

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE

**EDUCAÇÃO LÚDICA: UM ESTUDO DE CASO SOBRE
O PAPEL DO JOGO NA EDUCAÇÃO DO ALUNO.**

Raquel Pinho Oliveira Lustosa

SÃO CRISTOVÃO-SE
2010

RAQUEL PINHO OLIVEIRA LUSTOSA

**EDUCAÇÃO LÚDICA: UM ESTUDO DE CASO SOBRE
O PAPEL DO JOGO NA EDUCAÇÃO DO ALUNO.**

Trabalho de conclusão de curso apresentado para a análise e avaliação do Departamento de Educação da Universidade Federal de Sergipe, sob a orientação da Profª Drª Solange Lacks, no segundo semestre de 2010.

SÃO CRISTOVÃO-SE
2010

RAQUEL PINHO OLIVEIRA LUSTOSA

**EDUCAÇÃO LÚDICA: UM ESTUDO DE CASO SOBRE
O PAPEL DO JOGO NA EDUCAÇÃO DO ALUNO.**

Trabalho de conclusão de curso apresentado, para análise e avaliação, como requisito para a obtenção do diploma de Licenciatura em Pedagogia da Universidade Federal de Sergipe. Realizado em 15 de dezembro de 2010.

Prof^a. Dr^a. Solange Lacks
UFS

Prof^a. Dr^a. Eva Maria Siqueira Alves
UFS

Prof^a. Dr^a. Anne Alilma Silva Souza Ferrete
UFS

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho a todos que me acompanharam nesse processo, repleto de dificuldades e desafios e que contribuíram para a concretização de mais uma etapa da minha vida.

Aos meu pais Irandi e Vivaldo, que construíram um alicerce familiar, emocional e educacional capaz de proporcionar a realização deste sonho. Amo vocês!

Aos meus irmãos Joel e Sara. Minha família!

As minhas “COLEGAS”: Iris, Gracy, Mayra, Maria (em especial), Myrian e Priscila, e ao meu amigo Danillo (em especial), que compartilharam comigo, nesses quatro anos, momentos de felicidade e dificuldade. Que me ensinaram a ser mais tolerante e a confiar mais em mim.

Enfim, a todos que de alguma maneira contribuíram para este momento tão almejado.

Obrigada!

AGRADECIMENTO

Aos meus pais e irmãos;

Aos meus amigos;

À minha orientadora Solange Lacks;

Aos meus alunos que participaram deste estudo;

A todos que contribuíram de alguma forma na realização deste trabalho;

Obrigada pelo carinho, atenção e paciência.

Brincar com as crianças não é perder tempo, é ganhá-lo; se é triste ver meninos sem escola, mais triste ainda é vê-los, sentados enfileirados, em salas sem ar, com exercícios estéreis, sem valor para a formação do homem.

Carlos Drummond de Andrade

RESUMO

Esta monografia investiga sobre a importância dos jogos como ferramenta no processo de ensino e aprendizado das crianças que estão na fase da alfabetização, já que a escola, juntamente com o professor, deve encontrar meios que auxiliem o processo de aprendizagem da criança. Foi por meio deste contexto que identificamos a utilização dos jogos lúdicos na sala de aula, bem como a contribuição para o processo de aprendizado da leitura e da escrita numa turma de alfabetização da rede particular de ensino do município de Aracaju, no ano de 2010. Trata-se de uma abordagem qualitativa, tipo estudo de caso que foi realizada por meio de coleta e análise de dados, mediante a observação dos resultados obtidos em sala de aula. Para tanto temos como objetivo geral analisar a importância dos jogos educativos como ferramenta pedagógica na prática da alfabetização, levando-se em conta aspectos da natureza histórica desses jogos e outras atividades. Como resultado desta pesquisa, constatamos que houve uma melhora significativa quanto à facilidade em aprender determinado conteúdo nas aulas ministradas, além do desenvolvimento da cooperação, do raciocínio-lógico, e da formação de novos conceitos pelos próprios alunos.

Palavras-chave: Jogos educativos. Educação. Aprendizagem.

ABSTRACT

This monograph investigates the importance of games as tools in the teaching and learning process in children at the stage of literacy, since the school, along with the teacher, must find ways to assist children's learning process. Through this context, we identified the use of fun games in class, as well as the contribution to the reading and writing process in a literacy class in a private school in Aracaju, in 2010. This is a qualitative approach, case study type which was fulfilled through collection and data analysis, by observation of results obtained in the classroom. To this end we aim to analyze the importance of educational games as pedagogical tools in literacy practice, taking into account aspects of the historic nature of these games and other activities. As a result of this research, we found that there was a significant improvement on the abilities to learn specific content in classes, besides the development of cooperation, of logical reasoning, and the formation of new concepts by students themselves.

Keywords: Educational games, Education, Learning, Playful, Pedagogical tool.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	10
1 A FORMAÇÃO DOS CONCEITOS CIENTÍFICOS NA CRIANÇA	17
2 O JOGO COMO INSTRUMENTO PEDAGÓGICO	23
2.1 O JOGO COMO CONTEÚDOS NOS PCNs	29
3 APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO DOS DADOS	33
CONSIDERAÇÕES FINAIS	48
REFERÊNCIAS.....	50

INTRODUÇÃO

A presente pesquisa intitulada “Educação lúdica: Um estudo de caso sobre o papel do jogo na educação do aluno.” representa a conclusão do curso de graduação de Pedagogia ofertado pela Universidade Federal de Sergipe (UFS), mas não finda o processo de investigação do mesmo, já que o estudo de uma pesquisa nunca é estático. Fruto de observações e coletas de dados realizados no ano de 2010, esse trabalho destaca os jogos como ferramentas pedagógicas na aprendizagem, buscando compreender a sua importância nesse processo, bem como a contribuição no processo da leitura e da escrita de crianças que estão no início da aprendizagem escolar.

O surgimento da ideia de pesquisar sobre práticas de atividades lúdicas no ambiente escolar surgiu por acreditar que a escola, juntamente com o professor, deve encontrar meios que auxiliem o processo de aprendizagem da criança. Esta crença justifica-se pela minha experiência em dois momentos distintos: enquanto aluna num passado próximo e enquanto professora de uma turma de alfabetização.

Por ter estudado os primeiros anos do meu processo educativo em uma escola tradicional, pude perceber o quanto é maçante e difícil aprender e desenvolver conceitos baseados em uma educação, onde o aluno é apenas um receptor de informações, onde as atividades em sala de aula são apenas voltadas para cópias e exercícios repetitivos e onde há uma desvalorização da espontaneidade e do diálogo com os alunos. Esse modelo de educação guiou a maior parte do meu trajeto escolar, excluindo a minha participação ativa no processo de conhecimento.

Em contrapartida, como professora e por trabalhar em uma escola que visa a participação do aluno em todo o processo do conhecimento, pude aprender, juntamente com meus alunos que existem outras formas de se ensinar e de se conhecer que tornam o período escolar uma época onde o saber está relacionado a descobertas, à autoconfiança, ao estímulo do aprender, a autonomia e também à diversão.

A prática pedagógica tradicional, calcada nas aulas expositivas, estáticas, solitárias, nas quais a interação professor/aluno e aluno/aluno tende a ser

quase nula, propicia uma falta de relacionamento social. Em situação inversa, com atividades lúdicas desenvolvidas em grupo, cada aluno exercita o respeito à ideia do outro, pois está em contato com a visão do outro e com outra cultura, cada um representando sua própria visão, tendo e cobrando responsabilidade conjunta, desenvolvendo a co-dependência, contando com o outro. (ALVES, 2006, p.100)

Diante dessa justificativa, surgiu a necessidade de se pesquisar como se dá a aprendizagem e de que forma os jogos contribuem para o desenvolvimento da leitura e da escrita na alfabetização.

Assim, acreditamos que o lúdico seja a maneira estimuladora de desenvolver os esquemas cognitivos da criança, além de favorecer situações como laços afetivos, compreensão de regras e desenvolvimento motor. Isso tudo deve ocorrer na infância, pois, através do lúdico, a criança está se divertindo, criando, imaginando e, ao mesmo tempo, aprendendo.

Educar ludicamente tem um significado muito profundo e está presente em todos os segmentos da vida. Por exemplo, uma criança que joga bolinha de gude ou brinca de boneca com seus companheiros não está simplesmente brincando e se divertindo; está desenvolvendo e operando inúmeras funções cognitivas e sociais (ALMEIDA, p.14, 2003).

Aqui no Estado de Sergipe existem algumas pesquisas que debatem a importância do lúdico no processo de aprendizagem de turmas de alfabetização, como as de Alves (1996) e de Nascimento. Mas podemos analisar que as pesquisas sobre a importância do lúdico estão mais voltadas para o conhecimento da Matemática, línguas estrangeiras ou na questão da corporalidade da criança.

Segundo os estudos de Alves (1996) as atividades lúdicas no ensinamento da Matemática motivam a criança para uma nova aprendizagem e fixação do conteúdo já adquirido. Para a autora, os jogos possuem características que levam a criatividade, a dinâmica, as regras e a sociabilidade para a vida da criança.

Nascimento (2009) considera que os jogos lúdicos são excelentes meios de resolução de deficiências de aprendizagem dos estudantes já que ele desperta a atenção do aluno e a vontade de aprender. Além disso, o autor escreve que a utilização dos jogos lúdicos em sala de aula dão ao aluno uma autonomia, tanto intelectual quanto moral, já que são trabalhadas a convivência e as regras.

Portanto, essa integração dos jogos nas atividades pedagógicas visa transformar a construção de uma infância saudável e prazerosa para as crianças, então devemos levar em consideração o quanto isto irá afetar a formação da identidade das crianças, o quanto a inclusão dos jogos pedagógicos no currículo da escola é fundamental para uma boa socialização e participação no mundo.

Nossa proposta de estudo, portanto, estava voltada para investigar os jogos pedagógicos na alfabetização, entendendo este como “meios que auxiliam na concretização de determinados objetivos e promovem o domínio do conhecimento” (ALMEIDA,2003, p.121). Esses recursos são caracterizados pelo interesse do aluno e é por meio desse interesse que os alunos serão instigados a pensar, analisar e estabelecer relações com o que acontece no seu dia a dia. Logo, nesse aspecto, acredita-se que os

jogos pedagógicos têm um valor imprescindível e são absolutamente necessários, pois auxiliam na incorporação de sistemas abstratos e formais. Lembraremos, no entanto, que até mesmo uma aula expositiva auxiliada por recursos que atraíam a atenção dos alunos é um jogo pedagógico. Da mesma forma, uma pesquisa, uma entrevista, uma experiência, uma leitura, um debate, um trabalho em grupo, poderá tornar-se um jogo se conseguir despertar o interesse e a motivação nos alunos (ALMEIDA, 2003, p.121).

