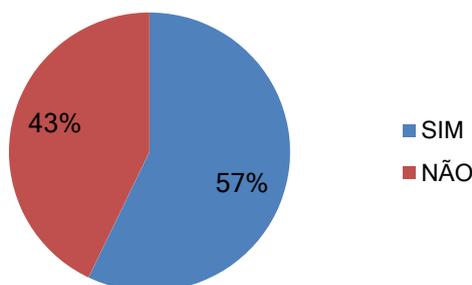


Fonte: Dados da Pesquisa.

Com base nos dados obtidos percebeu-se que 86% dos professores notam interesse dos alunos nas aulas com o uso de jogos didáticos e 14% não observaram esse interesse por alguns alunos. Portanto é perceptível pelas respostas dos professores que o uso dos jogos didáticos enquanto ferramentas de ensino chamam a atenção da maioria dos alunos para o assunto abordado dentro de cada disciplina, o que facilita o ensino e aprendizagem dos mesmos.

## 5.9 BRINQUEDOTECA OU PROJETO PARA AQUISIÇÃO

Gráfico 5- Respostas dos professores se a escola possui brinquedoteca ou projeto para aquisição.



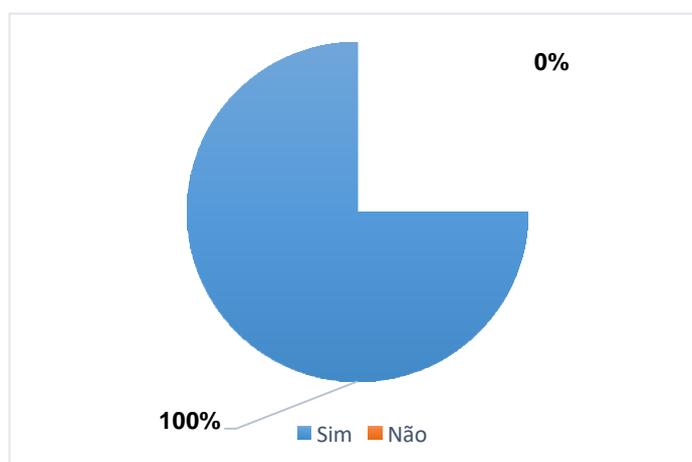
Fonte: Dados da pesquisa.

Com base nos dados obtidos notou-se que 57% dos professores responderam que sim, a escola tem brinquedoteca ou projeto para aquisição e 43% não responderam ao questionamento.

É brincar com objetos a partir dos quais a percepção começa e as crianças também formulem suposições e conceitos que através de brincadeiras e jogos elas reconstroem suas vidas experimentando felicidade, conflitos e consertando-os compesando com imaginação. (MARTINS, 2012, p. 15).

## 5.10 ESPAÇO ADEQUADO PARA TRABALHAR A LUDICIDADE

Gráfico 6 - A escola possui espaço adequado para trabalhar a ludicidade?



Fonte: Dados da Pesquisa

No décimo questionamento visava saber se a escola possui espaço adequado para trabalhar a ludicidade. Com base nas respostas obtidas, foi notável que 100% afirmam que a escola possui espaço para trabalhar a ludicidade, que, no entanto, contribui para melhor engajamento das aulas.

