

O LÚDICO COMO BASE PARA O ENSINO-APRENDIZAGEM

Maria da Penha Pereira de Almeida

Especialista em Língua Portuguesa e Literatura, professora de Ensino Médio e Fundamental
penh.apa@hotmail.com

RESUMO

Esse estudo tem o objetivo de apresentar os jogos e o uso do lúdico como forma de melhorar o processo de ensino-aprendizagem, independente da disciplina ensinada. Procuramos mostrar como a teoria pode ser passada de forma mais agradável e menos tediosa para os alunos que não têm, ainda, discernimento quanto à importância do aprender. A princípio partimos da noção de jogo e como ele está presente em nossas vidas, em seguida observamos alguns tipos de jogos e de aplicações de alternativas lúdicas em sala de aula. Buscou-se embasamento na teoria e na prática de estudiosos da área. Ao final da pesquisa foi possível observar que a verdadeira filosofia da educação é aquela que promove discussão, desafia, incita o aluno a fazer descobertas, promove e constrói conhecimento e o lúdico, sem dúvida, pode ser um dos caminhos para esse resultado.

Palavras-chave: Teoria. Ludicidade. Ensino-aprendizagem.

ABSTRACT

This study aims to present the games and the use of the ludic as a way to improve the process of teaching and learning, regardless the subject taught. We seek to show how theory can be transmitted through a more pleasant and less tedious way to the students who still don't have discernment about the importance of learning. At first, we start from the idea of game the way it is present in our lives, then we observe some types of games and applications of ludic alternatives in the classroom. It was sought foundation through the theories and practices of scholars from this area. At the end of the research it was possible to observe that the true philosophy of education is the one that promotes discussion, that defies, incites the student to make discoveries, promotes and builds knowledge, and the ludic, with no doubt, can be one of the paths for this result.

Keywords: Theory. Playfulness. Teaching. Learning.

INTRODUÇÃO

Na atual circunstancia da educação, nós educadores somos convidados quando não intimados a repensar nossos métodos e adquirir novas competências para aplicar os conteúdos, pois temos fortes concorrentes que podem ajudar ou prejudicar o trabalho docente que são os meios tecnológicos, esles promovem mudanças aceleradas e os docentes precisam acompanhar as novas necessidades, pois o individuo é o foco, a base destas mudanças.

A atuação dos jogos, ou do riquíssimo universo lúdico na sala de aula, a cada dia que passa, surte um efeito cada vez maior e mais positivo, trazendo o aluno a manifestar sua criatividade, sua competitividade sadia, raciocínio lógico, rápido, interação, noção de respeito às regras, mobilidade física, entre outros benefícios que o jogo e atividade empírica trazem ao educando, sendo, portanto, unidade básica de uma mudança que se faz necessária.

1 O JOGO

O jogo sempre fez parte da vida das pessoas, desde tempos remotos, na Grécia antiga, berço dos jogos olímpicos, os jogos já eram atração em várias modalidades. Sobre esse contexto, Maria Celeste Dezotti e Jane Kelly de Oliveira (2000, p. 1) observam que:

Competir, vencer, ser aplaudido e tornar-se famoso para continuar vivo na memória da comunidade, eram componentes essenciais da visão de mundo dos gregos antigos. As competições permitiam-lhes, portanto, demonstrar a excelência de suas qualidades físicas e intelectuais. "Competição" em grego antigo era agón, que também significava "combate", "luta", "batalha", ou então "prova", "concurso", "jogo", e ainda "assembléia", além de "processo judiciário".

Observa-se que o jogo não condiz só ao atleta que usa o corpo, mas também a inteligência, uma vez que a condição inteligível e intelectual também era “medida” através dos jogos na Grécia. Nesse contexto, percebemos que jogo é muito mais do que algumas pessoas pensam. No site Wikipédia (2013, p. 1) pode-se encontrar a seguinte definição: “Jogo é toda e qualquer atividade em que exista a figura do jogador (como indivíduo praticante do jogo) e para ele, são criadas as regras que podem ser para ambiente restrito ou livre”.

