

**FACULDADE CATÓLICA DE ANÁPOLIS
INSTITUTO SUPERIOR DE EDUCAÇÃO
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM DOCÊNCIA
UNIVERSITÁRIA**

**O PAPEL DOS JOGOS NA FACILITAÇÃO
DO PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM
EM QUÍMICA**

GISLANE SILVERIO NETO BARRETO

ANÁPOLIS
2011

GISLANE SILVERIO NETO BARRETO

**O PAPEL DOS JOGOS NA FACILITAÇÃO
DO PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM
EM QUÍMICA**

Trabalho de conclusão de curso apresentado à coordenação do Curso de Pós graduação em Docência Universitária da Faculdade Católica de Anápolis como exigência para obtenção do título de especialista em Docência Universitária sob orientação da professora Maria Inácia Lopes.

ANÁPOLIS
2011

GISLANE SILVERIO NETO BARRETO

**O PAPEL DOS JOGOS NA FACILITAÇÃO DO
PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM
EM QUÍMICA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à coordenação do Curso de Especialização em Docência Universitária da Faculdade Católica de Anápolis como requisito para obtenção do título de Especialista.

Anápolis-GO, 22 de outubro de 2011.

APROVADA EM: _____/_____/_____ NOTA _____

BANCA EXAMINADORA

Profa. Ms. Maria Inácia Lopes
Orientadora

O PAPEL DOS JOGOS NA FACILITAÇÃO DO PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM EM QUÍMICA

Gislane Silverio Neto Barreto

Maria Inácia Lopes

A educação é um processo contínuo de aprendizagem. O educando constrói seu conhecimento a partir de um saber prévio. Cabe ao educador ser o principal mediador para que essa construção do saber conceba a formação de um aluno como cidadão, servindo de ferramenta cultural para que o educando participe ativamente de uma sociedade apoiada em valores humanos e normas culturais. O educador deve procurar metodologias que possam facilitar o aprendizado de educando. Tais metodologias devem proporcionar o interesse do educando pela aprendizagem. No que se refere à educação, a aplicação do jogo como metodologia de ensino permite desenvolver no aluno sua atenção, curiosidade, habilidades e potencialidades, enfim, suas capacidades cognitivas na apropriação do conhecimento. Através dos jogos, podemos buscar a interação em sala de aula, sustentado na abordagem de Vygotsky (1998), que acredita que todos terão possibilidades de falar, levantar suas hipóteses e chegar a conclusões que os ajudem a perceber que fazem parte de um processo dinâmico de construção. O jogo a ser utilizado neste trabalho é de fundamental importância por se tratar de um assunto importante para a compreensão da Química.

Palavras - chave: Educação. Metodologia. Jogos. Aprendizagem. educador.

ABSTRACT

Education is a continuous learning process. The learner builds his her knowledge from a previous knowledge. The educator will be a main mediator with the purpose of teaching training in citizenship, serving as a cultural bridge for the student to participate actively in a society based on human and natural values that would facilitate student learning. These methodologies should provide the student's interest in learning. In education the use of games method as a teaching tool allows students to develop the attention, curiosity, skills and capabilities, ultimately, their cognitive abilities in the acquisition of knowledge. We notice that the interaction in classroom can be encouraged by games, and we sustain this affirmative based in Vygotsky (1998), who believes that everyone will have chance to talk, find hypothesis and reach the conclusion that they are part of a dynamic process in the knowledge construction. The game to be used in this work has fundamental importance, since it is an important issue for the understanding of chemistry.

Keywords: Education. Methodology. Games. Learning. Educator.

Lista de Ilustrações

Figura 1- Alunos jogando em sala de aula -----07

Lista de Gráficos

Gráfico 01- Você gostou do jogo utilizado em sala de aula? ----- 08

Gráfico 02- Você acha que em outras disciplinas deveria ser usado jogos? 09

Gráfico: 03 – A interação aluno-aluno e aluno-professor para você teve
alguma alteração? -----10

Gráfico: 04 – Em relação ao conteúdo você se sentiu motivado a estudar?-10

Gráfico: 05- O jogo preencheu alguma lacuna do seu conhecimento?----- 11

Sumário

INTRODUÇÃO-----	01
CAPÍTULO 1 –	
O jogo e a Educação-----	04
CAPÍTULO 2-	
Experiência do jogo-----	06
CONCLUSÃO - -----	13
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS-----	14
ANEXOS -----	15
Modelo do Consentimento de participação da pessoa como sujeito	
Modelo do Questionário	

1.Introdução

Para Elkonin (1998), o jogo surge apenas quando a sociedade humana atinge um nível de desenvolvimento, dos meios de produção, que inviabilize a participação no jogo da criança ou do adolescente, de forma que, ela passe a correr riscos, ou não consiga mais desempenhar a atividade, devido à complexidade. A relação da brincadeira e do jogo aqui passa a ser vista estreitamente relacionada com a atividade produtiva do grupo.