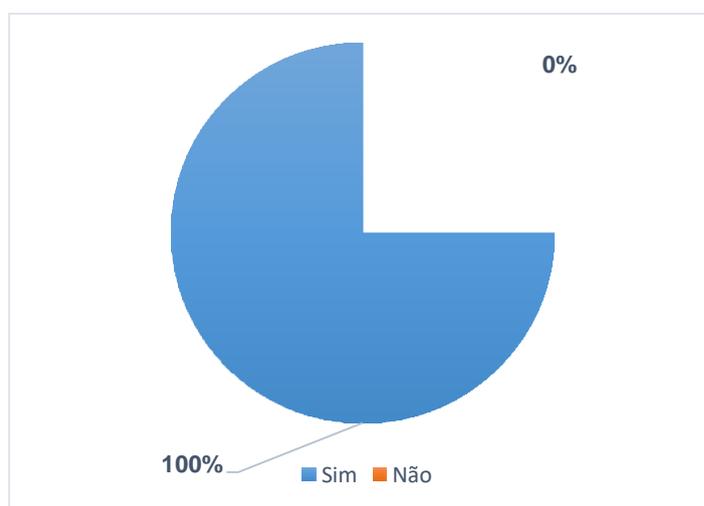
“Para os alunos do Ensino Fundamental Regular, é notória a satisfação em participar de atividades lúdicas envolvendo jogos didáticos, pois eles percebem que conseguem aprender mesmo quando estão brincando”. (GONZAGA; et al.; 2017, p. 6).

“A lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) [...] incentiva um modelo que possibilite a aproximação da realidade social, incitando o aluno a refletir sobre o meio que vive e possuir um raciocínio crítico”. (ALMEIDA; et al., 2021, p. 2).

O espaço adequado para que se possa trabalhar a ludicidade é aquele que possa proporcionar ao aluno um ambiente saudável de aprendizagem e ao professor uma ferramenta favorável enquanto metodologia aplicada em suas aulas.

#### 5.11 BUSCAR JUNTOS A COORDENAÇÃO MAIS IDEIAS PARA PÔR EM PRÁTICAS EM SALA

Gráfico 7 - Os professores buscam juntos a coordenação mais ideias para pôr em práticas em sala?



Com base nas respostas obtidas, foi notável que 100% afirmam que buscam juntos a coordenação pedagógica da escola ideias para trabalharem em sala de aula.

Buscar auxílio com a coordenação pedagógica por parte do professor e a demonstração que o profissional da educação está aberto a mudanças no seu ambiente de ensino e com essas atitudes mostram a preocupação com a melhoria do ensino e com o aprendizado de seu aluno.

As novas necessidades do mundo contemporâneo, gravadas no uso diário das criações da ciência e da tecnologia, que se refletem cada vez mais na vida de todos os cidadãos mostram com grande ênfase que da mesma forma que a sociedade se organiza para se adaptar a essas novos tempos, às escolas devem reciclar parcialmente os profissionais para enfrentar os novos desafios de hoje. (BAZZO, 2014).

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Considerando a temática e o que foi proposto na pesquisa os professores que participaram trabalham os jogos didáticos enquanto ferramenta que auxiliam no desenvolvimento das aulas no dia a dia da instituição de ensino, mas que fique claro que a interdisciplinaridade tem uma ligação importante quando se trabalha os conteúdos das disciplinas com os jogos didáticos.

Conclui-se que os jogos didáticos têm uma importância muito grande como um auxiliador no processo de ensino e de aprendizagem, no entanto, foi possível perceber a importância desse recurso para serem utilizados em sala de aula. Em relação à prática dos jogos didáticos como metodologia da educação de ensino abordado na Escola Família Agroextrativista do Carvão, fica perceptível que os professores utilizam os jogos como recursos auxiliares que são de extrema importância para serem utilizados em sala de aula, fazendo com que o aluno se interesse pelos conteúdos didáticos, caminhando por meio da curiosidade do aprender.

Para o processo educacional os jogos ajudam o professor a adaptar suas aulas para aqueles alunos que possuem alguma necessidade especial possam participar das aulas e sendo de fundamental importância para o desenvolvimento das habilidades motoras, como uma atividade interativa, social, cultural e construtiva na formação do indivíduo, os alunos se sentem estimulados, por meio das atividades lúdicas.