Os nossos ancestrais indígenas nos proporcionaram alguns jogos que hoje muita gente pratica, mas desconhece a origem, a exemplo do pião, o bilboquê, a peteca e ainda alguns modos de pular amarelinha. No portal Brasil (2013, p. 1) encontra-se um exemplo dessa premissa quando diz:

Em meio a tantas histórias e curiosidades em exposição durante a Semana Nacional de Ciência e Tecnologia, em Brasília (DF), eram as mesinhas com o jogo da onça que mais capturavam estudantes de diferentes idades em um dos estandes montados no pavilhão de eventos do Parque da Cidade. Atraídos pelo tabuleiro, eles sentavam-se para aprender as regras do jogo, conhecido pelos indígenas brasileiros antes mesmo da chegada dos portugueses.

Dessa forma, o jogo ficou conhecido em Portugal, mas foi ensinado pelos índios brasileiros e, por ter se tornado popular em entre os portugueses, se achava que eles o tinham criado. Trata-se de um jogo disputado em dupla e exige estratégia: um jogador fica com a onça e o outro com 14 sementes ou pedrinhas que representam os cachorros. O jogador com a onça deve capturar cinco cachorros enquanto o oponente precisa encurralar a onça e impedi-la de se mover pelo tabuleiro. Os índios mais antigos desenhavam o tabuleiro no chão para jogar. Assim, muitos jogos já fazem parte de nossas vidas e, antes das escolas, eram formas de entreter e ensinar crianças então, porque não aproveitá-los dentro da própria escola em benefício do ensino-aprendizagem?

Nesse sentido, lembramos que qualquer forma de jogo confere ao indivíduo participante habilidades metacognitivas e utilização de múltiplas inteligências, independente do jogo ser ou não voltado para a questão didática. Porém, os jogos educativos para que sejam abordados a fim

de ilustrar um conteúdo, requer um planejamento e um objetivo para obter sucesso no aprendizado do aluno, sendo ministrado adequadamente pelo professor que tenha o domínio técnico e adequação do conteúdo e use esse jogo para manobras de aplicação de conteúdo de forma relevante. Enfatizamos que é sempre válido o uso de uma metodologia para que o educador tenha um real retorno positivo da sua prática.

Em todas as fases da escola de Ensino Fundamental e Médio a prática do jogo é importante para o processo de aprendizagem, de entendimento, e de amadurecimento de visões e sentidos, não se devendo, portanto, ignorar este método, entendendo, o educador, que esta prática deve ser instrutiva acima de tudo e não usada apenas para distrair o aluno. Nesse aspecto, concordamos com Lidianie C. de Araújo (2011, p. 20) quando diz que:

A ludicidade é como um estado de integridade, de estar pleno naquilo que se faz com prazer e pode estar presente em diferentes situações de nossas vidas. Ela deve ser vista como algo imprescindível à necessidade do ser humano que facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento.

Dessa forma, uma aula empírica pode oferecer relevância para o desenvolvimento cognitivo do aluno e, para isso, se faz necessário mostrar a pluralidade de visões que o aluno deve perceber acerca dos instrumentos utilizados no processo do ensino, em meio às dificuldades das disciplinas que, muitas vezes, assustam os alunos, bem como o acolhimento das disciplinas que eles gostam.

Nesse contexto torna-se igualmente importante a autorreflexão do professor, uma vez que reavaliar os métodos é ponto fundamental para o processo de ensino-aprendizagem e que “a ideia de reflexão na ação e sobre a ação está ligada a nossa experiência de mundo” (PERRENOUD, 2002, p. 28). Assim, é importante, em qualquer forma do ensino-aprendizagem, que o educador tenha consciência do que está fazendo, e compreenda a importância desse universo interativo para o desenvolvimento social do indivíduo, seja prática ou teórica. É de fundamental importância que o professor tenha competência técnica, que mostre seu domínio sobre o conteúdo em questão e que saiba trabalhar este conteúdo adaptando o mesmo à realidade do aluno.

Dessa forma, a teoria deve ser usada como embasamento para a apreensão do conhecimento, restando, é claro, a culminância e manifestação da teoria que seriam as atividades lúdicas desenvolvidas de acordo com os conteúdos que estão sendo trabalhados. Assim, a teoria estaria sendo passada de uma forma menos formal, porém sem perder o valor didático e sendo assimilada com mais facilidade. Nesse contexto, Olavo Feijó (1992, p. 185) citado por Lidianie C. de Araújo (2011, p. 20) observa que: “o lúdico extrapola o conceito de jogo, tornando-se uma necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente, faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana”. Percebemos assim, que o lúdico é um importante instrumento para a formação do sujeito no sentido de possibilitar a autonomia, desenvolver a inteligência e favorecer a espontaneidade.