Estudos como os de Almeida (2003), Benjamin (1984), Kishimoto (2008) comprovam que as atividades lúdicas e o contato com outras pessoas estimulam a criatividade e a percepção de mundo das crianças. O professor tem um papel fundamental nesse processo, pois se torna mediador do ensino ajudando no desenvolvimento do aluno.

Diante disso, escolhemos esse tema por acreditar que ele possui uma importância fundamental na formação do indivíduo, especialmente quando se trata do processo de aprender a ler e a escrever. Pretendemos assim, analisar a importância dos jogos lúdicos na aprendizagem dos alunos, tendo como propósito também, contribuir com os profissionais da área educacional no entendimento dos jogos para a aprendizagem do aluno em fase de alfabetização.

Como objetivo geral analisamos a importância dos jogos educativos como ferramenta pedagógica na prática da alfabetização, levando-se em conta aspectos da natureza histórica desses jogos, ou seja, das especificidades e dos objetivos de cada jogo, e outras atividades. Segundo Silva (2007), as ferramentas pedagógicas “representam um conjunto de estímulos visuais, auditivos, reflexivos de mensagens e informações sobre diferentes contextos.” Para os

objetivos específicos identificamos, por meio da observação e da aplicação de jogos na sala de aula, como a utilização dos jogos lúdicos pôde influenciar e contribuir para o processo de aprendizagem; descrevemos como podem ser desenvolvidas as operações do trabalho pedagógico na sala de aula para ensinar a leitura e a escrita e analisamos se houve contribuição entre os jogos e outras atividades pedagógicas no aprendizado dos alunos.

Inicialmente, a proposta desta monografia se dava a partir da observação de uma turma de alfabetização na rede Municipal de Ensino de Aracaju. No entanto, depois de ter contato com 10 escolas da rede Municipal de Aracaju, percebemos que nenhuma delas utilizava os jogos, com frequência, como ferramenta pedagógica nas salas de aula.¹ Baseando-se nessas informações, delimitamos a pesquisa monográfica ao estudo de alguns trabalhos já produzidos e à minha própria prática em sala de aula.

Um dos primeiros passos importantes de uma pesquisa é a apropriação do que já tem sido produzido sobre o tema. O procedimento para alcançar este objetivo foi consultar o Portal da CAPES², que reúne e coloca à disposição dos intelectuais, dissertações e teses defendidas nos programas de pós-graduação de todo o país.

Foram coletados nesse site 31 teses, que discutem o lúdico nas práticas escolares. O resultado obtido a partir da verificação desses trabalhos refere-se à comprovação de que o aluno tem participação ativa no processo de aprendizagem, cabendo ao professor buscar meios que facilitem esse processo. Os jogos serão então, uma das melhores maneiras de atingir esse objetivo, já que auxilia de maneira eficaz na construção do conhecimento.

Dentre esses trabalhos coletados, apenas dois discutem a importância do jogo pedagógico na alfabetização. Em, “Importância do jogo de regras na aprendizagem e no desenvolvimento da autonomia: Estudo comparativo em temas de alfabetização.” a autora Póvoa (1997), compara dados em duas turmas em fase de alfabetização, em uma delas foi aplicado os jogos como recurso pedagógico. Baseada em teóricos como Hyman, Piaget,

¹ Chegamos a esta conclusão, pois os jogos pedagógicos são na maioria das vezes utilizados quinzenalmente pelos professores. Em uma das conversas com a direção das Escolas, a coordenadora pedagógica comentou a falta de interesse dos professores em utilizar o material, já que a escola oferece os recursos necessários.

² O portal periódico do CAPES, Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior, oferece acesso aos dados de artigos de estudantes de diversas partes do país. Esses artigos foram selecionados a partir de 15.475 revistas internacionais e nacionais. É utilizados por professores, alunos e pesquisadores que querem ampliar suas informações acadêmicas em todas as áreas do conhecimento. Fonte: Site Capes

Kamii, Menin a autora constatou em seu trabalho que a aplicação dos jogos em sala de aula é de fundamental importância no processo de aprendizagem do aluno, já que a turma onde os jogos eram aplicados possuiu um desenvolvimento superior na questão do raciocínio lógico-matemático, bem como nas avaliações de português.

O segundo trabalho analisado é da autora Feijó (2005), que possui como título “Oficinas do Jogo: uma abordagem pedagógica transdisciplinar nas séries iniciais do ensino fundamental.” Neste trabalho ela descreve a vivência de oficinas de jogos como forma de diminuir as dificuldades no aprendizado do ler e escrever na alfabetização. Para a realização desta pesquisa, foram observados 15 alunos e como coleta de dados foram feitos registros escritos e áudio-visuais.

Ao pesquisar esses trabalhos percebi que há uma necessidade de se repensar os jogos como ferramenta pedagógica na alfabetização. Pesquisar significa, segundo o dicionário Aurélio “indagar, investigar, dar buscas científicas, históricas e literárias ao objeto analisado”. Mas para isso é necessário que haja uma metodologia de pesquisa. Partindo dessa premissa, o presente trabalho baseia-se numa pesquisa de campo com caráter qualitativo e de estudo de caso já que tem a intenção de reunir informações sobre a importância de se trabalhar com o lúdico na aprendizagem dos alunos.

[...] a pesquisa com dados qualitativos é a principal metodologia utilizada nos estudos exploratórios e consiste em um método de coleta de dados não-estruturado, baseado em pequenas amostras e cuja finalidade é promover uma compreensão inicial do conjunto do problema de pesquisa. (MALHOTRA, 1993, p. 156)

A observação, a descrição, a flexibilidade e a decodificação de dados são algumas das características presentes em uma pesquisa qualitativa. Segundo Triviños:

Alguns autores entendem a pesquisa qualitativa como uma “expressão genérica”. Isto significa, por um lado, que ela compreende atividades de investigação que podem ser denominadas específicas. E por outro, que todas elas podem ser caracterizadas por traços comuns. Esta é uma idéia fundamental que pode ajudar a ter uma visão mais clara do que pode chegar a realizar um pesquisador que tem por objetivo atingir uma interpretação da realidade do ângulo qualitativo. (TRIVIÑOS, 2009, p.120)

O estudo de caso é um método de investigação que está incluso no estudo de caráter qualitativo de uma pesquisa. O estudo de caso aprofunda as idéias que se pretende pesquisar e consiste na observação e na análise de fatos que ocorrem no objeto pesquisado. Portanto,

O estudo de caso na pesquisa qualitativa caracteriza-se fundamentalmente, do ponto de vista da medida dos dados que ele apresentava, pelo emprego, de modo geral, de uma estatística simples, elementar [...] É uma categoria de pesquisa cujo objeto é uma unidade que se analisa aprofundadamente. (TRIVIÑOS, 2009, p.133)

Dentre os tipos de pesquisa qualitativa do tipo estudo de caso, Triviños (2009, p.132) apresenta como um dos tipos de estudo de caso o observacional, onde a técnica de coleta de dados mais importante é a observação participante. Neste sentido, não é a organização como um todo o que interessa, senão parte dela.

Como instrumento de coleta de dados foi utilizada a observação. Logo, observar é

destacar de um conjunto algo especificamente, prestando, por exemplo, atenção em suas características. Observar um fenômeno social significa, em primeiro lugar, que determinado evento social, simples ou complexo, tenha sido abstratamente separado de seu contexto para que, em sua dimensão singular, seja estudado em seus atos, atividades, significados e relações. (TRIVIÑOS, 2009, p.153)

Na observação é preciso ter presente dois aspectos de natureza metodológica que são muito importantes. Um deles relacionado com a amostragem de tempo, que é o processo de escolha dos dias e jornadas de trabalho a ser observada. O outro aspecto é as denominadas anotações de campo, as quais podem ser de natureza descritiva ou reflexiva.

Os sujeitos que abrangem este trabalho foram meus alunos no ano de 2010 e compreendem a faixa etária dos 6 anos de idade, logo estão iniciando o processo de alfabetização. São alunos da classe média-alta do Estado de Sergipe de uma escola da rede particular de ensino³. Essa turma compreende 11 alunos, onde 4 são meninas e 7 são meninos. Foi por meio dessa amostra que a pesquisa realizou-se. Segundo Levin (1985, p. 19) apud Cavalcanti 2003:

[...] posto que o pesquisador trabalha com tempo, energia e recursos econômicos limitados, raras vezes ele estuda individualmente todos os sujeitos da população na qual está interessado. Em lugar disso, o pesquisador estuda apenas uma amostra – que se constitui de um número menor de sujeitos tirados de uma determinada população. Através do processo de amostragem, o pesquisador busca generalizar (conclusões) de sua amostra para a população toda, da qual essa amostra foi extraída. (LEVIN,1985, apud CAVALCANTI ,2003,p.19)

³ O nome da Escola, onde foi realizada esta pesquisa, não pode ser registrado a pedido da direção escolar.

Portanto, a importância em se trabalhar com o tipo de pesquisa qualitativa e de estudo de caso nesse projeto está no modelo formal e amostral de condução. A observação, as experiências, as conversas, os jogos estarão direcionados aos interesses da pesquisa, podendo ser moldados de acordo com cada momento.

Este trabalho está estruturado em três capítulos. No primeiro capítulo, busca-se apresentar como ocorre o processo de aprendizagem do aluno baseando-se nas obras de Vygotski e em autores que escreveram sobre este tema baseando-se no referido teórico. O segundo capítulo, apresenta por meio de um retrospecto histórico a importância dos jogos na educação infantil. Além de apresentar a importância dos jogos na formação do indivíduo. Por fim, o terceiro capítulo discrimina os jogos realizados por mim em sala de aula como parte do processo educativo.

1. A FORMAÇÃO DOS CONCEITOS CIENTÍFICOS NA CRIANÇA

Este capítulo tem o objetivo de fundamentar o processo de aprendizagem das crianças, ou seja, responder a questão: como a criança aprende? Responder a esta pergunta é uma necessidade uma vez que o nosso objeto é investigar os jogos pedagógicos na alfabetização, entendendo este como “meios que auxiliam na concretização de determinados objetivos e promovem o domínio do conhecimento”.

Segundo Gasparin, (2003, p.7) o processo pedagógico deve possibilitar aos educandos, através do processo de abstração, a compreensão da essência dos conteúdos e serem estudados, a fim de que sejam estabelecidas as ligações internas específicas desses conteúdos com a realidade global, com a totalidade da prática social e histórica.

Assim, o desenvolvimento humano

existe em dois níveis: o nível de desenvolvimento real, isto é, aquele resultante de períodos que já se completaram, e o nível de desenvolvimento proximal, definido pelas funções que ainda não amadureceram, que estão em processo de maturação. Em termos de aprendizagem, aquilo que o educando já tem condições de fazer sem ajuda está na zona de desenvolvimento real e aquilo que só pode fazer com a ajuda está na zona de desenvolvimento potencial. (VYGOTSKI, 2005, p.116)

Portanto, o desenvolvimento humano acontece mediante a interação com o meio em que vive, através de um processo histórico que influencia a evolução de cada um. Ou seja, o comportamento, a cultura, as atitudes, as atividades de cada sociedade são internalizadas, e amadurecidas em cada indivíduo.