Manuscritos milenares falam de jogos praticados em todas as regiões do planeta. Impossível saber exatamente qual foi o primeiro jogo surgido no mundo. Leitores da teoria Darwiniana afirmam que o primeiro jogo foi o da evolução, praticado pelos Neanderthal, mostra na história Darwiniana que se tratava de um jogo bem simples e rude , uma das peças chaves desse jogo era um grande osso.

No que se refere à educação, a aplicação do jogo permite desenvolver sua atenção, curiosidade, habilidades e potencialidades, enfim, suas capacidades cognitivas na apropriação do conhecimento. Através dos jogos, podemos buscar a interação em sala de aula, sustentado na abordagem de Vygotsky (1998), acredita que todos terão possibilidades de falar, levantar suas hipóteses e chegar a conclusões que os ajudem a perceber que fazem parte de um processo dinâmico de construção.

O jogo educativo tem duas funções: A lúdica, proporcionando diversão e o prazer quando escolhido voluntariamente, e educativa ensinando qualquer coisa que complete o indivíduo em seu saber e sua compreensão de mundo(KISHIMOTO-1993).

Através do equilíbrio entre as duas funções do jogo, desperta o interesse, a atenção, a comunicação, com o objetivo de facilitar e tornar prazeroso o aprendizado, ao introduzir jogos e brincadeiras no contexto da aula é provável que à absorção dos conteúdos se torne mais atraente. Além disso estimular o trabalho em equipe para que seja reforçada a interação social como aspecto essencial do processo de ensino-aprendizagem.

A ação do aluno, na elaboração de seus conceitos, é de grande importância. Piaget(1984) considera que, “ao lado do conhecimento específico da disciplina ou tema a ser estudado, devem ser criadas e propiciadas oportunidades para que os alunos se coloquem em ação e desenvolvam o raciocínio. Isto pode ser atingido com a oferta de jogos, que levem o aluno a inferir, deduzir, comparar e interpretar, estabelecendo relações entre os fenômenos, eventos ou dados”. (PIAGET, 1984. p 43).

Ensinar é proporcionar, intermediar e acompanhar o processo de

desenvolvimento da auto-estima, linguagem, pensamento, raciocínio, afetividade, propondo situações diversificadas e enriquecedoras para tomada de decisões, escolhas e intercâmbios de pontos de vista desses sujeitos. A forma de abordagem do conhecimento não pode ser passiva, mas de forma participativa, podendo ser utilizado pesquisas, contextualizações, experimentos e jogos. Essas metodologias devem favorecer a compreensão e o enriquecimento do ensino.

Ao desenvolver o tema proposto na presente pesquisa, percebe-se o confronto com uma realidade atual automatizada, a passividade do educador em relação ao ensino, caracterizada hoje como tradicional. A mudança de uma educação tradicional para uma educação em que o enfoque principal está na exploração da vivência do aluno como cidadão e na finalidade de motivá-lo a reflexão e à adoção de uma postura crítica, tem o professor como meio importante nesta nova visão de educação. O educador necessita consolidar seus conhecimentos a partir de novos estudos. A visão negativa pela maioria dos professores, não pode ser considerada uma situação irreversível, pois as mudanças devem partir do próprio professor, sendo que ele pode desenvolver em seu colégio atividades e idéias didáticas que melhorem a aprendizagem dos alunos e possa desenvolver neles operações mentais e até a dominação de habilidades de estudo. O professor será sempre modelo de inspiração ao aluno, e é a partir do professor que o educando se inspira na sua própria formação.

A partir dessa visão de educação, nota-se a relevância de metodologias a serem aplicadas ao ensino. Os jogos apresentam uma forma prática, inovadora que garante aspectos positivos na construção da aprendizagem.

A abordagem deste tema demonstra as características a serem analisadas dos educadores. O lúdico terá como finalidade, para o educador, demonstrar que a sua capacidade e vontade de inovação podem ser refletida no processo de aprendizagem do educando. Só o educador é capaz de transformar a educação.