A escola que foi área de estudo possui o papel de incentivar à prática dos jogos didáticos como metodologia de ensino, sendo um forte mecanismo que ajuda os alunos em especial os com alguma deficiência a formar um conceito positivo de mundo, ajudando no seu crescimento e contribuindo para o desenvolvimento de suas habilidades motoras e cognitivas. Dentro da área de estudo os jogos que envolvem o lúdico e a interdisciplinaridade são os mais trabalhados pelos professores dentro do ambiente escolar.

Visando à importância dos jogos didáticos como metodologia da educação e a necessidade em praticá-los, é necessário haver mais estudos que possam elucidar os benefícios dos jogos educativos, devido às contradições ocorridas na escola observada, visto que na maioria das situações, a escola contempla esse atendimento pelos educadores, mas não leva em consideração a sua importância.

## REFERÊNCIAS

AMAPÁ. Secretária de Comunicação. **Características Gerais do Amapá**. Disponível em: <<http://www.amapa.net/info/mostra>>. Acesso em: 22 dez. 2019.

ALMEIDA, F. S.; et al.. A importância dos jogos didáticos no processo de ensino aprendizagem: Revisão integrativa. **Research, Society and Development**, Vargem Grande Paulista, v. 10, n. 4, p. 1-9, 2021. Disponível em:<<https://doi.org/10.33448/rsd-v10i4.14309>>. Acesso em 10 jan. 2022.

BRASIL, Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: Ciências Naturais**. Brasília : MEC / SEF, 1998a. Disponível em:<<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/ciencias.pdf>>. Acesso em: 20 dez. 2021.

\_\_\_\_\_, Ministério da Educação e do Desporto. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998b. Disponível em:<[http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/rcnei\\_vol1.pdf](http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/rcnei_vol1.pdf)>. Acesso em: 22 jan 2022.

\_\_\_\_\_, Ministério da Educação. **Lei de diretrizes e bases da educação nacional**. Brasília : Senado Federal, 2017a. Disponível em:<[https://www2.senado.leg.br/bdsf/bitstream/handle/id/529732/lei\\_de\\_diretrizes\\_e\\_bases\\_1ed.pdf](https://www2.senado.leg.br/bdsf/bitstream/handle/id/529732/lei_de_diretrizes_e_bases_1ed.pdf)>. Acesso em: 11 jan. 2022.

\_\_\_\_\_, Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2017b. Disponível em:< <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>>. Acesso em: 20 jan 2022.

\_\_\_\_\_, Ministério da Saúde. **Resolução nº 510, de 07 de abril de 2016**. Brasília: MS, 2016. Disponível em:<<http://conselho.saude.gov.br/resolucoes/2016/Reso510.pdf>>. Acesso em: 20 jan 2022.

BARROS, Márcia Graminho Fonseca Braz e; MIRANDA, Jean Carlos; COSTA, Rosa Cristina. Uso de jogos didáticos no processo ensino-aprendizagem. **Revista Educação Pública**, v.19, n. 23, 2019. Disponível em: <<https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/19/23/uso-de-jogos-didaticos-no-processo-ensino-aprendizagem>>. Acesso em: 20 dez. 2021.

BATISTA; D. A.; DIAS, C. L. O processo de ensino e de aprendizagem através dos jogos educativos no ensino fundamental. **Colloquium Humanarum**, Presidente Prudente, v. 9, n. Especial, 2012. Disponível em:<

<http://www.unoeste.br/site/enepe/2012/suplementos/area/Humanarum/Ci%C3%AAs%20Humanas>>. Acesso em: 10 jan 2022.

BAZZO, W. A. As reflexões, as quebras de paradigmas e as renovações pedagógicas de um professor da área tecnológica. **Revista Memorial Descritivo**. Florianópolis, p.4-132. 2014. Disponível em:<  
<https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/126688/1MEMORIAL%20DESCRITIVO%20walter%20a%20bazzo%202014%20Revisado%20PDF.pdf?sequence=1&isAllowed=y>>. Acesso em: 10 jan 2022.