É necessário que o educador pense em como vai ministrar um determinado conteúdo para seu aluno, atuando com competência didático-pedagógica, que seria a aplicação metodológica ou as práticas de ensino, usando isso como instrumento pedagógico para aplicação dos conteúdos de modo dinâmico e dentro da realidade do educando, numa lógica que inclui conteúdo, realidade e competência técnica. Esta competência deve estar coerente com o currículo e com as Diretrizes de Base da Educação e de acordo com a postura político-pedagógica da instituição de ensino.

Muitos professores têm trabalhado apenas com o livro didático e tem se restringido apenas a aulas expositivas, tornando a aula rotineira, fazendo o aluno não compreender, e sim, memorizar, o que impede a progressão do aluno. As aulas lúdicas proporcionam ao aluno desenvolver habilidades cognitivas em que seja estimulado a encontrar soluções e interagir com os colegas e com a própria disciplina, como ensinam os PCN: “A atividade escolar não é olhar para coisas prontas e definitivas, mas a construção e a apropriação de um conhecimento pelo aluno, que se servirá dele para compreender e transformar sua realidade”.

Usar o lúdico pode ser uma maneira eficaz de ministrar conteúdos, de modo que relacione esse conteúdo à realidade do educando, enfatizando, em muitos casos, a interdisciplinaridade. Mediante o jogo ou qualquer forma lúdica o aluno dá o melhor de si, ele pensa e apresenta valores, pois cresce cognitivamente e, ao mesmo tempo abre a possibilidade da relação com o mundo.

Sem dúvida, o lúdico é importante para o desenvolvimento mental e mediação de experiências pessoais e culturais de acordo com o que é compatível com o nível do aluno, pois a ludicidade é uma forma natural e necessária para o desenvolvimento do indivíduo. É perceptível o crescimento do aluno quando desenvolve um conteúdo através de uma abordagem dinâmica e participativa, de modo que, quando ele é orientado apenas a ler e responder questões sem interagir, ele sente enfado, não há troca de experiência, o que faz cair de rendimento, torna-se monótona e cansativa a aula, então o aluno fica ansioso pelo intervalo ou término da aula, o que vai tirá-lo daquela situação. Isso o desconcentra de modo que o tempo parece demorar a passar e sua concentração fica baixa, pois atividade se resume à quantidade e não à qualidade e, muitas vezes, ele realiza as tarefas respondendo com transcrições do livro, o que torna a atividade ineficaz. No entanto, segundo Lidiane Araujo (2011, p. 24-25)

Trabalhar o lúdico em sala de aula não é uma tarefa simples, pois é necessário que o professor rompa com experiências vividas ao longo de uma trajetória de vida acadêmica. Para aperfeiçoar sua prática o professor precisa descobrir e trabalhar o lúdico na sua história, resgatar momentos, incentivar a espontaneidade, a criatividade, a imaginação e a emoção. Viver a ludicidade em sala de aula é conviver com o incerto, com o improvável, é deixar de ser protagonista para atuar com o grupo. Se o professor na sua formação foi sensibilizado a aprender com prazer, se sua curiosidade foi despertada pelo conhecimento e, se lhe foi proposto atividades dinâmicas e desafiadoras, ele poderá fazê-lo em sua prática pedagógica. Com uma formação lúdica o professor terá oportunidade de se conhecer, de saber quais são suas potencialidades e limitações, de desenvolver seu senso crítico e, ainda, de ter atitude de pesquisador.

O termo lúdico tem sua origem na palavra latina "*ludus*" que quer dizer "jogo". Que vem a ser a prática ao jogar, ao brincar, ao movimento espontâneo, mas se atentarmos para a sua evolução semântica, perceberemos que ela transcendeu as suas raízes e se estendeu aos diversos campos de todas as ciências e em todos os ramos de atividades, o lúdico é, sem dúvida, a ação da teoria, a aplicação dessa teoria para "atingir" o aluno, para chegar ao indivíduo, para falar sua língua, e promover essa interação entre a teoria e a prática.

Um aspecto fundamental da utilização dos jogos nas aulas encontra-se nas possibilidades que este recurso oferece para aproximar o aprendente do conhecimento científico. Moura (2000) diz que essa aproximação leva o aluno a vivenciar virtualmente situações-problema que já foram ou são enfrentadas pela humanidade. Salienta que "deve buscar no jogo (com sentido amplo) a ludicidade das soluções construídas para as situações-problema seriamente vividas pelo homem" (MOURA, 2000, p. 86).