Os docentes, observando a teoria dos jogos já terão uma visão bem ampla de que, se desenvolverem atividades didáticas e idéias didáticas que melhorem a aprendizagem dos alunos e desenvolva neles operações mentais e até a dominação de habilidades de ensino, já será uma boa forma para ajudar a desenvolver habilidades em seus alunos.

Este trabalho mostrará aos docentes que com a ajuda dos próprios alunos ele

poderá confeccionar vários jogos. A execução do jogo, que é realmente jogar para aprender algo, sabendo que os jogos tem regras, tem convívio em grupo, mostra para o futuro professor a real importância de se formar um cidadão, pois a partir do momento que se discute uma regra já está se fazendo um aluno crítico e consciente.

As hipóteses que nortearam este trabalho foram: Os docentes do curso de Química, observando a teoria dos jogos já terão uma visão bem ampla de que, se desenvolverem atividades didáticas e idéias didáticas que melhorem a aprendizagem dos alunos e desenvolva neles operações mentais e até a dominação de habilidades de ensino, já será uma boa forma para ajudar a desenvolver habilidades em seus alunos. A Confeção do determinado jogo sobre “tabela periódica”, mostrará ao docente que, com a ajuda dos próprios alunos ele poderá confeccionar este e vários outros jogos.

A metodologia utilizada foi pesquisa bibliográfica e experimental, através de pesquisas baseadas em Vygotsky e outros autores, para mostrar a importância dos jogos aprimorando o desenvolvimento do aluno como cidadão. A experimental com a confecção do jogo pelos alunos do 1º ano do Ensino Médio de uma Escola da rede Estadual da cidade de Anápolis; Para atingir os objetivos pretendidos foram ouvidos através de questionários, os mesmos alunos.

CAPÍTULO 1 - O Jogo e a Educação

Ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção. Jogos apresentam divertimento e associados ao ensino proporcionam a construção do saber.

A brincadeira assim dita, atua de forma eficaz no desenvolvimento do educando; o jogo permite que o aluno abra uma janela que não pode se desenvolver numa educação tradicional. É uma janela de atitudes construtivas imperam o cooperativismo, o senso crítico e também a autoconfiança.

Os jogos são importantes instrumentos de desenvolvimento na área educacional. Longe de servirem apenas como fonte de diversão, os jogos além de proporcionarem a diversão tão almejada pelos educandos, propiciam para educação, situações a serem exploradas pelos educadores que visam uma melhoria no ensino-aprendizagem devolvendo ao educando o prazer em aprender.

Os jogos provocam o desenvolvimento intelectual de forma direta e indireta, pois requer do educando o uso da inteligência e do raciocínio e de uma forma indireta percebe-se o uso do raciocínio estratégico para a conquista de um objetivo.

O lúdico promove a socialização, pois introduz o indivíduo na vida social, que hoje se torna tão importante na sociedade em que se convive. Na escola, através dos jogos, o educador tem a possibilidade de ensinar os educandos a conviverem, respeitarem um ao outro, trabalhar em equipe, conviverem com as diferenças, enfim, o educador entrelaça a amizade e o respeito entre os alunos.

Sabe-se que o convívio social baseia-se no confronto das diversas habilidades de cada ser e suas diferenças. Sendo assim, também nos jogos, certamente cada um dos jogadores possui suas habilidades e as suas limitações, há aqueles que têm melhor destreza física e outros possuem maior facilidade de raciocínio lógico, enfim cada ser humano é uma combinação original e exclusiva de habilidades e limitações. A maioria dos jogos aplicados em sala de aula exploram a interação entre os educandos extraindo suas melhores habilidades.

O jogo é a maneira natural de as crianças interagirem entre si, vivenciando situações, manifestando indagações, formulando estratégias e verificando seus acertos e erros, e poderem, através deles, reformularem, sem qualquer punição, seu planejamento e as novas ações. (DOHME, 2003. p. 87)

O tipo de desafio que o jogo lúdico proporciona irá influenciar no

desenvolvimento social, se o jogo voltar-se simplesmente para a competição, o educando realizará, o que pode se chamar de, avaliação apenas pelo deslumbramento da vitória, o que não é importante para o processo de ensino-aprendizagem. Para que a verdadeira aprendizagem venha acontecer é ideal o equilíbrio entre a competição, o cooperativismo e a aprendizagem.