É sabido que esse desenvolvimento da aprendizagem é formado desde o início da infância de um sujeito. Mas de que maneira essa aprendizagem é feita? Como ocorre a assimilação do que se aprende? Como são adquiridos os novos conhecimentos? Esse capítulo tem a função de levantar essas questões e de discutir como se dá o processo de aprendizagem do aluno baseando-se em dois teóricos: Vygotski e Gasparin.⁴

⁴ Lev Semenovich Vygotski nasceu em 1896 e faleceu em 1934, vítima de tuberculose. Vygotski desenvolve, baseando-se nas teorias marxista, pesquisas que abordam o desenvolvimento intelectual da criança, bem como o desenvolvimento da lingüística. João Luiz Gasparin desenvolve pesquisas relacionadas às questões didáticas,

De acordo com Gasparin (2003), a aprendizagem se dá por meio de dois processos: a aprendizagem retirada do conhecimento de mundo do aluno, ou seja, do seu cotidiano e a aprendizagem científica, relacionada a conceitos já definidos. Segundo esse autor,

A aprendizagem somente é significativa a partir do momento em que os educandos introjetam, incorporam ou, em outras palavras, apropriam-se do objeto do conhecimento em suas múltiplas determinações e relações, recriando-o e tornando-o “seu”, realizando ao mesmo tempo a continuidade e a ruptura entre o conhecimento cotidiano e científico (GASPARIN, 2003.p.52)

A formação desses conceitos ocorre de maneira complexa, através de conexões associativas que se encontram na memória e influenciam-se de modo constante. Para Vygotski (2005, p.66), o conceito “não é uma formação isolada, fossilizada e imutável, mas sim uma parte ativa do processo intelectual, constantemente a serviço da comunicação, do entendimento e da solução de problemas” que está passível de sofrer influência tanto de condições internas como externas.

Esses conceitos formados são o resultado do seu crescimento diante das observações e das experiências obtidas do seu meio social e cultural. Para Vygotski (1996), a criação desses conceitos não está relacionada apenas à memória, cada indivíduo possui um nível mental que deve ser conhecido e respeitado para que todo o processo de desenvolvimento e conhecimento seja realizado de forma positiva. Em cada aprendizado novo o entendimento das palavras é incorporado ao antigo significado formando uma cadeia de pensamentos e raciocínios que levam à percepção dos conceitos.

A formação de conceitos é o resultado de uma atividade complexa, em que todas as funções intelectuais básicas tomam parte. No entanto, o processo não pode ser reduzido à associação, à atenção, à formação de imagens, à inferência ou às tendências determinantes. Todas são indispensáveis, porém insuficientes sem o uso do signo, ou palavra, como o meio pelo qual conduzimos as nossas operações mentais, controlamos o seu curso e as canalizamos em direção à solução do problema que enfrentamos. (VYGOTSKI, 1996, p.50)

Estudos sobre esse campo revelam que o conhecimento do cotidiano, também chamado de conhecimento de mundo é abstrato, já que não se baseia em experimentos e sim em fatos já vivenciados, podendo ou não tornar-se científico. Enquanto que o conhecimento

trabalhadas na pedagogia histórico - crítica. Gasparin fundamenta-se em teóricos como Vygotski para auxiliar no entendimento das práticas de ensino e na qualidade de formação do aluno.

científico é concreto, formal e leva o aluno a ter contato com o objeto para analisar, criticar, comparar, julgar.

A construção dos conceitos científicos vai, aos poucos, formando-se a partir da identificação mais precisa das características específicas e da explicitação mais consistente das dimensões sociais desses conceitos, levantadas na fase da problematização, bem como por meio de comparações com outros conceitos que estejam sendo estudados. (GASPARIN, 2003.p.59)

O conhecimento de mundo será fundamental para o início deste processo de desenvolvimento dos conceitos científicos. Diante desta perspectiva, a criança será observada como um ser pensante e ativo, capaz de envolver e desenvolver sua aprendizagem diante da sua cultura, ou seja, a aprendizagem desses conceitos será constante e construída a partir do que já foi vivido e experimentado. Para Vygotski (1996) a aprendizagem da criança começa a partir desse conhecimento de mundo, da interação com outras pessoas desde o início da sua vida. Essas experiências vividas em grupo interferem no seu modo de ver o mundo, esse convívio carrega consigo valores sócio-histórico-culturais que facilitarão o aprendizado escolar.

No processo de ensino escolar, a criança aprende algo que está longe de seus olhos, muito além de sua experiência atual e imediata. A assimilação dos conceitos científicos, entretanto, apóia-se nos conceitos vividos e cotidianos da criança, mas só é possível realizar essa assimilação por meio de uma relação mediatizada pelo mundo dos objetos, isto é, utilizando outros conceitos previamente elaborados. (GASPARIN, 2003, p.65).

Caberá a escola o papel de direcionar esse conhecimento social para que se torne um conteúdo científico. A interação desses dois conteúdos fará com que o aluno adquira uma consciência reflexiva capaz de revelar a importância no modo de executar seus pensamentos. Para isso, o espaço escolar deverá estar preparado para guiar o aluno na construção do saber: seus métodos pedagógicos, o estímulo da interação social em sala de aula, a participação ativa do aluno são alguns fatores que tornam a escola um ambiente onde os alunos sintam-se bem e dispostos a aprender. Será então tarefa do professor e do aluno desenvolver:

[...] através de ações didático-pedagógicas necessárias à efetiva construção conjunta do conhecimento escolar nas dimensões já definidas na problematização. Nesta fase, que Vygotski denomina de zona de desenvolvimento imediato, a orientação do professor torna-se decisiva, pois os alunos necessitam do seu auxílio para realizar as ações necessárias à aprendizagem. (GASPARIN, 2003.p.54)

A zona de desenvolvimento imediato está diretamente ligada ao psíquico do aluno e refere-se às relações sociais. Segundo Vygotski (1996) essa região é responsável pelas habilidades que estão em constante desenvolvimento no aluno. Será essa região que a escola deve estimular no aluno para que o processo de desenvolvimento exercite essas habilidades.

[...] o que a criança é capaz de fazer hoje em colaboração conseguirá fazer amanhã sozinha. Por isso nos parece verossímil a ideia de que a aprendizagem e o desenvolvimento na escola estão na mesma relação entre si que a zona de desenvolvimento imediato e o nível de desenvolvimento atual. (VYGOTSKI, 2001, p.331, apud, GASPARIN, 2003.p.85).

A imitação também será um fator importante no processo da aprendizagem e do desenvolvimento do aluno. É por meio da imitação que o aluno cria um ambiente propício para exercitar habilidades e problemas que pode encontrar no seu dia a dia ou no futuro. Na aprendizagem da fala e da escrita essa imitação será indispensável, pois servirá de orientação para determinar o aprendizado positivo, já que dessa forma o aluno irá descobrir a pronúncia correta dos sons e a maneira correta da grafia das palavras. Para Vygotski, a imitação não deve ser vista como algo mecânico, onde não há estímulo para a criatividade:

No desenvolvimento da criança, pelo contrário, a imitação e o aprendizado desempenham um papel importante. Trazem a todas as qualidades especificamente humanas da mente e levam a criança a novos níveis de desenvolvimento. Na aprendizagem da fala, assim como na aprendizagem das matérias escolares, a imitação é indispensável [...] o único tipo positivo de aprendizado é aquele que caminha à frente do desenvolvimento, servindo-lhe de guia. (VYGOTSKI, 1996, p.50, grifos meu)

O papel da escola e dos professores será o de utilizar a imitação como uma atividade significativa e educacional, direcionando a aprendizagem e a cooperação dos alunos. Essa troca de experiências imaginárias com os colegas trará para o aluno a possibilidade de entrar em contato com algo que no futuro poderá ser real, assim:

Em colaboração com outra pessoa, a criança resolve mais facilmente tarefas situadas mais próximas do nível do seu desenvolvimento, depois a dificuldade da solução cresce e finalmente se torna insuperável até mesmo para a solução em cooperação. A possibilidade maior ou menor de que a criança passe do que sabe fazer sozinha para o que sabe fazer em colaboração é o sintoma mais sensível que caracteriza a dinâmica do desenvolvimento e o êxito da criança. Tal possibilidade coincide perfeitamente com a sua zona de desenvolvimento imediato. (VYGOTSKI, 2001, p.329, apud, GASPARIN, 2003. p.84).

A construção do conceito científico pelo aluno, no processo de ensino-aprendizagem, inicia-se a partir da assimilação referente ao ensinamento recebido. Logo, o professor será

uma ferramenta essencial para o bom desempenho desse processo. Segundo Gasparin (2003), esse processo de aprendizagem deve ser mediado pelo professor, de modo que as operações mentais do aluno sejam reconstruídas. Mas o que significa mediação pedagógica? Para Masetto esse conceito baseia-se no

Comportamento do professor que se coloca como um facilitador, incentivador ou motivador da aprendizagem, que se apresenta com a disposição de ser uma ponte entre o aprendiz e sua aprendizagem—não uma ponte estática, mas uma ponte “rolante”, que ativamente colabora para que o aprendiz chegue aos seus objetivos (MASSETTO, 2000, p.144, apud, GASPARIN, 2003, p.110).

A imitação do que se aprendeu pelo professor será de fato importante para resolver tanto os problemas relacionados à aprendizagem escolar como os problemas do seu cotidiano. Essas experiências em sala de aula devem ser constantes para que o aluno consiga relacionar cada ato aprendido e assimilado com suas experiências do cotidiano. O que se forma de conceito novo para o aluno vem atrelado ao que ela já conhece, esse novo conceito é então comparado, questionado, para então ser aperfeiçoado e moldado as novas possibilidades de mundo. Mas,

Se os conceitos científicos, como mostram as experiências e como ensina a teoria, melhoram alguma área do desenvolvimento não percorrida pela criança, se a apreensão de um conceito científico antecipa o caminho do desenvolvimento, isto é, transcorre em uma zona em que a criança ainda não tem amadurecidas as respectivas possibilidades, neste caso começamos a entender que a aprendizagem dos conceitos científicos pode efetivamente desempenhar um papel imenso e decisivo em todo o desenvolvimento intelectual da criança (VYGOTSKI, 2000, p.351, apud GASPARIN, 2003, p.97).

Para tanto, é preciso que o professor e a escola tenham em mente que o ensinamento deve ser feito a partir da faixa etária de cada aluno.⁵ Não se pode ensinar adição a uma criança se ela não conhece os números, ou a ler se ela não conhece a estrutura das palavras. Cada conceito aprendido e assimilado pelo aluno deve respeitar a fase de aprendizado de cada um, trabalhando assim o equilíbrio e a internalização do conhecimento.