BANDEIRA, P. O.; SOUZA, P. K. T. **O lúdico e suas contribuições na educação infantil**. 2015. 54f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia) – Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2015. Disponível em:<  
<https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/2431/1/POB19012016.pdf>>. Acesso em: 20 jan 2022.

CARLOS, A. M. **O Lúdico Como Ferramenta Pedagógica**. 2010. 42f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2010. Disponível em:<  
<https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/142876/000993420.pdf?sequence=1>>. Acesso em: 20 jan. 2022.

CAMPOS, L.M.L.; BERTOLOTO, T. M.; FELÍCIO, A. K. C. A produção de jogos didáticos para o ensino de ciências e biologia: uma proposta para favorecer a aprendizagem. **Núcleos de Ensino da Unesp**, São Paulo, p. 47-60, 2003. Disponível em:<<http://www.unesp.br/aproducaodejogos.pdf>>. Disponível em: 20 dez 2021.

CAMILLO, C. M.; MEDEIROS, L. M. **Teorias da educação**. Santa Maria: UFSM, 2018. Disponível em:<  
[https://www.ufsm.br/app/uploads/sites/358/2019/06/MD\\_Teorias\\_da\\_Educa%C3%A7%C3%A3o\\_Diagrama%C3%A7%C3%A3oFinal.pdf](https://www.ufsm.br/app/uploads/sites/358/2019/06/MD_Teorias_da_Educa%C3%A7%C3%A3o_Diagrama%C3%A7%C3%A3oFinal.pdf)>. Acesso em: 10 jan 2022.

CARVALHO, L. O. R; et al.. **Metodologia científica teoria e aplicação na educação a distância**. Petrolina: Digital, 2019.

CONCEIÇÃO, A. R.; et al.. Jogos didáticos no ensino e na aprendizagem de Ciências e Biologia: concepções e práticas docentes. **Research, Society and Development**, v. 9, n. 5, p. 1-26, 2020. Disponível em:<<http://dx.doi.org/10.33448/rsd-v9i5.3290>> Acesso em: 10 jan 2022.

COSTA, R. C. **O jogo didático desafio ciências: Sistemas do Corpo Humano como Ferramenta para o Ensino de Ciências**. 2017, 42f. Trabalho de Conclusão

de Curso (Licenciatura em Ciências Naturais) - Universidade Federal Fluminense, São Antonio de Pádua, 2017. Disponível em: <<https://app.uff.br/riuff/handle/1/24967>> Acesso em: 11 jan. 2022.

FORTUNA, T. R.; Bittencourt, A. D. S. Jogo e educação: o que pensam os educadores. **Rev. Psicopedagogia**, n. 20, p. 234-242, 2003. Disponível em: <<https://www.revistapsicopedagogia.com.br/detalhes/284/jogo-e-educacao--o-que-pensam-os-educadores>>. Acesso em: 20 dez 2021.

GONZAGA, G. R.; et al.. Jogos didáticos para o ensino de Ciências. **Revista Educação Pública**, v.17, n. 20, 2017. Disponível em: <<https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/17/7/jogos-didticos-para-o-ensino-de-ciencias>>. Acesso em: 20 dez. 2021.

HUINZINGA, Johan. **Homo Ludens**. São Paulo: Perspectiva, 2000. 162p. Disponível em: <<https://edisciplinas.usp.br/mod/resource/view.php?id=2255943>>. Acesso em: 20 dez 2021.

KIYA, M. C. S. O uso de Jogos e de atividades lúdicas como recurso pedagógico facilitador da aprendizagem. **Caderno Pedagógico**, Ortigueira, v. 2, p. 5-39, 2014. Disponível em: <[http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes\\_pde/2014/2014\\_uepg\\_ped\\_pdp\\_marcia\\_cristina\\_da\\_silveira\\_kiya.pdf](http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2014/2014_uepg_ped_pdp_marcia_cristina_da_silveira_kiya.pdf)>. Acesso em: 10 jan. 2022.