As atividades envolvidas proporcionam a cada educando o seu auto conhecimento, bem como de uma forma sutil, o desafio para seu próprio desempenho, ou seja o jogo desperta no aluno a vontade de aprender e superar seus limites. O jogo apresenta o trabalho da autoconfiança; como é trabalhado em equipe cada aluno desempenha um papel importante para a conquista do objetivo a ser realizado, ou seja, a habilidade de cada se torna relevante, o artístico, o intelectual e o físico, em conjunto são peças fundamentais para o processo do ensino.

O trabalho da autoconfiança exercida no papel de um jogo lúdico se estende no futuro do educando. A vontade de conseguir, de vencer desafios mais audaciosos refletem na formação do educando como cidadão, transmitindo a ele características de uma pessoa consciente dos problemas sociais e econômicos da sociedade em que convive.

Um jogo é um grande campo onde as crianças vivenciam de forma livre e autônoma o relacionamento social. Muitas vezes este relacionamento passa despercebido pelo adulto que está coordenando o jogo, mas quando acontece o contrário, o educador fica maravilhado com as observações que pode fazer do comportamento de seus alunos, descobrindo entre eles quem tem vocação para a liderança, cooperação etc. O educador que deseja fazer do jogo uma ferramenta educacional usará estas observações, aplicando jogos que suscitem diferentes formas de cooperação entre os alunos, mesclando times e elementos, trabalhando com as lideranças, dando maiores desafios às lideranças estabelecidas e criando situações que façam surgir novas. (DOHME, 2003. p. 87)

As atividades lúdicas são sempre alegres, fazendo com que as pessoas se relacionem mais e com mais liberdade, pois estarão menos preocupados com o julgamento que seus companheiros irão fazer. Os participantes terão oportunidades de encontrarem nos outros atitudes que lhe causam admiração, causando -lhe a vontade de conhecer outras melhores.

O lúdico é a adoção de uma dinâmica de grupo que tem como estratégica o aumento da participação do aluno. O jogo proporciona o aprendizado do conteúdo, contribui para o aumento do interesse no ensino de Química, estimula o aluno a tirar suas próprias conclusões explorando os argumentos anteriormente apresentados. Assim o jogo contribui para a ampliação do conhecimento.

CAPÍTULO 2: Experiência do jogo

O jogo proporciona além do mero divertimento, que pode ser caracterizado por um ensino dinâmico, a construção do conhecimento. É de grande importância o uso dos jogos na educação, pois o ato de aprender é uma atividade complexa que envolve mecanismos internos do sujeito, sendo que ela depende diretamente do desenvolvimento do ser humano, corpo e funções mentais.

Vivenciada por processo de aprendizagem tradicional, a educação começa a exigir do educador uma nova visão para o ensino. Percebe-se cada vez mais a desatenção, o desânimo do aluno, desencadeando um grande processo de evasão escolar. Muito disso se explica pela forma com que muitos professores atuam em sua profissão. Torna-se necessário a busca de novos conhecimentos, o resgate pelo prazer de aprender. É através de novos conceitos, de novas metodologias que se pode “recuperar” o gosto pela educação.

Neste intuito, numa abordagem construtiva do desenvolvimento da educação, visa-se a necessidade de metodologias práticas que evoluem o processo de ensino-aprendizagem. Os jogos se caracterizam pelo dinamismo que apresentam. Além de facilitar a aprendizagem, devolvem no discente o prazer, a alegria de aprender.

Pode-se utilizar em todos os conteúdos a metodologia dos jogos. Apresenta-se neste trabalho um exemplo de como utilizar esse método em sala de aula. Escolheu-se apenas um conteúdo, TABELA PERIÓDICA, para representar o uso desse ensino em sala de aula, assim como apresentar a relevância desta metodologia para o processo de ensino aprendizagem. Durante a realização de uma metodologia inovadora, muitos professores questionam a falta de recursos didáticos para sua realização. O uso de novas metodologias que facilitam a aprendizagem, que possuem baixo custo e requerem um tempo mínimo de preparação é a idealização de muitos educadores.

O desenvolvimento educacional requer do professor dinamismo em sua realização. Para realização deste jogo em questão foi utilizado o material TNT que é um tecido, em várias cores e papel cartão. O TNT foi utilizado para fazer uma pista de largada e chegada, que foi numerada de um a oito, como mostra a ilustração 01, onde a cada nível o competidor teria que responder questões relacionadas com o conteúdo em si. As questões foram elaboradas pelo professor as quais foram transferidas para o papel cartão.