Por outro lado, Para Vygotsky, um dos maiores estudiosos do comportamento infantil e criador do sociointeracionismo:

Todos conhecemos o grande papel que nos jogos da criança desempenha a imitação, com muita frequência estes jogos são apenas um eco do que as crianças viram e escutam aos adultos, não obstante estes elementos da sua experiência anterior nunca se reproduzem no jogo de forma absolutamente igual e como acontecem na realidade. O jogo da criança não é uma recordação simples do vivido, mas sim a transformação criadora das impressões para a formação de uma nova realidade que responda às exigências e inclinações da própria criança (VYGOTSKY, apud PALANGANA 1999, p. 12).

Percebemos nas ideias de Vygotsky que o jogo marca o indivíduo e mostra novos ângulos por onde aprende a ver as situações vividas. Vemos que o estudioso corrobora com as ideias de Piaget quando este expressa que "O valor do conteúdo de um jogo deve ser considerado em relação ao estágio de desenvolvimento em que se encontra a criança, isto é, como a criança adquire conhecimento e raciocina." (PIAGET, 1975, p. 35).

Com não poderia ser diferente, em se tratando de Piaget é possível observar na fala dele que a criança age de acordo com o seu desenvolvimento inteligível, que também está ligado ao seu desenvolvimento físico e social. Assim, os jogos são benéficos e eficazes, mas devem ser aplicados de modo que se respeitem as fases da criança.

2 APLICANDO OS JOGOS

Destacar a importância e os objetivos do lúdico no ensino-aprendizagem é essencial, por isso é importante observar como podemos agir em alguns momentos para obtermos bons resultados naquilo que está sendo ensinado.

*Proposição de alguma coisa interessante e desafiadora para as crianças resolverem, por exemplo, palavras cruzadas usando o assunto, colocada de modo a se ver quem terminaria primeiro o desafio.

*Permitir que as crianças possam se avaliar quanto a seu desempenho. Ao entrar em contato com o que ela fez e com o que os outros fizeram, ela pode ter uma noção de onde errou e onde acertou e fazer uma análise crítica de si mesma.

*Permitir que todos os jogadores possam participar ativamente, do começo ao fim do jogo, conforme a vontade deles.

*Demonstrar a diferença entre um jogo comum e um jogo pedagógico para ensino.

*Contribuir com o desenvolvimento do pensamento lógico dos alunos usando adivinhas, cálculos, brincadeiras, completar desenhos ou palavras, entre outros.

*Oferecer ao aluno condições para explorar as diversas formas de se abordar um assunto dentro de qualquer conteúdo. Desde que este método seja adaptado ao nível do aluno em seu atual estágio.

2.1 DESENVOLVER O TRABALHO EM GRUPO

Nas diversas disciplinas e níveis pode-se desenvolver um método lúdico para ilustrar a teoria; por exemplo, a aula de redação que vai trabalhar o texto descritivo pode trabalhar a teoria e depois sugerir que os alunos criem um produto ou serviço, crie um slogan e uma logomarca ou um texto de propaganda que apresente o produto, desenvolva uma campanha simulando o real. Desse modo o aluno vai entender a proposta da teoria e vai usar a ludicidade dentro do conteúdo do programa curricular.

A utilização de jogos, por exemplo: Matix é importante na aplicação dos números inteiros no ensino da matemática, pois ele vai permitir que o aluno confeccione o jogo com materiais reaproveitáveis, como tampas de garrafas entre outros materiais que podem ser reaproveitados, de forma que o aluno aprende sobre reaproveitamento e reciclagem, sobre artesanato como forma de confeccionar o próprio jogo e com ele aprende a matemática. “A matix um jogo que tem por objetivo o desenvolvimento do raciocínio matemático por meio de estratégia de cálculo mental e reflexão a cerca da soma algébrica envolvendo os números inteiros. Criado na Alemanha, o jogo possui duas versões: uma em que o tabuleiro apresenta 36 e outra 64 “casas”. Pode ser usado, por exemplo, um jogo formado por 64 casas, de um tabuleiro 8x8 (igual ao de damas ou xadrez) e de 64 peças ou fichas.”.