KNECHTEL, Maria do Rosário. **Metodologia da pesquisa em educação: uma abordagem teórico-prática dialogada**. Curitiba: Intersaberes, 2014

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos de metodologia científica**. São Paulo : Atlas 2003.

LIMA, C. C. S.; RIBAS, J. F. M.; OLIVEIRA, R. V. O sentido do jogo na educação infantil e no ensino fundamental: uma análise acerca da base nacional comum curricular. **Revista Triângulo**, Uberaba, v. 12, n. 2, p. 73-88, 2019. Disponível em: <<https://seer.uftm.edu.br/revistaeletronica/index.php/revistatriangulo>> Acesso em: 20 dez. 2021.

LISBOA, M. L. S. **A Utilização de Jogos Didáticos na Formação Inicial de Professores de Química: Um Estudo Acerca do Saberes Profissionais Docentes**. 2016. 159 f. Dissertação (Mestrado em Ensino de Ciências e Matemática) – Universidade Federal Rural de Pernambuco, Recife, 2016. Disponível em: <<http://www.tede2.ufrpe.br:8080/tede2/handle/tede2/7441>>. Acesso em: 20 dez 2021.

LEÃO, D. M. M. Paradigmas Contemporâneos de Educação: escola tradicional e escola construtivista. **Cadernos de Pesquisa**, -, n. 107, p.187-206, 1999. Disponível em:< <http://www.scielo.br/pdf/cp/n107/n107a08.pdf>> Acessado em: 20 dez 2021.

LIBÂNEO José C. **Os campos contemporâneos da didática e do currículo - aproximações e diferenças**. In: OLIVEIRA, Maria R. S. (org.) *Confluências e divergências entre didática e currículo*. Campinas: Papyrus, 1998.

LUCKESI, Cipriano Carlos. Desenvolvimento dos Estados de Consciência e Ludicidade. **Cadernos de pesquisa**, do núcleo de FAGED/UFBA, v,2, n.21, p. 19-30, 1988. Disponível em:< <https://periodicos.ufba.br/index.php/entreideias/article/download/9168/8976>>. Acesso em: 20 jan 2022.

MARATORI, P. B. **Por que Utilizar Jogos Educativos no Processo de Ensino Aprendizagem?** 2003. 33 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Informática na Educação) – Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2003. Disponível em:<<https://edisciplinas.usp.br>>. Acesso em: 20 dez. 2021.

MARTINS, E. F. **A importância dos Jogos na Educação Fundamental do 6º ao 9º ano na Escola Estadual de Cabeceiras-GO**. 2012. 52 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Educação Física) – Universidade de Brasília, Planaltina, 2012. Disponível em:< [https://bdm.unb.br/bitstream/10483/4611/1/2012\\_EmersondeFrancaMartins.pdf](https://bdm.unb.br/bitstream/10483/4611/1/2012_EmersondeFrancaMartins.pdf)>. Acesso em: 20 dez. 2021.

MARQUES, S. R. S. O Papel da Ludicidade: Escola Cecilia Castro barbosa. **Revista Brasil Escola**, São Paulo, p.1-8, 2022. Disponível em:< <https://meuartigo.brasilecola.uol.com.br/pedagogia/o-papel-ludicidade-escola-cecilia-castro-barbosa.htm>>. Acesso em: 20 fev 2022.

MATOS; M. M.; et al.. Uma proposta de oficina baseada na BNCC com o jogo Planet Families. In: I ENCONTRO REGIONAL DO MNPEF CENTRO-OESTE/NORTE UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA, 2019, Brasília. **Anais...Brasília: UNB**, 2019. Disponível em:<<https://periodicos.unb.br/index.php/rpf/article/download/25889/23380>>. Acesso em: 20 fev 2022.