Ilustração 01 - Fotografia de alunos jogando o jogo da tabela periódica, em Anápolis-2010



Fonte: Colégio Estadual em Anápolis

Sabe-se que todos os jogos, educativos ou não, tem regras. As regras são fundamentais para que haja o alcance dos objetivos. Sem regras, observa-se apenas a desorganização. Portanto o jogo não terá nenhuma finalidade. É importante que todos os participantes conheçam e entendam os objetivos e porque estão jogando. As regras devem ser ditas antes do início do jogo.

As regras deste jogo a ser aplicado em sala são:

- A equipe tem que trabalhar em conjunto;
- Não se pode trocar informações com as outras equipes;
- Permite-se apenas o uso da tabela periódica como consulta para a realização do jogo;
- Todas as equipes tem o mesmo tempo para a realização do trabalho, sendo que, se a equipe não conseguir responder a questão, será passada a vez para a próxima equipe;
- A equipe que responder a questão corretamente avança uma casa.
- Dentre as três equipes, a que conseguir responder a quantidade maior de questões, será a vencedora.

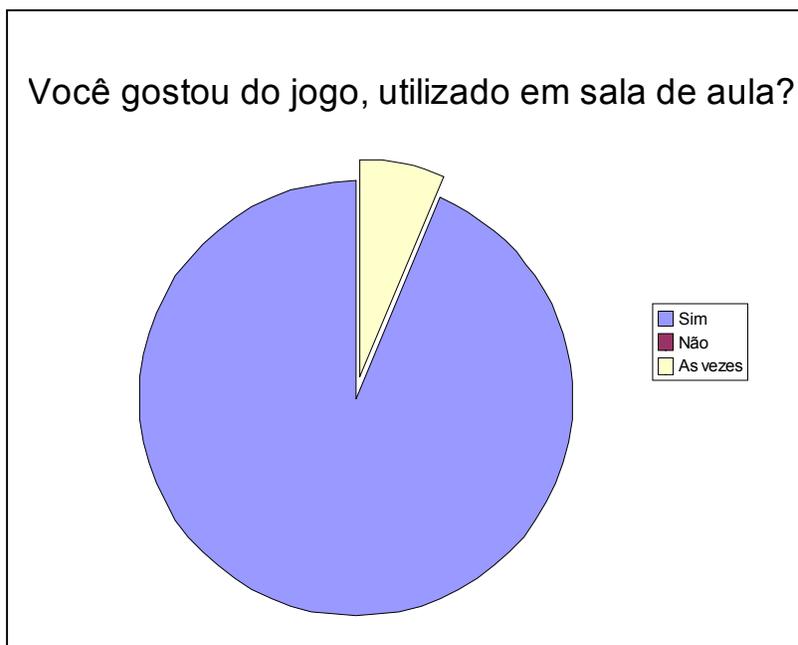
Segundo Dohme (2003, p. 21) “as regras, nesse jogo, aparecem para facilitar sua aplicação, equiparando as possibilidades de se atingir os objetivos, permitindo uma boa arbitragem e até tornando mais cômoda a atuação de todos”.

A forma de organização do jogo é um elemento importante no seu planejamento. Os participantes do jogo, neste jogo aplicado, foram divididos em três equipes de quatro pessoas das quais uma participa do tapete de largada e chegada e as equipes competiam entre si.

Durante a aplicação do jogo observou-se o envolvimento do educando. Nesse processo aluno desenvolveu habilidades, que não eram em si utilizadas em sala de aula. Observou uma grande oportunidade de relacionamento com educando em sala de aula. Muitos alunos, que antes não se restringiam a regras, notaram a importância de segui-las para uma boa realização do trabalho.

O questionário realizado após a aplicação do jogo mostrou que 93,75% dos alunos que participaram do trabalho ficaram satisfeitos com o trabalho em si. Para a maioria deles seu uso devolveu a alegria de estudar novamente. A monotonia existente na educação desencadeia problemas sérios na educação, tais como, evasão escolar e baixo rendimento intelectual. (Gráfico: 01)