Com a ajuda dos autores Sandra Regina D’ Antônio, João César Guirado, Solange Cristina D’Antonio, no artigo *MATIX: construindo novos conceitos nas aulas de matemática*, publicado na Revista Eletrônica de Psicologia e Epistemologia genéticas (2013, p. 64) podemos ilustrar nossa fala sobre o Matix, figura 1:



Figura 1: Matix confeccionado em casa ou na escola

Fonte: Sandra Regina D'Antonio, João César Guirado, Solange Cristina D'Antonio, (2013, p. 64)

Material que pode ser utilizado conforme os autores acima:

- Um tabuleiro quadrangular de dimensões 20x20, subdividido em 400 quadrados de mesma dimensão; 84 peças, sendo: 21 amarelas, 21 verdes, 21 azuis e 21 vermelhas, nos formatos de monominós, dominós, triminós, tetraminós e pentaminós, sendo:
 - 4 monominós: 2 indicando o valor +1 e 2 indicando o valor -1;
 - 4 dominós: 2 indicando o valor +2 e 2 indicando o valor -2;
 - 8 triminós: 2 indicando o valor +3, 2 indicando o valor -3; 2 indicando o valor +4 e 2 indicando o valor -4;
 - 20 tetraminós: 2 indicando o valor +5, 2 indicando o valor -5; 2 indicando o valor +6, 2 indicando o valor -6; 2 indicando o valor +7, 2 indicando o valor -7; 2 indicando o valor +8, 2 indicando o valor -8; 2 indicando o valor +9, 2 indicando o valor -9;
 - 48 pentaminós: 2 indicando o valor +10, 2 indicando o valor -10; 2 indicando o valor +11, 2 indicando o valor -11; 2 indicando o valor +12, 2 indicando o valor -12; 2 indicando o valor +13, 2 indicando o valor -13; 2 indicando o valor +14, 2 indicando o valor -14; 2 indicando o valor +15, 2 indicando o valor -15; 2 indicando o valor +16, 2 indicando o valor -16; 2 indicando o valor +17, 2 indicando o valor -17; 2 indicando o valor +18, 2 indicando o valor -18; 2 indicando o valor +19, 2 indicando o valor -19; 2 indicando o valor +20, 2 indicando o valor -20; 3 indicando o 0 (zero) e 1 (peça sem registro) representando o coringa.

2.1.1 Como jogar

Distribuem-se, aleatoriamente, as peças nas “casas” do tabuleiro e decide-se, por algum critério, quem dará início ao jogo. O primeiro a jogar retira o curinga do tabuleiro e, em seguida, uma peça da mesma linha (ou coluna), reservando-a para si e coloca o curinga na “casa” em que esta peça foi retirada. O próximo jogador só pode retirar uma peça da coluna (ou da linha) em que

estiver o curinga. Vencedor: Aquele que obtiver maior soma algébrica, obtida com os números registrados nas peças de seu monte.

Observamos que a prática do lúdico entra em qualquer disciplina. Um educador da área de Geografia no ensino médio e fundamental pode se utilizar de estratégias como, por exemplo:

1. Palavras cruzadas com os nomes dos estados do Brasil ou de cada região.
2. Descobrir o tempo referente à decomposição de materiais
3. Montagem de quebra cabeças geográfico com tempo limitado, com direito a um bombom e seu nome no mural da escola quem conseguir.
4. Jogo da forca com enigmas de geografia da região
5. Caça palavras com nomes de cidades e do respectivo Estado
6. A construção do globo terrestre com bolas de isopor
7. Projeto de irrigação a partir de garrafas pet e um respingador utilizado para aplicação de soro em pacientes. E muitos outros.

Desenvolvi, no decorrer dos anos de prática pedagógica, uma forma inovadora e dinâmica de avaliação dos alunos na disciplina de literatura do Ensino Médio. Desenvolvi o jogo literário que consta de pistas sobre um autor ou obra com o intuito de promover interação, competitividade sadia e ainda faturar pontos, bastando que eles acertem o maior numero de autor e obras através das pistas, toda a sala pode participar formando grupos ou individualmente.

Estes são exemplos de aulas que podem ser dinamizadas para atender melhor o aluno e alcançar a compreensão do mesmo, partindo do principio de que o professor deve alcançar o aluno para que ele retribua com rendimento. Quando o professor utiliza os métodos dinâmicos, os alunos podem entender os conteúdos sem que seja necessário que ele utilize o famoso método da mnemônica a famosa memorização ou a. popularmente conhecida. “decoreba” de modo que o aluno fique “engessado” e condicionado a praticar apenas a cultura da memorização.