Podemos exemplificar esses conceitos da seguinte maneira: Segundo Cagliari (2007) não podemos atribuir as mesmas regras que usamos na escrita para a fala, pois alguns sons da fala não fazem parte da nossa escrita. Com isso, cabe a escola ensinar o funcionamento da

⁵ Segundo Vygotski, cada criança passa por uma fase de desenvolvimento da formação de conceitos. Este desenvolvimento acontece por meio da união do biológico e do ambiente.

língua e levar a compreensão dessa diferença à criança. Essas diferenças estão relacionadas ao som. “A criança usa sua fala como referência para a escrita” (Cagliari, 2007, p 59), então é comum observar crianças escrevendo “meza” ao invés de “mesa”, “obijetu” ao invés de “objeto”, “cavalu” ao invés de “cavalo”, porque quando pronunciam essas palavras é assim que falam.

Então, a partir da literatura sobre esse campo de pesquisa compreendemos como ocorre o processo de aprendizagem das crianças no período escolar. A fixação de novos conhecimentos, novas competências e comportamentos ocorrem a partir da união de dois processos, o desenvolvimento e o aprendizado. Esses dois processos devem andar em paralelo, para que os conceitos espontâneos transformem-se gradualmente em conceitos científicos. Consideramos então que ao transformar o conhecimento abstrato em conhecimento real a criança torna sua aprendizagem um processo capaz de se fixar na mente, elevando ainda mais o seu desenvolvimento.

2. O JOGO COMO INSTRUMENTO PEDAGÓGICO

Esse capítulo tem por objetivo, apresentar a importância dos jogos pedagógicos durante o período escolar. É necessário fazer um retrospecto do uso de brincadeiras e jogos na educação infantil para que possamos compreender a importância deles na formação de um indivíduo. Mas antes se faz necessário conceituar o significado da palavra infância. Segundo Sarmiento (2007, p. 6), “a infância é simultaneamente uma categoria social, do tipo geracional, e um grupo social de sujeitos activos, que interpretam e agem no mundo”. Ou seja, para Sarmiento, a infância constitui-se numa fase particular da vida, com características e necessidades próprias.

Segundo Santos e Lauro (2005, p. 1): “Falar sobre a infância é falar sobre algo indecifrável, enigmático. Talvez seja correto dizer que é a fase da vida onde somos crianças e por onde se inicia nosso aprendizado e nossas descobertas”. Os jogos, os brinquedos e as brincadeiras, fazem parte dessas descobertas já que podem ser consideradas formas de expressão e sentimentos das crianças.

A palavra “lúdico” tem sua origem do latim *ludus* e está relacionada ao jogo, ao brinquedo (SANTOS, 2010). O ato de brincar está presente nas nossas vidas desde a pré-história. Há registro, por exemplo, de bonecas, pião e bolinhas de gude feitos de argila pelos nossos antepassados. Na antiguidade, jogos como amarelinha e pipa estavam presentes na vida das crianças, jogos esses que eram, e ainda são, passados para outras gerações.

Aqui no Brasil, as brincadeiras começaram com os índios. Chocalhos, animais de barro, bonecos de madeira e até peteca, feita com espiga de milho e penas de papagaio, eram produzidas pelos pais e pela própria criança. O brincar é inato à criança, seus primeiros brinquedos são o contato com a mãe, com o pai e tudo que está ao seu redor. Independente da cultura e do tempo as brincadeiras e os jogos fazem parte da formação do indivíduo e da sua preparação para o futuro (ALTMAN, 2007).

Essas brincadeiras de tradições milenares, como exemplo amarelinha, pipa, peteca e bola de gude, foram passadas de geração em geração, transmitindo a cultura dos povos

antigos. Segundo Kishimoto (1993), não se sabe ao certo quem inventou cada brincadeira e jogo, pois a transmissão dessas práticas era feita por meio da oralidade.

Considerado como parte da cultura popular, o jogo tradicional guarda a produção cultural de um povo em certo período histórico. Essa cultura não oficial, desenvolvida sobretudo pela oralidade, não fica cristalizada. Está sempre em transformação, incorporando criações anônimas das gerações que vão se sucedendo. Por ser elemento folclórico, o jogo tradicional assume características de anonimato, tradicionalidade, transmissão oral, conservação, mudança e universalidade. Não se conhece a origem desses jogos [...] a tradicionalidade e universalidade dos jogos assenta-se no fato de que povos distintos e antigos como os da Grécia e Oriente brincaram de amarelinha, de empinar papagaios, jogar pedrinhas, e até hoje as crianças o fazem quase da mesma forma. (KISHIMOTO, 1993, p. 15)

O que se confirma é a importância da questão social quando nos referimos aos jogos e as brincadeiras na fase infantil. Essa importância de valores pode ser modificada de acordo com o tempo, com o espaço e o lugar, adaptando-se dependendo do contexto cultural da sociedade. Segundo a mesma autora, um mesmo procedimento pode ser visto a partir de duas óticas, uma relacionada aos jogos e a outra não.

A compreensão dos jogos dos tempos passados exige, muitas vezes, o auxílio da visão antropológica. Ela é imprescindível especialmente quando se deseja discriminar o jogo em diferentes culturas. Comportamentos considerados como lúdicos apresentam significados distintos em cada cultura. Se para a criança européia a boneca significa um brinquedo, um objeto, suporte de brincadeira, para certas populações indígenas tem o sentido de símbolo religioso. (KISHIMOTTO, 1993, p.8)

Podemos citar também como exemplo o bumerangue, um instrumento milenar utilizado pelos australianos como objeto para caça e que teve sua utilidade modificada com o passar dos anos, passando a tornar-se um objeto de brincadeira das crianças. Essa dicotomia de sentido é explicada pela influência das raízes culturais de cada povo. Ou seja, cada povo, cada sociedade ajusta o jogo e a brincadeira mediante as necessidades e do ideal de valores que querem transmitir para a criança. Alguns desses jogos eram utilizados pelos adultos como objetos de fins profissionais, a pipa é um exemplo prático dessa transmissão:

Originárias de longínquos tempos, foram usadas primitivamente pelos adultos, com fins práticos, em estratégias militares e, com o passar dos séculos, transformaram-se em brinquedos infantis. [...] Ainda conta a tradição chinesa que o uso da pipa, em estratégia militar provém da época do imperador Wou-ti, da dinastia dos Liang, no ano 459 J.C., quando ela servia para comunicar aos aliados a posição e o pedido de ajuda. (D'ALLEMAGNE, apud, KISHIMOTTO, 1993, p.18)

Mas qual a diferença entre jogo e brinquedo? Segundo Henriot (1983, 1989 apud, KISHIMOTO, 2008, p.16) e Brougère (1981, 1993 apud, KISHIMOTO, 2008, p.16) os jogos possuem três níveis de diferenciações que passam por um contexto social, por um sistema de regras e por um objeto, ou seja:

No primeiro caso, o sentido do jogo depende da linguagem de cada contexto social. Há um funcionamento pragmático da linguagem, do qual resulta um conjunto de fatos ou atitudes que dão significados aos vocábulos a partir de analogias. [...] Dessa forma, enquanto fato social, o jogo assume a imagem, o sentido que cada sociedade lhe atribui. [...] No segundo caso, um sistema de regras permite identificar, em qualquer jogo, uma estrutura seqüencial que especifica sua modalidade [...] permitindo superposição com a situação lúdica, ou seja, quando alguém joga, está executando as regras do jogo e, ao mesmo tempo, desenvolvendo uma atividade lúdica. O terceiro sentido refere-se ao jogo enquanto objeto. O pião, confeccionado de madeira, casca de fruta ou plástico, representa o objeto empregado na brincadeira de rodar pião. (KISHIMOTO, 2008, p.16).

Já os brinquedos possuem uma relação mais estreita com a criança, pois não há regras que interfiram em sua brincadeira. Cada criança utiliza seu objeto à sua maneira, reproduzindo neles o seu imaginário:

O brinquedo estimula a representação, a expressão de imagens que evocam aspectos da realidade. Ao contrário, os jogos como xadrez e jogos de construção exigem, de modo explícito ou implícito, o desempenho de certas habilidades definidas por uma estrutura preexistente no próprio objeto e suas regras. [...] O brinquedo coloca a criança na presença de reproduções humanas. Pode-se dizer que um dos objetivos do brinquedo é dar à criança um substituto dos objetos reais, para que possa manipulá-los. (KISHIMOTO, 2008, p.18).

O brincar mexe com a imaginação de maneira que em cada brincadeira a criança possa criar e recriar uma situação. Segundo Benjamin (1984, p.75). “A essência do brincar não é um ‘fazer como se’, mas um ‘fazer sempre de novo’, transformação da experiência mais comovente em hábito”. Na educação da criança, a atividade de brincar não pode ser vista apenas como um divertimento, um momento de lazer, pois os jogos influem tanto no desenvolvimento cognitivo, como no psicológico e social da criança, além de levá-la a vivenciar novas experiências ou a situações do dia-a-dia.

É brincando que a criança consegue demonstrar o que está sentindo, que aprende regras, inventa histórias e desenvolve a concentração. Segundo Kishimoto (1993), os jogos pedagógicos fazem com que a aprendizagem e o desenvolvimento, tanto mental, como físico e

social da criança sejam mais satisfatórios. Os brinquedos, as brincadeiras e os jogos são então importantes para o desenvolvimento infantil.

Cabe ressaltar que nem sempre os jogos foram considerados importantes na aprendizagem. Na antiguidade greco-romana, o jogo era utilizado para a recreação e o relaxamento, tanto para as crianças como para os adultos. Segundo Bernadet (2002), os jogos lúdicos começam a ser estudados como facilitadores no processo de aprendizagem desde o grego Platão. Foi através de seus estudos, que o lúdico e a influencia na educação passam a fazer parte do ensino da Matemática.

Somente a partir do Renascimento, com a expansão da educação e a mudança de concepção sobre o significado de infância, que os jogos começam a ter uma importância significativa no desenvolvimento intelectual da criança. A criança nem sempre foi vista como um ser ativo e que contribui para a formação da sociedade. Ariés destaca no livro *História Social da Criança e da Família*, publicado em 1960, que as crianças eram tratadas como adultos em miniatura e que não havia distinção entre os dois na sociedade dos séculos XVII e XVIII. (...) “No mundo das fórmulas românticas, e até o fim do século XVIII, não existem crianças caracterizadas por uma expressão particular, e sim homens de tamanho reduzido.” (ARIÈS, 1981, p. 51).

Essa nova forma de pensar sobre o que é ser criança e a sua importância na sociedade faz com que surja no ensino a presença dos jogos. O jogo então serviu para:

divulgar princípios de moral, ética e conteúdos de história, geografia e outros, a partir do Renascimento, o período de “compulsão lúdica. O Renascimento vê a brincadeira como conduta livre que favorece o desenvolvimento da inteligência e facilita o estudo. Ao atender necessidades infantis, o jogo infantil torna-se forma adequada para a aprendizagem dos conteúdos escolares. (KISHIMOTO, 1994, p.119)

Com o avanço da industrialização “o brinquedo subtrai-se ao controle da família, tornando-se cada vez mais estranho não só as crianças, mas também aos pais” (BENJAMIN, 1984, p. 68), pois a produção dos brinquedos deixa de ser artesanal e agradável, e isso faz com que a transmissão do processo de produção e do conhecimento seja deixada de lado para dar lugar a um valor comercial.