MUNARI, A. (Org). **Jean Piaget**. Recife: Massangana, 2010. Disponível em:< <https://livros01.livrosgratis.com.br/me4676.pdf>>. Acesso em: 10 jan 2022.

MELO, A. C. A.; ÁVILA, T. M.; SANTOS, D. M. C. Utilização de jogos didáticos no ensino de ciências: um relato de caso. **Ciência Atual**, Rio de Janeiro, v.9, n. 1, p. 02-14, 2017. Disponível em:<  
<https://revista.saojose.br/index.php/cafsj/article/view/170>>. Acesso em: 10 jan 2022.

NICOLA, Jéssica Anese; PANIZ, Catiane Mazocco. A importância da utilização de diferentes recursos didáticos no ensino de biologia. **Rev. NEaD-Unesp**, São Paulo, v. 2, n. 1, p.355-381, 2016. Disponível em:<  
<https://ojs.ead.unesp.br/index.php/nead/article/view/InFor2120167>>. Acesso em: 20 dez 2021.

PERIN, C. S. B.; MALAVASI, S. A interdisciplinaridade e a formação do Professor: breves considerações. **Rev. Int. de Form. de Professores (RIFP)**, Itapetininga, v. 4, n.2, p. 98-112, 2019. Disponível em:<  
<https://periodicos.itp.ifsp.edu.br/index.php/RIFP/article/view/1428>>. Acesso em: 10 jan 2022.

PINTO, L. T.; FIGUEIREDO, V. A. Uma proposta de iniciação de jogos didáticos dentro do contexto da formação de professores. In: VII SEMINÁRIO MÍDIAS & EDUCAÇÃO, 2017. Rio de Janeiro. **Anais Eletrônicos**...Rio de Janeiro: Pedro II, 2017. Disponível em:<  
<http://cp2.g12.br/ojs/index.php/midiaseeducacao/article/view/1456>>. Acesso em: 10 jan. 2022.

PIAGET, J.O **nascimento da inteligência na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.

\_\_\_\_\_. (1946). **A Formação da Simbologia na Criança**, Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

RAMOS, M. C. A. L. Jogar e brincar: Representando papéis, a criança constrói o próprio conhecimento e, conseqüentemente, sua própria personalidade. **Revista ICPG**, Curitiba, 2016. Disponível em:<  
<http://multimidia.curitiba.pr.gov.br/2016/00182789.pdf>> Acesso em: 20 dez 2021.

RIBEIRO, R J; et al. Teorias de Aprendizagem em Jogos Digitais Educacionais: um Panorama Brasileiro. **Novas Tecnologias Na Educação**. v. 13 nº 1, p. 1-10, 2015.

SILVA, D, F; TAVARES, L, M. **A pedagogia da alternância: uma análise da metodologia na escola Família Agroextrativista do Carvão–EFAC na educação dos filhos de agricultores**. 2019. 52f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Educação no Campo) – Universidade Federal do Amapá, Macapá, 2019.

UMBELINO, Moacir; ZABINI, Franciele Oliveira. A importância da interdisciplinaridade na formação do docente. In: SEMINÁRIO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO SUPERIOR. 2014. Sorocaba. **Anais Eletrônicos**...Sorocaba: UNISO, 2014. Disponível em:<<http://www.uniso.br/assets/docs/publicacoes/publicacoes-eventos/anais-do-sies/edicoes/ficha-catalografica/ficha.pdf>>. Acesso em: 10 jan 2022.

VILLAS BOAS; L, P. S. Jogos didáticos: Um Estudo de Representações Sociais. **Educação & Linguagem**. São Paulo, v. 12, n. 19, p. 201-218, 2009. Disponível em:<<https://www.metodista.br/revistas/revistas-ims/index.php/EL/article/download/821/889>>. Acesso em: 10 jan. 2022.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1998. Disponível em:<[https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/3317710/mod\\_resource/content/2/A%20formacao%20social%20da%20mente.pdf](https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/3317710/mod_resource/content/2/A%20formacao%20social%20da%20mente.pdf)>. Acesso em: 10 jan 2022.