Gráfico 01

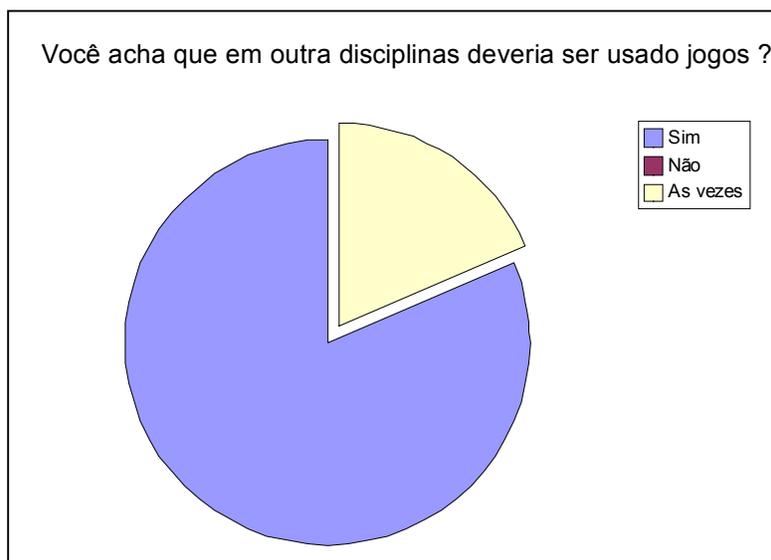


Fonte: Questionário realizado com os alunos

Os jogos, assim como, metodologias inovadoras e dinâmicas, proporcionam a formação de um educando que possa participar ativamente de uma sociedade moderna, caracterizada, sobretudo, pela presença da ciência e da tecnologia. O educando se forma a partir de conhecimentos adquiridos no seu convívio escolar e familiar.

Os jogos são uma forma de articular os conceitos, estabelecendo desafios cognitivos em que os alunos sejam estimulados a construir esquemas explicativos para o mundo que o rodeia, sendo assim, pode ser utilizado em todas as disciplinas.

Gráfico 02



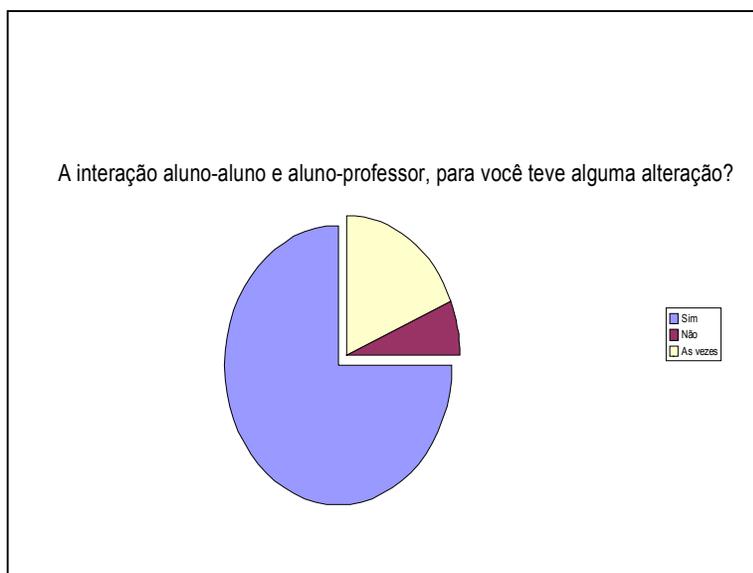
Fonte: Questionário realizado com os alunos

A interação aluno-professor e aluno-aluno devem estar voltados para os objetivos e dos conteúdos de aula. É preciso que o professor combine severidade e respeito, o processo de ensino consiste ao mesmo tempo da direção da aprendizagem e de orientação da atividade autônoma e independente dos alunos. Cabe ao professor controlar esse processo, estabelecer normas, deixando bem claro o que espera dos alunos.

O educador deve ser modelo de inspiração para o aluno, pois é a partir dos professores que o educando se inspira na sua própria formação. O aluno deve ser para o professor instrumento de conhecimento, cabendo a ele a função de aperfeiçoar seu conhecimento prévio, explorando sua vivência e motivando-o a reflexão de uma postura crítica em sua sociedade. Papel essencial do professor e a condição de orientador, não

só porque não se aprende sozinho, mas sobretudo porque a aprendizagem precisa da motivação humana e decorrente avaliação. Educação é um processo essencialmente formativo, no sentido reconstrutivo humano, não algo da ordem de mero treinamento, ensino e instrução. (Gráfico: 03)