Na década de 1920, surge aqui no Brasil um movimento, que tinha por objetivo tornar a aprendizagem um momento harmonioso, capaz de levar o aluno a tornar-se um ser

participativo e formador de seu próprio conhecimento. O Movimento Escolanovista (Escola Nova) desenvolve-se então a partir de uma educação voltada para a construção de uma sociedade onde o cidadão é capaz de participar, criticar e respeitar a individualidade de cada um. Todavia, apenas na década de 1930 é que esse movimento dimensiona-se pelo país. Nessa época a implementação dos jogos como ferramentas pedagógicas começa a atender as necessidades e os interesses das crianças, auxiliando o ensino de cada uma delas.

Somente após a década de 1980, com a criação de brinquedotecas é que haverá, aqui no Brasil, uma preocupação maior de ensinar e aprender com o lúdico. Foi a partir de 1985, com a criação da Associação Brasileira de Brinquedotecas (ABB), que se deu a importância aos brinquedos no país. Essa instituição foi criada por educadores que tinham a pretensão de observar a criança e o brinquedo e conseqüentemente houve um crescimento considerável de empresas produtoras de jogos educativos no país. Mas, tem se tornado necessário compreender que os professores aprendam e utilizem de forma pedagógica os jogos.

Defender uma prática pedagógica a partir da atividade do brincar traz mudanças significativas para o processo de ensino-aprendizagem, pois nos remete à transformação do espaço escolar em um espaço integrador, dinâmico, onde não se prioriza apenas o desenvolvimento cognitivo do alunado, mas contempla uma dimensão onde ocorra uma formação plena do indivíduo (BERNADETE, 2002, p. 6)

A escola torna-se fundamental para o crescimento do processo lúdico. A inclusão dessa ferramenta educativa nas salas de aula estimula a curiosidade da criança, então é importante que o professor crie na sala de aula o momento do saber-construindo, através de oficinas ludopedagógicas.

Nesta perspectiva, as oficinas ludopedagógicas são atividades auxiliares no processo de aprendizagem e servem para dar sentido aos conceitos escolares no cotidiano do aluno de forma criativa, uma vez que sua dinamização ocorre fundamentada em pressupostos lúdicos (COELHO, 2007, p.14).

Estudos como o de Silva (2008) mostram que há uma necessidade de formação de professores da Educação Infantil que saibam utilizar e valorizar a ludicidade não só dentro da sala de aula, mas em todo o ambiente escolar.

As escolas tradicionais utilizam de forma precária os jogos como ferramentas pedagógicas, pois o modelo escolar tradicional baseia-se no desenvolvimento do conteúdo em sala de aula sem nenhum auxílio que permita ao aluno uma atividade prática e facilitadora do

aprender. Esse pensamento conservador de ensino acaba prejudicando o desenvolvimento da criança, tanto no aspecto de aprendizagem como no aspecto social e de formação do indivíduo. O professor, influenciado pelo método da escola, tem por objetivo terminar o conteúdo proposto pelo livro, o que acaba dificultando a aplicação de jogos por falta de tempo e incentivo.

Segundo a pesquisa de Funicelli (2008) sobre o jogo infantil e a brincadeira em uma abordagem sociocultural, para que o uso dos jogos seja feito de modo eficaz, o professor deve adequar a aplicação desses jogos na sala de aula, dividindo- os por idade, dificuldade e objetivos, para que ele possa descobrir as necessidades de seus alunos. A autora ressalta ainda que adequando o jogo a idade do aluno, a criança está desenvolvendo a sua criatividade e interagindo com o que está ao seu redor. Mas não podemos esquecer que esses jogos devem ser escolhidos também de acordo com a realidade das crianças, que devem sempre ser contextualizados, para que elas participem ativamente da brincadeira e construam seu próprio desenvolvimento.

Por essa descrição podemos afirmar que será por meio dos jogos que as crianças entrarão em contato com a descoberta do saber e tudo isso estará ocorrendo de uma maneira divertida e prazerosa. O jogo passa a ser então um suporte concreto que ajudará na evolução intelectual da criança, estimulando a criatividade, as habilidades e desenvolvendo também sua criticidade e autonomia.

2.1. O JOGO COMO CONTEÚDO DOS PCNs.

Este tópico tem a função de discutir os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) do Ensino Fundamental, relacionando-o com a prática dos jogos pedagógicos em sala de aula. Visto que os PCNs possuem o objetivo de melhorar e ampliar a educação do país, através de uma estrutura curricular proposta para as escolas.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs), surgem mediante a nova Lei de Diretrizes e Bases (Lei Federal n. 9.394), LDB, sancionada no dia 20 de dezembro de 1996. Os PCNs possuem a função de consolidar os objetivos da LDB, que é o de favorecer a formação básica educacional comum. Os conteúdos de Língua Portuguesa, Matemática, História, Geografia e Ciências Naturais estarão direcionados para a realidade social e cultural do aluno em paralelo aos conhecimentos relacionados ao nosso país. (PCN/MEC, 1997, p.14)

Portanto, os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) são um documento organizado pelo governo que regulamenta os conteúdos a serem discutidos e formulados no projeto educativo das escolas. Mas,

Apesar de apresentar uma estrutura curricular completa, os Parâmetros Curriculares Nacionais são abertos e flexíveis, uma vez que, por sua natureza, exigem adaptações para a construção do currículo de uma Secretaria ou mesmo de uma escola. Também pela sua natureza, eles não se impõem como uma diretriz obrigatória: o que se pretende é que ocorram adaptações, por meio do diálogo, entre estes documentos e as práticas já existentes, desde as definições dos objetivos até as orientações didáticas para a manutenção de um todo coerente. (BRASIL, 1997, p.29)

O papel dos Parâmetros Curriculares Nacionais será então o de auxiliar o professor na criação do seu plano de aula, para que os conteúdos curriculares possam ser envolvidos com o cotidiano do aluno e com suas práticas educativas. É no sentido de tornar a educação em uma educação igual para todos, visto as diferenças sócio-culturais de cada região, que os PCNs auxiliam o professor na:

tarefa de reflexão e discussão de aspectos do cotidiano da prática pedagógica, a serem transformados continuamente pelo professor. Algumas possibilidades para sua utilização são:

- rever objetivos, conteúdos, formas de encaminhamento das atividades, expectativas de aprendizagem e maneiras de avaliar;

- refletir sobre a prática pedagógica, tendo em vista uma coerência com os objetivos propostos;
- preparar um planejamento que possa de fato orientar o trabalho em sala de aula;
- discutir com a equipe de trabalho as razões que levam os alunos a terem maior ou menor participação nas atividades escolares;
- identificar, produzir ou solicitar novos materiais que possibilitem contextos mais significativos de aprendizagem;
- subsidiar as discussões de temas educacionais com os pais e responsáveis. (PCN/MEC, 1997, p.7, grifo meu)

A proposta dos PCNs se caracteriza na formação crítica do aluno, ou seja, nessa proposta o aluno é um ser ativo e participativo em todo o processo de construção do conhecimento. O conhecimento vai sendo construído num método contínuo, sem etapas ou fases propiciando para o aluno um desenvolvimento social, político e cultural mais significativo.

Analisando os PCNs, da educação fundamental, de Língua Portuguesa, Matemática, História, Geografia e Ciências Naturais podemos constatar que apesar de uma reflexão sobre a importância dos jogos na aprendizagem, não há um aprofundamento em se tratando do tema.

O PCN de Língua Portuguesa, livro de número 2, enfatiza a leitura e a produção de textos para que a aprendizagem da língua possa ser realizada de maneira sistemática e positiva. Os conteúdos da Língua Portuguesa são abordados a partir dos temas transversais (Ética, Pluralidade Cultural, Meio Ambiente, Saúde e Orientação Sexual) que possuem grande importância na formação social do aluno, auxiliando na produção de valores e concepções sociais.

Para isso, o PCN de Língua Portuguesa elabora um pequeno tópico referente aos recursos didáticos e a sua utilização em sala de aula. A biblioteca escolar é o principal recurso citado pelos autores do PCN, segundo eles é nela que os professores encontrarão os principais recursos para criar um ambiente propício à aprendizagem (livros de contos, romances, poesia, jornais, revistas...). O emprego de recursos audiovisuais e do computador também é citado, mas o que se observa ao ler o PCN de Língua Portuguesa é a falta do estímulo ao professor em utilizar os jogos em sala de aula como recurso pedagógico. Apenas em um parágrafo podemos constatar a incorporação do jogo no currículo:

Na alfabetização inicial, alguns materiais podem ser de grande utilidade ao professor: alfabetos, crachás ou cartazes com os nomes dos alunos, cadernos de textos conhecidos pela classe, pastas de determinados gêneros de textos,

dicionários organizados pelos alunos com suas dificuldades ortográficas mais freqüentes, jogos didáticos que proponham exercícios lingüísticos, por exemplo. (PCN/MEC, 1997, p.62, grifo meu)

O mesmo ocorre quando analisamos os PCNs de História, Geografia, e Ciências Naturais. Nesses PCNs fica implícito a utilização de recursos auxiliares na aprendizagem. Há uma maior valorização em se mostrar a importância social e a organização histórica do que uma orientação didática representada pela utilização de recursos pedagógicos. Mesmo assim, podemos encontrar os experimentos e a criação de materiais sobre os conteúdos aplicados em sala de aula como exemplo de recursos a serem utilizados.

Ao contrário desses PCNs, encontramos no PCN de Matemática do Ensino Fundamental uma maior preocupação em estimular o uso de jogos pedagógicos em sala de aula. Esse livro de número 3, enfatiza o uso dos jogos, pois é um recurso que provoca no aluno interesse e prazer, devendo então fazer parte da cultura, não só da sociedade como do currículo escolar. Portanto:

Além de ser um objeto sociocultural em que a Matemática está presente, o jogo é uma atividade natural no desenvolvimento dos processos psicológicos básicos; supõe um “fazer sem obrigação externa e imposta”, embora demande exigências, normas e controle. No jogo, mediante a articulação entre o conhecido e o imaginado, desenvolve-se o autoconhecimento — até onde se pode chegar — e o conhecimento dos outros — o que se pode esperar e em que circunstâncias. (PCN/MEC, 1997, p.35)

O significado da Matemática não está relacionado apenas aos conteúdos propostos, também deve-se levar em consideração as outras disciplinas, construindo uma teia de conhecimentos que façam a conexão do que se aprende nos conteúdos em sala de aula com o cotidiano vivenciado no seu contexto social. Os recursos didáticos serão essenciais para levar o aluno a relacionar, refletir e analisar o conhecimento. Logo,

Por meio dos jogos as crianças não apenas vivenciam situações que se repetem, mas aprendem a lidar com símbolos e a pensar por analogia (jogos simbólicos): os significados das coisas passam a ser imaginados por elas. Ao criarem essas analogias, tornam-se produtoras de linguagens, criadoras de convenções, capacitando-se para se submeterem a regras e dar explicações. (PCN/MEC, 1997, p.35)

Entendendo os PCNs como um referencial que orienta os profissionais da Educação para a prática escolar e na melhoria da qualidade de ensino, percebemos que o tema jogos como recurso pedagógico é pouco discutido e analisado nesse documento. Acreditando num bom desempenho da aprendizagem e no objetivo de melhorar e ampliar a educação do país, é

preciso que esses recursos sejam enfatizados não só na disciplina da Matemática, mas que também compreenda todo um projeto educacional.