## APÊNDICE A - Termo de Consentimento Livre e Esclarecido

## TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCRARECIDO

PESQUISA SOBRE - CONTRIBUIÇÕES DA LUDICIDADE NO PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM: PERCEPÇÕES DE DOCENTES DA ESCOLA FAMÍLIA AGROEXTRATIVISTA DO CARVÃO. TÉCNICA OU INSTRUMENTO DE COLETA DE DADOS: Aplicação de Questionário.

Prezado(a) colaborador(a): Somos acadêmicas da Universidade Federal do Amapá - UNIFAP e estamos realizando uma pesquisa científica sobre **CONTRIBUIÇÕES DA LUDICIDADE NO PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM: PERCEPÇÕES DE DOCENTES DA ESCOLA FAMÍLIA AGROEXTRATIVISTA DO CARVÃO**, objetivando analisar a importância da utilização dos jogos didáticos em sala de aula, como processo de ensino e aprendizado dos alunos. identificar se os professores estão utilizando jogos didáticos no processo de ensino nas salas de aula; caracterizar quais os jogos que os professores utilizam em sala de aula; Verificar a importância dos jogos didáticos no processo educacional. Para a realização desta pesquisa, necessitamos obter algumas informações a serem coletadas por meio da aplicação de questionário, como você atende ao perfil e aos critérios de inclusão para esta investigação, seria extremamente importante contar com a sua colaboração, fornecendo estas informações. Para tanto, deixo (deixamos) claro que as informações fornecidas serão recebidas e tratadas garantindo-se total sigilo e confidencialidade do fornecedor das respostas. Acrescentamos que o tempo estimado para a o fornecimento das informações é de aproximadamente 10 minutos e que, a sua participação é voluntária, podendo se recusar a fornecer as informações ou parar a qualquer momento. Antecipamos nossos agradecimentos pela atenção e participação, ao tempo que colocamo-nos à disposição para quaisquer esclarecimentos por meio do telefone\_\_\_\_\_.

Atenciosamente,

Acadêmico 1 \_\_\_\_\_ Acadêmico 2 \_\_\_\_\_ Acadêmico 3 \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
Assinatura do(a) responsável pela Instituição

## DECLARAÇÃO DE CONSENTIMENTO

Após ter todas as informações e esclarecimentos necessários sobre a pesquisa e sua finalidade, eu \_\_\_\_\_, concordo em participar espontaneamente fornecendo as informações solicitadas.

Cidade: \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ 20\_\_\_\_.

\_\_\_\_\_  
Assinatura do(a) Participante da Pesquisa

## ANEXO A - Questionário Aplicado

**Questionário**

Nome: \_\_\_\_\_

1 Formação \_\_\_\_\_

Tempo de Serviço: \_\_\_\_\_

Especialização: \_\_\_\_\_

2 Você sabe o que é ludicidade?

 SIM  NÃO

3 Você utiliza ludicidade em sua aula?

 SIM  NÃO

4 Você sabe a importância da lucidade para o aprendizado educacional?

 SIM  NÃO

Se sim, Qual?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

5 Qual as vantagens do uso da lucidade nas aulas?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

6 Você percebe desempenho no ensino e aprendizagem dos alunos com uso da lucidade?

 SIM  NÃO

7 Quais os principais jogos didáticos que você utiliza em sala de aula?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

8 Você percebe interesse por parte dos alunos nas aulas com o uso de jogos didáticos?

 SIM  NÃO

9 Tem brinquedoteca ou projeto para aquisição?

 SIM NÃO

10 A escola possui espaço adequado para trabalhar a ludicidade?

 SIM  NÃO

11 Os professores buscam juntos a coordenação mais ideias para pôr em práticas em sala?

 SIM  NÃO