De acordo com o Dicionário Online de Português (2013, p. 1), mnemônica pode ser:

S.F. Arte de ajudar as operações da memória. O que é fácil de memorizar e, por associações, possibilita a recordação de coisas mais difíceis de reter. Definição de Mnemônica Classe gramatical de mnemônica: **Substantivo feminino** “A palavra *mnemónica* partilha a etimologia de Mnemosine, o nome da deusa¹ que personificava a Memória na mitologia grega.

Com base nessa informação, esse método tem ligação com memorização através de associação. Desse modo, trazendo para a realidade do ensino-aprendizagem, se o aluno conseguir aprender um conteúdo que faz parte de sua realidade de uma forma mais lúdica, com certeza vai surtir

efeito bem mais positivo do que teria o aluno que é “engessado”, ou seja, aquele que, pelo simples motivo de uma prova, acha que o conteúdo deve ser decorado e não aprendido, seja esse assunto sobre seu Estado ou sobre o Afeganistão!

Muitos professores de disciplinas mais teóricas se preocupam com quantidade de exercícios feitos e não com a qualidade do modo como estão sendo aplicados ou absorvidos pelos alunos. Muitas vezes, resumos e fichamentos sem razão de ser, só para cumprir o tempo, acarreta um déficit por causa da atuação mecânica do aluno. Não que o método não seja válido, porém deve ser usado com competência e de acordo com o que é viável, a exemplo do seu uso na física, como mostra o site Wikipedia:

Na física, uma mnemônica bastante utilizada para a Lei de Ohm, consiste em memorizar a sigla RVI' (que se assemelha ao nome Rui) ou o termo "Você Ri" referente à expressão $V=R*i$, num triângulo equilátero dividido da forma ilustrada à direita. A Lei de Ohm pode ser aplicada para cada uma das grandezas, seleccionando uma dessas grandezas e construindo a equação na forma em que aparecem as outras duas. Por exemplo, para determinar

Desse modo, a utilização do sistema de memorização mnemônica é saudável ao ponto que decora apenas a fórmula para desenvolver um cálculo que não pode ser decorado e sim aprendido, este uso é diferente, aconselhável como alguns outros, como temos abaixo os meses com 31 dias e os demais que não tem 31 dias. Contudo, é importante ressaltar que cada método deve ser usado a seu tempo e necessidade.

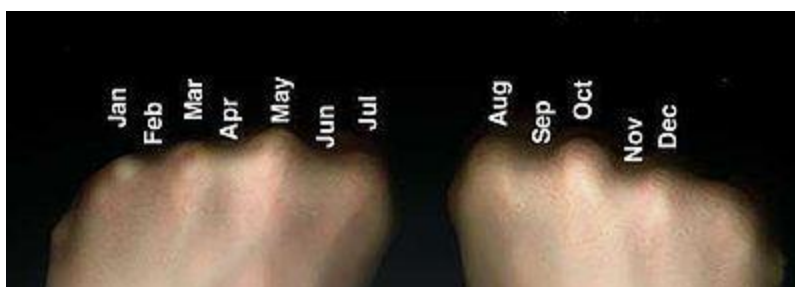


Figura 2: Memorização dos meses do ano que contém 31 dias pelos punhos
Fonte: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Mnem%C3%B3nica>

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Podemos perceber ao longo da pesquisa, que o lúdico transforma qualquer aula em um projeto de ensino aprendizagem, porque consegue atingir e envolver todo e qualquer público, desde o aluno mais extrovertido até o mais tímido e que o processo de socialização se dá de forma que não haja o melhor ou o pior, mas apenas um grupo trabalhando por um mesmo objetivo; aprender e construir.

Esta proposta foi levantada com base na observação e na experiência de sala de aula, medindo as necessidades dos alunos e o aproveitamento dos conteúdos com base nos métodos utilizados para ministrá-los, mas que a brevidade do texto não nos permitiu demonstração da prática.

Percebemos que há uma carência de metodologias válidas nas nossas escolas para alcançarmos o aluno e não esperar que ele nos alcance. Já que somos nós os condutores de conhecimento e formadores de opinião, não devemos esperar que ele nos acompanhe, temos que encontrar o caminho até eles.