Desta forma, ressaltamos a importância da utilização dos jogos pedagógicos como recursos em sala de aula: caça-palavras, quebra-cabeças, jogo da memória e jogo de bingo, são alguns desses recursos que podem ser observados no capítulo a seguir.

3. APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO DOS DADOS

Este capítulo tem o intuito de apresentar e discutir os dados coletados para a pesquisa, ou seja, apresentar e discutir sobre os jogos utilizados em sala de aula durante o processo pedagógico.

A turma de alfabetização analisada possuía vários problemas em relação à escrita e a leitura, então comecei a observar que a maneira como estava ensinando aos alunos não estava dando resultado. Resolvi elaborar com eles jogos pedagógicos que enfatizassem os conteúdos a serem ministrados, para que os alunos pudessem descobrir e aprender de modo prazeroso.

Cada jogo reforça e estimula alguma capacidade física ou intelectual. Através do prazer e da obstinação, torna fácil o que inicialmente era difícil ou extenuante. (Callois, 1990, apud, Alves, p.15, 2006). Ao iniciar cada jogo é importante saber o porquê de se estar desenvolvendo determinada atividade. O jogo pedagógico deve ter a função de ensinar determinado conteúdo, mas sem que a criança perceba e nem de modo tradicional, decorativo.

Num contexto de oficinas, jogos são propostos com o objetivo de coletar importantes informações sobre como o sujeito pensa, para ir simultaneamente transformando o momento de jogo em um meio favorável à criação de situações que apresentam problemas a serem solucionados [...] Com isso, frequentemente o aluno é levado -por si próprio ou por meio de intervenções de um profissional- a rever sua produção e atitudes, sempre tendo como fim modificar o que é negativo à realização da atividade como um todo ou melhorar aspectos que se apresentam insuficientes. (MACEDO, 2000, p.13).

A maioria dos jogos realizados em sala de aula teve a função de identificação gramatical das letras e palavras, como exemplo, o jogo da memória. A confecção desse jogo foi elaborada pelos próprios alunos. Cada um ficou responsável por reproduzir no papel as palavras e os desenhos correspondentes. Além do Português, nesse momento também pude trabalhar noções de quantidades com eles, estimulando ainda mais o seu raciocínio. Essas atividades

São motivadoras, impulsionam naturalmente o gosto e o prazer pelo estudo, propiciam mais alegria aos alunos, conduzem a investigação de novas técnicas de soluções de problemas envolvidos nos jogos, dão a oportunidade de o aluno tornar-se um sujeito ativo e participante do processo de

aprendizagem, ou simplesmente trazem prazer pelo lazer da recreação. (MACHADO, 1990, apud, ALVES, 2006, p.26)

Para a ampliação da capacidade lógica do aluno também foram realizados jogos relacionados à matemática. A apresentação dos números, a construção do conceito de somar e subtrair, do maior e menor, das formas geométricas, do pesado e do cheio foram alguns dos conteúdos que puderam ser aplicados durante esse período.

A criança se torna capaz de deduzir a capacidade lógica de passar pelo 'mesmo número', [...] quando ela constrói a estrutura lógico-matemática de número que lhe permite realizar esta dedução. Se ela construir a estrutura lógico-matemática de maneira sólida, tornar-se-á capaz de raciocinar logicamente numa ampla variedade de tarefas mais difíceis do que a da conservação. Contudo, se ela for ensinada a dar meramente respostas corretas à tarefa de conservação, não se pode esperar que prossiga em direção a raciocínios matemáticos de nível mais alto. (KAMII, 1984, p.30)

Diante disso, apresento abaixo alguns jogos que fizeram parte constante desse processo pedagógico. Logo foram elaborados com objetivo, método, conteúdo e avaliação, auxiliando assim no desenvolvimento da aprendizagem do aluno.

1) Jogo da memória



- Objetivo: Relacionar o nome à figura; Identificar os diversos tipos de sons das sílabas; estimular a memória visual; Desenvolver o conhecimento de regras; Auxiliar o processo de integração social dos alunos; Quantificar os elementos do jogo.
- Material: cartolina dupla face, papel A4, canetinha, lápis grafite;
- Método: Foram recortados vários quadrados da cartolina dupla face, em formatos iguais para confeccionar a base do jogo da memória. A partir disso recortamos a mesma quantidade de quadrados, em tamanho menor, do papel A4, para que os alunos desenhem as imagens do jogo da memória. Cada aluno ficou responsável por desenhar e escrever o nome do seu par de imagens. Ao final, as imagens e as palavras foram coladas nos quadrados da cartolina dupla face para que se iniciasse a brincadeira. Nesse jogo, todos os alunos participaram em um grande grupo.

É importante que o professor defina com a turma as regras do jogo antes de começar. Esse jogo foi feito a partir das regras padrões de jogo da memória, onde cada participante deve achar o par correspondente.

- Conteúdo: Sílabas; Gramática; Quantidade: Mais, menos e Par, ímpar.
- Avaliação: Analisando esse jogo, pude perceber que inicialmente os alunos estavam tímidos no jogo, pois era a primeira vez que eles tinham contato com um jogo da memória constituído por palavras e figuras. À medida que foram se passando as rodadas, percebi que os alunos estavam mais rápidos e concentrados. Também foi observado nessa atividade a cooperação entre os colegas, já que existe nessa turma níveis diferente de aprendizado. Quando um aluno não conseguia ler a palavra correspondente à figura, os colegas ajudavam, estimulando assim a identificação do objeto.

2) Jogo de bingo de palavras ou números

Bingo das palavras

tênis	foca
Panela	nurdm
asa	caza
Pato	notte
peste	cartão
jogo	mamãe

Bingo das palavras

pato	panela
asa	natal
asa	cartão
nurdm	mamãe
foca	jogo
amigo	tênis

- Objetivo: Distinguir a escrita de palavras; desenvolver a capacidade de observação e concentração; reconhecer os sons das palavras; reconhecer a ortografia de palavras do seu vocabulário; reconhecer numerais; desenvolver o raciocínio lógico-matemático.
- Material: Folha A4 colorida, lápis grafite, jornal e caixa de sapato;
- Método: Dividir a folha A4 em retângulos com o lápis grafite. Depois de separar as partes, escrever diferentes palavras ou números em cada espaço. Nessa atividade as pedras de marcação foram feitas com bolinhas de jornal confeccionadas pelos próprios alunos. As palavras ou números sorteados foram escritos em retângulos de papel, dobrados e colocados numa caixa de sapato, enfeitada com palavras e números, para que o sorteio fosse realizado. As primeiras palavras foram ditadas por mim para que os

alunos pudessem perceber os sons que cada palavra possui. Depois que os alunos compreenderam o jogo, fui aumentando o nível do mesmo. Ao invés de ler as palavras, passei a mostrar o papel para que eles lessem mentalmente a palavra e a procurassem na cartela.

- Conteúdo: Palavras dissílabas e trissílabas; letra cursiva; maior e menor; números pares e ímpares.
- Avaliação: Nesse jogo pude observar que alguns alunos possuem dificuldades em diferenciar as letras b, p e d através dos sons. Foi interessante constatar que em determinados momentos alguns alunos me chamavam após ter mostrado a palavra para falar, com voz baixa, a palavra lida no papel. Pude perceber então, que alguns alunos ainda possuem hesitação em ler determinadas palavras, principalmente as que possuem sílabas complexas. Os alunos participaram ativamente desse jogo, após o jogo, as palavras foram registradas no caderno de Português, reforçando assim o aprendizado da grafia dessas palavras.

Ao comparar o jogo do bingo de palavras com o de números, pude perceber que eles possuem uma maior facilidade em identificar os números. Na medida em que os números iam sendo sorteados os alunos vibravam e olhavam a cartela dos colegas para ver quem estava ganhando.

Ao terminar os dois jogos, realizados em dias distintos, fizemos o diagnóstico de quantas palavras ou números tinham deixados de ser sorteado, quem conseguiu mais marcações e menos marcações, quais palavras possuíam mais sílabas e menos sílabas, quais eram os maiores e menores números.

3) Você consegue?

- Objetivo: Estimular o aluno a realizar tarefas que estimulem o raciocínio; Comparar pesado e leve; Verificar quantidades; Narrar o que foi observado; Perceber os diferentes tipos de volumes.

- Material: Baldes iguais; Garrafas pet de tamanhos diferentes; Bacias com formatos geométricos diferentes.
- Método: Para esse jogo, foram agrupados vários tipos de recipientes, com tamanhos e formas diferentes. Foram utilizados dois baldes iguais, 5 garrafas pet de tamanhos diferentes e recipientes com formas diferentes. Logo, esta atividade possuiu três fases. Na primeira fase, os alunos tiveram que descobrir qual balde pesava mais, para isso cada aluno observou visualmente cada balde e depois levantou os mesmos para observar o peso. Depois desse momento, foi discutido o resultado analisado por eles. Na segunda fase, os alunos tiveram que encher garrafas de diferentes tamanhos com o mesmo volume de água. Nesse momento, fizemos uma pesquisa para saber quantos alunos achavam que iria caber a água nos recipientes e em quais a água iria derramar. A partir disso, eles puderam observar na prática os resultados. Na última fase eles puderam perceber que o líquido não tem forma, já que os diferentes tipos de recipientes (quadrado, triângulo, redondo) foram utilizados.
- Conteúdo: Peso e medidas.
- Avaliação: Esse jogo demonstrou que a fixação do conteúdo foi realizada de forma espontânea. Os alunos puderam perceber através da própria experiência que os líquidos não possuem forma, e que recipientes diferentes podem possuir volumes diferentes ou iguais. Observei nesse jogo que as crianças se preocuparam em analisar cada etapa antes de opinar os resultados. A interação dos alunos também foi marcante, já que pude observar as conversas entre eles. Apenas uma aluna não quis participar dessa atividade, pois estava gripada e a mãe tinha dito a ela que não poderia mexer com água.