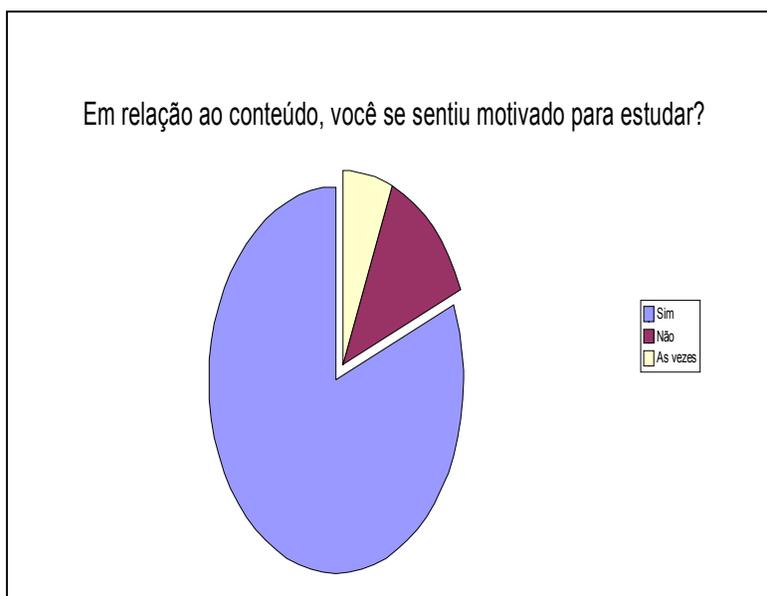
Gráfico: 03



Fonte: Questionário realizado com os alunos

A realidade que o aluno vivência no cotidiano influencia nas etapas de construção de conhecimento, ao transformar o complexo em simples e útil o aluno torna-se capaz de atribuir importância a determinados conteúdos, conseqüentemente ele se sentirá motivado e satisfeito com a disciplina (gráfico: 04).

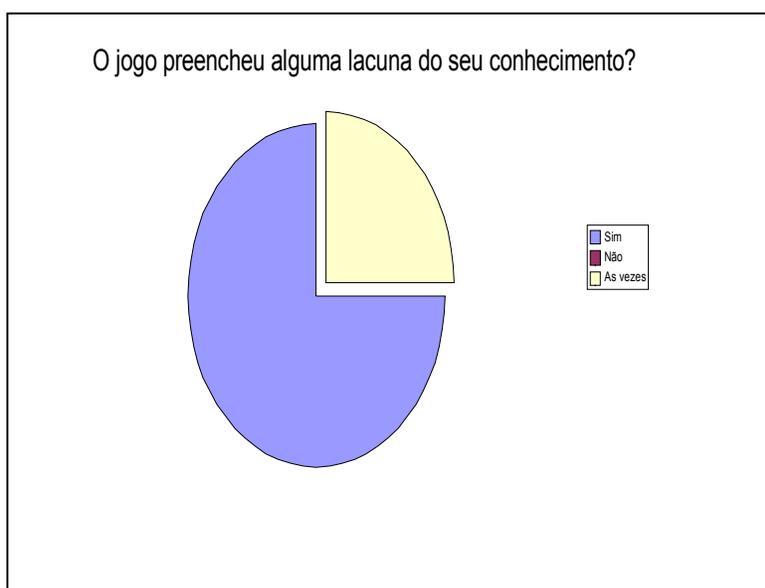
Gráfico: 04



Fonte: Questionário realizado com os alunos

Com o desenvolvimento dos alunos, nota-se que o uso de jogos no contexto da sala de aula é de fundamental importância, pois além do desenvolvimento do aluno, percebe-se que pode ajudar os alunos a se desenvolverem fisicamente, intelectual mente. O desenvolvimento dos alunos foi notado pela nota que os alunos obtiverem após aplicação do jogo, notando que algumas lacunas que não havia sido preenchidas com as aulas expositivas foram preenchidas com o auxílio do jogo.

Gráfico: 05



Fonte: Questionário realizado com os alunos

Para que aconteça uma mudança na Educação é necessário que a relação educador-educando seja de parceria no processo da construção do conhecimento. Nesta nova educação o enfoque principal está no dinamismo, no cooperativismo e na autodeterminação de ambos os lados. O trabalho do educador supõe neste sentido, criatividade, envolvimento, compromisso e doação. O educando também deve se envolver no conhecimento, trocar experiências, procurar respostas e comprometer com o ensino.

Analisar o educando para lhe proporcionar uma educação de qualidade é

fundamental para que esse processo tenha resultados. Augusto Cury em seu livro “Pais Brilhantes e Professores fascinantes”, demonstra a importância da humanização entre educador e aluno, pois é através desse conhecimento que nasce a verdadeira educação e aprendizagem.