O lúdico não é apenas a utilização de jogos, mas de qualquer forma dinâmica que possibilite o conhecimento de chegar até o aluno. Os jogos como um recurso a mais a ser construído e explorado com os alunos, só vem a somar positivamente no processo de ensino-aprendizagem. Nesse caso, professor não é apenas um agente de repasse de conteúdos, mas um agente transformador que tem por missão mediar o conhecimento, levando-o até o aluno de maneira suave e agradável e esse método apresenta-se à educação como mais um agente transformador, enriquecendo as aulas de forma divertida e animada, pois brincando também se aprende e é muito mais prazeroso.

Através da atividade lúdica e do jogo, o educando integra percepções, forma conceitos, seleciona ideias, estabelece relações lógicas, faz estimativas compatíveis com o crescimento físico e mental e, o que é mais importante, vai sendo socializado. Porém, a cultura da leitura silenciosa, da resposta tirada de um pedaço do texto sem dar ao aluno voz para expor seu entendimento, a cultura da “decoreba” dos grandes resumos sem o aluno entender o que escreve, são usadas para alienar o aluno, o que é uma contradição diante da verdadeira filosofia da educação, aquela que promove discussão, desafia, incita o aluno a fazer descobertas, promove e constrói conhecimento.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARAÚJO, Lidianie C. Concepção do lúdico. In: **O lúdico no ensino/aprendizagem do Português como língua estrangeira**. Dissertação de Mestrado. Faculdade de Letras – Universidade de Lisboa. 2011. Disponível em: <http://repositorio.ul.pt/bitstream/10451/4199/1/ulfl096189_tm.pdf>. Acesso em: 10 de junho de 2014.

D'ANTONIO Sandra Regina; GUIRADO, João César; D'ANTONIO, Solange Cristina MATIX: construindo novos conceitos nas aulas de matemática. **Revista Eletrônica de Psicologia e Epistemologia genéticas**. 2013, p. 64. Disponível em: <<http://www2.marilia.unesp.br/revistas/index.php/scheme/article/viewFile/2744/2151>>. Acesso em: 20 de nov. de 2013.

DEZOTTI Maria Celeste Consolin e OLIVEIRA Jane Kelly de . **Os Jogos Olímpicos na Grécia Antiga**. Disponível em: <<http://olimpia776.warj.med.br/txt01.html>>. Acesso em: 20 de nov. de 2013.

Dicionário de Português online. Disponível em: <<http://www.dicio.com.br/mnemonica/>>. Acesso em: 20 de nov. de 2013.

MINEMÔNICA. Disponível: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Mnem%C3%b3nica>>. Acesso em: 20 de nov. de 2013.

MOURA, Manoel Oriosvaldo de. A séria busca no jogo: do lúdico na matemática. In: KISHIMOTO, Tizuko Morchida. (org). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** São Paulo: Cortez, 2006. p. 73-87.

PALANGANA, I. C. **Desenvolvimento & aprendizagem em Piaget e Vygotsky.** São Paulo: Plexus, 1994. Disponível

em:<<https://www.google.com.br/#q=PALANGANA%2C+I.+C.%E2%80%93Desenvolvimento+aprendizagem+em+Piaget+e+Vygotsky++>>. Acesso em: 20 de nov. de 2013.

PCN. **Parâmetros curriculares Nacionais.** Disponível em:< <http://portal.mec.gov.br>>. Acesso em: 20 de nov. de 2013.

PERRENOUD, Philippe. Da reflexão na essência da ação a uma prática reflexiva. in **A prática reflexiva no ofício de professor.** (trad.) Claudia Schilling. Porto Alegre: Artmed, 2002.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança.** Rio de Janeiro: Zahar Editores.

PIAGET, J. **Psicologia e pedagogia.** Rio de Janeiro: Forense, 1970.

PORTAL BRASIL. Disponível em: <<http://www.brasil.gov.br/educacao/2013/11/jogo-criado-por-indigenas-empolga-estudantes>>. Acesso em: 20 de nov. de 2013.

SECRETARIA DA EDUCAÇÃO FUNDAMENTAL. Parâmetros Curriculares Nacionais. Brasília: MEC/SEF, 1997.

VYGOTSKY, L. S. **Imaginación y creación en La edad infantil.** La Habana: Editorial Pueblo y Educación. 1999.