4) Jogo de tabuleiro



- Objetivo: Levar o aluno a reflexão; Estimular a concentração; Desenvolver o conhecimento de regras; Auxiliar o processo de integração social dos alunos
- Material: Cartolina; Folha A4; EVA; Lápis; Dados.
- Método: O tabuleiro foi confeccionado por mim em uma cartolina branca. Para cada casa do jogo foi elaborada uma pergunta referente aos assuntos já ministrados na aula. Cada participante possuiu um pino confeccionado de EVA, também foram confeccionados dois dados de papel para o jogo. Antes de começar foram estabelecidas as regras junto com as crianças: Cada aluno tinha que esperar a sua vez; não poderiam ajudar o colega e o aluno que errasse a resposta voltaria uma casa, esta última regra foi elaborada pelos alunos.
- Conteúdo: Revisando conteúdos: Separação de sílabas; soma; subtração;
- Avaliação: Pude perceber com esse jogo que os alunos se empenharam em obedecer todas as regras. As estratégias estabelecidas por eles para resolver as perguntas relacionadas à matemática variavam de aluno para aluno, uns preferiram resolver as continhas com os dedos das mãos e outros escrevendo em uma folha de papel, o mesmo pode ser observado ao separar as sílabas de palavras e na contagem das mesmas.

5) Quebra- cabeças de frases



- Objetivo: Estimular o raciocínio lógico e geométrico; Testar a atenção; Criar frases a partir de palavras; Reconhecer as características de uma frase.
- Material: Cartolina; Folha A4; Caneta hidrocor.
- Método: Foram elaboradas para essa atividade frases de trechos de músicas que os alunos já conhecem. Essas frases foram escritas em folhas de papel A4 e depois recortadas como um quebra-cabeça. Cada aluno ficou com uma frase diferente que foi sorteada entre eles, mas sem que nenhum tivesse acesso ao que estava escrito. Após montar cada quebra cabeças, cada aluno leu sua frase e foi estimulado para que todos cantassem a música revelada.
- Conteúdo: Construção de frases.
- Avaliação: Pude observar que alguns alunos ainda sentem dificuldades com a noção de espaço, já que foi mais difícil a identificação do encaixe por eles. Apesar disso, esse jogo foi bem recebido pelos alunos, a concentração e o empenho na formação do quebra-cabeça foi bastante visível. As frases retiradas de músicas que eles já estão acostumados a escutar e a cantar facilitou também esse processo, pois na medida em que iam montando o quebra-cabeça iam cantando e observando cada palavra escrita.

6) Jogo do desenho

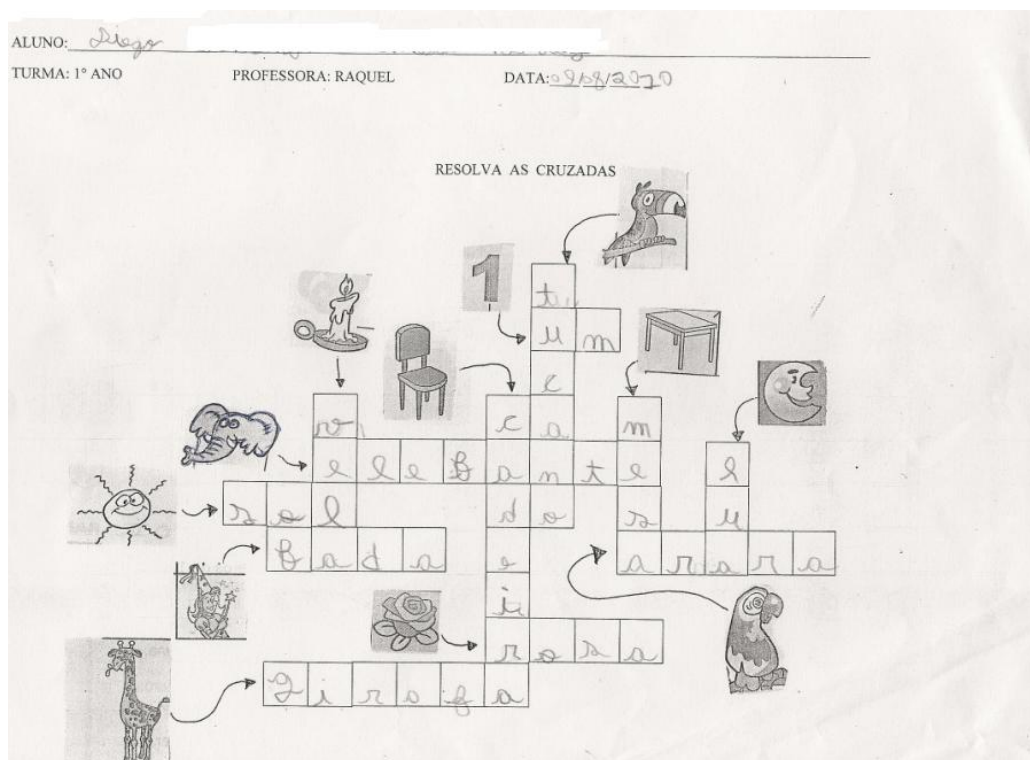
- Objetivo: Estimular o desenvolvimento da percepção visual; Desenvolver a concentração; Praticar a escrita.
- Material: Imagens de revistas; Folha A4; Lápis grafite.
- Método: Observar uma figura, em uma quantidade de tempo determinado pelo professor, que contenha várias informações visuais e escrever o nome dos objetos que conseguiu visualizar. Nesse jogo ganha o aluno que conseguir escrever o maior número de palavras.
- Conteúdo: Gramática
- Avaliação: Observei que alguns alunos possuem dificuldade em memorizar o que observam por pouco tempo. A maioria das palavras escolhidas pelos alunos foram palavras mais fáceis de escrever, como palavras dissílabas.

a) Contas vivas

- Objetivo: Resolver contas de subtração; Observar as estratégias usadas pelos colegas; Compartilhar formas de resolução; Ampliar a percepção lógica; Explicar o procedimento que utilizou para resolver os problemas propostos.
- Material: Folha A4, cartolina, canetinha, durex.
- Método: Foram elaboradas para essa aula, diversas contas onde seus resultados não ultrapassassem as dezenas até o número 20. Em retângulos de folha A4, foram escritos números naturais. Cada retângulo continha um número apenas e foi colado em um pedaço maior de cartolina. Cada aluno possuiu uma placa que foi afixado no peito de cada um. Os alunos inicialmente ouviram um problema proposto por mim. Após essa primeira apresentação, os alunos tiveram que buscar em conjunto a resposta para cada problema. Os sinais de soma e de igualdade estavam afixados no quadro, então cada número citado no problema teve que encontrar o seu lugar para que pudessem encontrar o resultado correto.
- Conteúdo: Subtração de números naturais.

- Avaliação: A avaliação dos alunos foi feita a partir da participação de cada um no processo da atividade. Após cada problema discutimos as diferentes formas que poderiam ter sido resolvidos os problemas. Para o registro da atividade foi pedido que cada aluno copiasse em seu caderno as continhas resolvidas pela turma.

7) Palavra cruzada



- Objetivo: Identificar nome de objetos; Desenvolver a percepção de espaço; Registrar o conhecimento da letra cursiva; Estimular o funcionamento da memória; Desenvolver a atenção; Estimular a percepção visual; fixar a grafia de palavras.
- Material: Folha A4, Lápis grafite.
- Método: Para essa atividade foram utilizadas figuras de animais e objetos já conhecidos pelos alunos. Para resolver esse jogo basta o aluno observar as figuras, falar mentalmente cada palavra e a partir do som das letras construir a palavra.
- Conteúdo: letra, sílaba e palavra

- Avaliação: Esse jogo foi bem aceito pelos alunos. Construíram a cruzada rapidamente. Após o termino da cruzada observei que alguns alunos possuem dificuldades em escrever as letras F,G e V. A partir da quantidade de casas de cada palavra, os alunos puderam observar que em algumas palavras estavam faltando letras. Por exemplo, uma aluna esqueceu a letra N na palavra elefante e questionou dizendo que eu tinha posto uma casa a mais. Pedi que ela pronunciasse a palavra algumas vezes para que ela percebesse a partir do som qual letra estava faltando. Pode-se trabalhar também a questão de quantidade de letras que se repetem em uma palavra, quem é a palavra maior, menor.

8) Anagrama

- Objetivo: Descobrir diversas palavras a partir de uma palavra;
- Material: Folha A4, Quadro, Giz
- Método: A palavra escolhida foi escrita no quadro por mim. Os alunos tiveram que identificar diversas palavras identificadas na palavra já apresentada e depois escrever na folha A4.
- Conteúdo: Estações do ano
- Avaliação: Esse jogo é um ótimo recurso para estimular a capacidade de observação do aluno. A palavra escolhida para ser o anagrama foi PRIMAVERA, nessa palavra, os alunos encontraram rapidamente as palavras prima, vera, era e ave. Depois fui estimulando para que todos formassem mais palavras. Percebi que houve uma dificuldade inicial para entender as regras do jogo, pois esse jogo nunca tinha sido realizado em sala de aula, mas após a explicação das regras e um exemplo resolvido para observação percebi a criatividade na elaboração das estratégias para a resolução desses problemas.

9) Jogo da forca

- Objetivo: Adivinhar palavras escondidas; Desenvolver a capacidade de observação e concentração; Contabilizar resultados; Identificar palavras; Observar a grafia de palavras;
- Material: Quadro, giz.
- Método: Inicialmente a sala foi dividida em dois grupos, meninos e meninas. Depois dessa etapa foi tirado no par ou ímpar um grupo para iniciar o jogo. As palavras foram elaboradas por mim, inicialmente foi dado dicas para facilitar o empenho no jogo. De acordo com o nível de agilidade dos alunos fui aumentando também o nível de dificuldade, passando a não dar mais dicas das palavras escritas no quadro. Cada jogador teve o direito de falar uma letra para identificar a palavra. Os alunos participam ativamente desse jogo, é o que eles mais gostaram de jogar. Criaram um bordão para quando não existe determinada letra na palavra, gritam em coro “não tem”. Foi o jogo mais realizado em sala de aula. A diferença desse jogo da forca para o tradicional foi a troca do boneco da forca para palitinhos de quantificação. Ao final dessa atividade pudemos então constatar qual grupo acertou mais ou menos palavras.
- Conteúdo: Animais aquáticos.
- Avaliação: Esse jogo é o que mais as crianças pedem para fazer. Pude observar nesse jogo a participação e a cooperação em grupo. Os alunos empenham-se em ajudar o colega do seu grupo, para que no final vençam o jogo. A agilidade e o raciocínio dos alunos se destacam cada vez mais, pois a cada jogo a percepção deles aumenta.

10) Ditado da caixa de Pandora



- Objetivo: Descobrir as dificuldades ortográficas dos alunos; Verificar o nível de escrita dos alunos; Estimular a memorização e atenção.
- Material: Caderno de pauta; Lápis grafite; Quadro; Giz; Caixa papelão; Papel presente; Diversos tipos de objetos.
- Método: Esse jogo possui duas regras, a primeira é não falar em voz alta o nome do objeto e a segunda regra é não apagar, no caderno, a palavra escrita de forma errada. Para esse jogo, foi enfeitada uma caixa de papelão com papel de presente. Dentro dessa caixa foram colocados vários objetos para a elaboração do ditado. Na medida em que os objetos iam sendo retirados da caixa, os alunos olhavam o objeto e

escreviam a palavra no caderno. Após essa etapa, a correção foi realizada no quadro, mas os alunos não podiam apagar a palavra graficamente errada, tinham que copiar ao lado e observar o que estava faltando.