Peço aos mestres: encontrem espaços para humanizar o conhecimento, humanizar sua história e estimular a dúvida. Seus alunos não só darão um salto intelectual como terão vantagens competitivas, ou seja, serão empreendedores, saberão fazer escolhas, correrão riscos para concretizar suas metas, suportarão os invernos da vida com dignidade. Serão saudáveis emocionalmente.(CURY, p 142. 2003)

5.CONCLUSÃO

O conhecimento é concebido por seu conteúdo e pela beleza de suas possibilidades quando em contato com a aprendizagem humana. A sua imagem chega-nos como um bem precioso e inquestionável. E, de fato, havemos de concordar com a proposição de seus valores. Apenas, não medimos esforços em avaliar a sua presença contextual na história da evolução humana. É natural do ser humano o desejo de aprender e conhecer. Conhecer o mundo em que se vive, as coisas que os cercam, o porquê dos fenômenos da natureza, enfim, tudo que lhe é de interesse.

A aprendizagem continua sendo o principal foco do conhecimento bem como da compreensão do processo de criação científica. O estudo da Química amplia-se muito mais do que a compreensão de leis, fórmulas e teorias. A Química se desenvolve a partir do cotidiano, na busca constante da reconstrução do conhecimento, visando a formação de uma postura crítica e de um compromisso ético com a sociedade.

É relevante dizer que a educação promove a formação do educando como cidadão. A busca de novas metodologias, é essenciais para o resgate do prazer do educando em aprender. Novas concepções devem ser trabalhadas com a finalidade de promover uma construção significativa de aprendizagem.

Pensando na Química, é necessário o comprometimento e a inovação no ensino. Envolvimento, prazer, gosto, criatividade e doação, devem fazer parte do dicionário do ensino de Química pelo educando. É através de novos estudos, que professores aperfeiçoam suas metodologias e contemplam os alunos com um aprendizado gratificante e alegre.

O jogo representa a transformação de uma simples brincadeira em um processo gratificante da aprendizagem. O que se espera é que a educação procure metodologias, como a exemplificada, para se desenvolva no aluno a competência de questionar o outro, o mundo e a si mesmo, contribuindo assim, para a formação de um cidadão crítico.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- DOHME, Vania. **Atividades lúdicas na educação: o caminho de tijolos amarelos do aprendizado.** Petrópolis; Vozes, 2003.
- KISHIMOTO, T.M. **Jogos infantis – O jogo, a criança e a educação.** 6ª edição. Petrópoli: Vozes. 1993.
- PIAGET, J. **Para Onde vai a Educação?** Rio de Janeiro, José Olympio.1984.
- VIGOTSKI, Lev; LURIA, Alexander, R.: LEONTIEV, Alex. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem.** Trad. Maria da Penha Vilalobos, São Paulo: Ícone, 1998.
- ELKONIN, Daniel, B. **Psicologia do Jogo.** São Paulo: Martins Fontes, 1998.
- CANDAU, Vera Maria. **Rumo a uma nova didática.** Petrópolis: Vozes, 1989.
- CURY, Augusto Jorge. **Pais brilhantes, professores fascinantes.** Rio de Janeiro: Sextante, 2003.

ANEXOS**CONSENTIMENTO DE PARTICIPAÇÃO DA PESSOA COMO SUJEITO**

Eu, _____, declaro que li as informações contidas nesse documento, fui devidamente informado (a) pelo pesquisadora – GISLANE SILVERIO NETO BARRETO- dos procedimentos que serão utilizados, riscos e desconfortos, benefícios, custo / reembolso dos participantes, confidencialidade da pesquisa, concordando ainda em participar da pesquisa. Foi-me garantido que posso retirar o consentimento a qualquer momento, sem que isso leve a qualquer penalidade. Declaro ainda que recebi uma cópia desse Termo de Consentimento.

Anápolis, 23 de Novembro de 2010.

(Nome por extenso)

(Assinatura)

Questionário

1- Você gostou do jogo, utilizado em sala de aula?

- Sim
- Não
- As Vezes

2- Você acha que em outras disciplinas deveria ser usado jogos para auxiliar o entendimento dos conteúdos?

- Sim
- Não
- As Vezes

3 - A interação aluno-aluno e aluno- professor, para você teve alguma alteração?

- Sim
- Não
- As Vezes

4 – Em relação ao conteúdo, você se sentiu motivado para estudar mais, por causa do jogo?

- Sim
- Não
- As Vezes

5- O jogo preencheu alguma lacuna do seu conhecimento que a aula, expositiva não havia conseguido?

- Sim
- Não
- As Vezes