- Conteúdo: Animais; Meios de transporte; Gramática.
- Avaliação: Pude notar com esse jogo a aflição dos alunos diante da segunda regra exposta, o não apagar. Na primeira vez que fiz essa atividade os alunos relutaram em não apagar as palavras, dois alunos ficaram com raiva, pois queriam ter corrigido cada “erro”. A partir da segunda vez, notei que a parte da correção já não era tão importante para eles, a concentração nos sons de cada sílaba e na visualização dos objetos tornou-se cada vez maior. Pude perceber que a cada “Ditado da caixa de Pandora” os alunos “erravam” menos e se divertiam mais.

11) Caça- Palavras



Fonte: <http://ferinhasdosaber.blogspot.com>

- Objetivo: Identificar nome de objetos; Desenvolver a percepção de espaço; Estimular o funcionamento da memória; Desenvolver a atenção; Estimular a percepção visual; fixar a grafia de palavras.
- Material: Folha A4, Lápis de cor.

- Método: Esse jogo foi realizado em dupla. A partir de adivinhações, os alunos tiveram que encontrar no quadro do caça-palavras, palavras relacionadas ao folclore brasileiro. Ganhou a dupla mais rápida.
- Conteúdo: Folclore
- Avaliação: Observamos que o jogo em dupla facilita o aprendizado dos alunos já que há uma intenção em ganhá-lo. Pude observar que a aula sobre o folclore, feita no dia anterior, obteve maior fixação com o jogo. As crianças estavam animadas e na hora do recreio observei que algumas crianças estavam fazendo as adivinhações para alunos de outras turmas. Creio que consegui alcançar meu objetivo com essa aula.

Todos esses jogos foram realizados mais de uma vez em sala de aula, variando algumas vezes no conteúdo e no método. Através desses jogos, percebemos que a motivação e o interesse de cada aluno se desenvolveram a cada jogo. O ambiente favorável ao aprendizado foi essencial para o entusiasmo e conseqüentemente para o estímulo da criatividade. Cada ato, observação e jogo, foram importantes e essenciais para o processo de assimilação dos conteúdos.

Enfatiza-se que os alunos desta turma foram receptivos ao projeto, participando ativamente das atividades desenvolvidas. Ao término do ano letivo percebeu-se um avanço em relação ao aprendizado da turma. A curiosidade pelo novo, a cooperação entre os colegas, a valorização da cultura e a criatividade em solucionar problemas, ligados ao jogo aumentaram o interesse pelos conteúdos escolares.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por meio desta pesquisa, pudemos confirmar a importância em se utilizar, de maneira adequada, os jogos como recurso pedagógico. A observação e a aplicação de jogos, em sala de aula, foram fundamentais para a comprovação do aperfeiçoamento das habilidades educacionais nos alunos. A atenção, o raciocínio- lógico, a percepção, o sentimento foram características marcantes nesse processo, enriquecendo ainda mais o trabalho.

Durante todo o processo da pesquisa, os alunos demonstraram bastante interesse em participar das atividades. Constatamos que houve uma melhora significativa quanto à facilidade em aprender determinado conteúdo nas aulas ministradas. Os jogos construídos com a ajuda dos próprios alunos estimularam a criatividade e o raciocínio durante as aplicações dos jogos. Segundo Kamii (1984, p.23) “Quando as crianças colocam todos os tipos de conteúdos em relações, seu pensamento se torna mais móvel.” As relações dos jogos com as disciplinas tanto de matemática, como de português aumentaram a capacidade de raciocínio do aluno, ampliando cada vez mais as variedades de como se resolver determinado problema.

Pôde-se perceber também através desta pesquisa, a importância dos jogos como prática educativa. Os primeiros jogos realizados foram os mais difíceis de serem executados, pois os alunos não tinham a noção das regras e dos objetivos de se fazer um jogo em sala de aula. Na medida em que os jogos eram construídos e aplicados, possibilitava a formação de novos conceitos e habilidades dos alunos. Ou seja, a vivência de situações e a repetição das mesmas criaram uma relação entre o já conhecido e o imaginado, facilitando o entendimento e propiciando novas soluções.

Além da construção dos jogos, a relação entre os alunos tanto com a professora, como entre si foram vitais para os resultados obtidos. O auxílio e incentivo, da professora como dos próprios alunos, foram importantes nesse trajeto. As experiências foram compartilhadas de modo satisfatório, pudemos observar a cooperação entre eles. Os alunos mais experientes acabaram por oferecer condições da assimilação dos conteúdos para os menos experientes, já que a atenção estava voltada para o grupo e não para o individual.

Esperamos que este trabalho possa estimular o educador na utilização dos jogos educativos como uma ferramenta de auxílio na elaboração de suas atividades. Deste modo é importante que cada educador procure em outras pesquisas e livros, conteúdos que abordam o tema, para que haja um melhor entendimento sobre a importância do lúdico na vida educacional do aluno.

REFERÊNCIA

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação Lúdica: Prazer de estudar: Técnicas e jogos pedagógicos.** São Paulo: Edições Loyola, 2003.

ALVES, Eva Maria Siqueira. **Atividades Lúdicas no Ensino da Matemática: a democratização de uma experiência.** Aracaju, UFS, 1996. Dissertação de Mestrado.

ALVES, Eva Maria Siqueira. **A ludicidade e o ensino de matemática: uma prática possível.** Campinas, SP: Papirus, 2006.

ALTMAN, Raquel Zumbano. **Brincando na História.** História das crianças no Brasil. São Paulo: Contexto, 2007.

ARIÈS, Philipe. **História Social da Criança e da Família,** Zahar editora, RJ, 1981.

BENJAMIN, Walter. **Reflexões: a criança, o brinquedo, a educação.** São Paulo: Summus, 1984.

BERNADETE, Lourdes; BISPO, Railda; SANTOS, Simone. **A importância do ato de brincar.** Disponível em:< www.faced.ufba.br/~ludus/trabalhos/2002.1/impbrinc.doc> Acesso em: 03/06/2008.

BRASIL, Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: introdução aos parâmetros curriculares nacionais / Secretaria de Educação Fundamental.** Brasília: MEC/SEE, 1997.

CAGLIARI, Luiz Carlos. **Alfabetização & lingüística.** 10. ed. São Paulo: Scipione, 2007.

CAVALCANTI, Ariano. **População pesquisada e amostra da pesquisa.** Disponível em:< <http://gpo.com.br/tese/amostra.htm>> Acesso em: 15/10/2010.

COELHO, Maximila, WOIDA, Rita de Cássia, FRAGA, Vanderlei Bruschi de. **Brincando e aprendendo com oficinas ludopedagógicas.** São Paulo: Paulus, 2007.

FEIJÓ, Atagy Terezinha Maciel. **Oficinas do Jogo: uma abordagem pedagógica transdisciplinar nas séries iniciais do ensino fundamental.** Disponível em: < <http://>

[//capesdw.capes.gov.br/capesdw/resumo.html?idtese=200511641002016004P8](http://capesdw.capes.gov.br/capesdw/resumo.html?idtese=200511641002016004P8)> Acesso em: 15 out. 2010.

FUNICELLI, Ana Claudia dos Santos. **O jogo infantil e a brincadeira numa abordagem sociocultural.** Disponível em: <http://biblioteca.universia.net/html_bura/ficha/params/id/38172456.html> Acesso em: 15/03/2008

GASPARIN, João Luiz. **Uma didática para a pedagogia histórico- crítica.** 2. ed. Campinas, SP: Autores associados, 2003.

KAMII, Constance. **A criança e o número:** implicações educacionais da teoria de Piaget para a atuação junto a escolares de 4 a 6 anos. 28. ed. Campinas, SP: Papirus, 2001.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** 11. ed. São Paulo, SP: Cortez, 2008.

_____ **O jogo e a educação infantil.** São Paulo, SP: Cengage Learning, 1994.

_____ **Jogos infantis:** O jogo, a criança e a educação. 13. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1993.

_____ (Org.) **O brincar e suas teorias.** São Paulo, SP: Pioneira, 2002.

MACEDO, Lino de; PETTY, Ana Lúcia Sícoli; PASSOS, Norimar Christe. **Aprender com jogos e situações-problema.** Porto Alegre: Artmed, 2000.

MALHOTRA. In: REVILLION, Anya Sartori Piatnicki. **A utilização de pesquisas exploratórias.** Disponível em : <<http://www.serprofessor.universitario.pro.br/ler.php?modulo=21&texto=1348>> Acesso em 19/06/2010.

NASCIMENTO, Maria Cristina Melo. **Linguagem matemática na escola:** Deficiências ou diferenças. In: SEMINÁRIO EDUCAÇÃO, COMUNICAÇÃO, INCLUSÃO E INTERCULTURALIDADE, 2. ,2009, Aracaju. Anais... Sergipe : UFS , 2009. p. 1028-1037. Disponível em: <http://edapeciufs.dominio temporario.com/doc/092_M_CRISTINA.pdf> Acesso em: 21 ago.2010.

PÓVOA, Maria Lizabete de Souza. **Importância do jogo de regras na aprendizagem e no desenvolvimento da autonomia:** Estudo comparativo em temas de alfabetização. 1997.

Disponível em: < [http://capesdw.capes.gov.br/capesdw/resumo.html? Idtese = 19971453003012001P9](http://capesdw.capes.gov.br/capesdw/resumo.html?Idtese=19971453003012001P9)> Acesso em: 15 out. 2010.

SANTOS, Aretusa; LAURO, Bianca Recker. **Infância , criança e diversidade**: Proposta e análise. UFJF,2005.

SANTOS, Élia Amaral do Carmo. **O lúdico no processo de ensino aprendizagem**. Disponível em:< http://need.unemat.br/4_forum/artigos/elia.pdf> Acesso em: 26 set. 2010.

SARMENTO, Manuel Jacinto, VASCONCELLOS, Vera Maria Ramos. **A infância (in)visível**. Junqueira e Marin editores, SP, 2007.

SILVA, Ana Paula Lucena Cardoso da. **O lúdico na educação infantil**: concepções e práticas dos professores na rede municipal de Campo Grande.2007 Disponível em: <<http://dominiopublico.qprocura.com.br.>> Acesso em 27/06/2008.

TRIVIÑOS, Augusto Nivaldo Silva. **Introdução à pesquisa em ciências sociais**: A pesquisa qualitativa em educação. São Paulo: Atlas, 2009.

VYGOTSKI, Lev Semenovich. **Pensamento e linguagem**. 3. ed. São Paulo :Martins Fontes, 2005.

_____ **A formação social da mente**: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.