

UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO – UFMA  
CENTRO DE CIÊNCIAS DE CODÓ  
CURSO DE PEDAGOGIA

**JOSELINE SILVA FERREIRA**

**JOGOS PEDAGÓGICOS: UMA ANÁLISE DO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO  
NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL EM CODÓ/MA**

CODÓ  
2022

**JOSELINE SILVA FERREIRA**

**JOGOS PEDAGÓGICOS: UMA ANÁLISE DO PROCESSO DE  
ALFABETIZAÇÃONOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL EM  
CODÓ/MA**

Artigo apresentado ao Curso de Pedagogia  
Licenciatura Plena da Universidade Federal do  
Maranhão/UFMA – Centro de Ciências de Codó,  
como requisito final para obtenção do título de  
licenciada em Pedagogia.

**Orientador:** Prof. Dr. Luís Henrique Serra

**Orientadora:** Profa. Dra. Kelly Almeida de  
Oliveira

CODÓ

2022

Ficha gerada por meio do SIGAA/Biblioteca com dados fornecidos pelo(a) autor(a).  
Diretoria Integrada de Bibliotecas/UFMA

Silva Ferreira, Joseline.

JOGOS PEDAGÓGICOS : UMA ANÁLISE DO PROCESSO DE  
ALFABETIZAÇÃO NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL EM  
CODÓ/MA / Joseline Silva Ferreira. - 2022.

28 p.

Coorientador(a): Kelly Almeida de Oliveira.

Orientador(a): Luís Henrique Serra.

Curso de Pedagogia, Universidade Federal do Maranhão,  
Codó/MA, 2022.

1. Alfabetização. 2. Anos Iniciais. 3. Jogos  
Pedagógicos. 4. Ludicidade. I. Almeida de Oliveira,  
Kelly. II. Serra, Luís Henrique. III. Título.

**JOSELINE SILVA FERREIRA**

**JOGOS PEDAGÓGICOS: UMA ANÁLISE DO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO  
NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL EM CODÓ/MA**

Artigo apresentado no Curso de Licenciatura em Pedagogia, da Universidade Federal do Maranhão - Campus de Codó, como requisito final para obtenção do título de Licenciada em Pedagogia.

**Orientador:** Prof. Dr. Luís Henrique Serra

**Coorientadora:** Profa. Dra. Kelly Almeida de Oliveira

**BANCA EXAMINADORA**

---

Prof. Dr. Luís Henrique Serra (UFMA)

Orientador

---

Profa. Dra. Kelly Almeida de Oliveira (UFMA)  
1º Avaliadora

---

Prof. Dr. Aziel Alves de Arruda (UFMA)  
2º Avaliador



## **JOGOS PEDAGÓGICOS: UMA ANÁLISE DO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL EM CODÓ/MA**

Joseline Silva Ferreira

### **RESUMO**

O estudo realiza uma reflexão sobre a contribuição dos jogos no processo de alfabetização nos anos iniciais do ensino fundamental em Codó/MA, contemplando não só o conhecimento didático, como também os momentos agradáveis de socialização do saber. Desse modo, questionamos em que medida, a utilização de jogos pedagógicos contribui para a aprendizagem da criança nos anos iniciais do Ensino Fundamental no município de Codó/MA? Assim, nosso objetivo é analisar a importância dos jogos pedagógicos no processo de alfabetização nos anos iniciais do Ensino Fundamental no município de Codó/MA. Entre os específicos dispomos: Descrever a relevância da atividade lúdica, numa perspectiva histórica; Verificar as principais atribuições do lúdico para a aprendizagem da criança na Educação Básica; Reconhecer os jogos como forma de estimular a interação entre as crianças e os adultos. A pesquisa é do tipo bibliográfica e documental, tendo como fio condutor os documentos legais e o que afirmam os principais autoras/es, como Antunes (2005; 2006), Kishimoto (2003; 2007) e Rizzi e Haldt (2007) entre outros, estabelecendo uma abordagem de caráter descritiva analítica. A título de proposição, elaboramos uma sequência didática, em que os jogos podem ser trabalhados. De modo geral, confirmamos que a uso da ludicidade como prática didática promove avanços positivos para aprendizagem de forma eficaz e prazerosa. Portanto, é preciso respeitar o percurso escolar da/o educando/a e suas especificidades, haja vista que, o ambiente formador e os objetos utilizados contribuem para estimular a criança a socializar-se. Dentre eles, podemos incluir as brincadeiras e/ou jogos.

**PALAVRAS – CHAVE:** Jogos Pedagógicos. Anos Iniciais. Alfabetização. Ludicidade.

### **ABSTRACT**

The study reflects on the contribution of games in the literacy process in the early years of elementary school in Codó/MA, contemplating not only didactic knowledge, but also pleasant moments of socialization of knowledge. Thus, we question to what extent the use of pedagogical games contributes to the child's learning in the early years of Elementary School in the city of Codó/MA? Thus, our objective is to analyze the importance of pedagogical games in the literacy process in the early years of Elementary School in the city of Codó/MA. Among the specifics we have: Describe the relevance of the recreational activity, in a historical perspective; To verify the main attributions of the ludic for the child's learning in Basic Education; Recognize games as a way to stimulate interaction between children and adults. The research is bibliographic and documentary, having as a guide the legal documents and what the main authors say, such as Antunes (2005; 2006), Kishimoto (2003; 2007) and Rizzi and Haldt

(2007) among others, establishing an analytical descriptive approach. As a proposition, we elaborated a didactic sequence, in which the games can be worked. In general, we confirm that the use of playfulness as a didactic practice promotes positive advances for learning in an effective and pleasant way. Therefore, it is necessary to respect the student's school career and its specificities, given that the training environment and the objects used contribute to encouraging the child to socialize. Among them, we can include games and/or games.

**KEY WORDS:** Pedagogical Games. Initial Years. Literacy. playfulness.

## 1 CONSIDERAÇÕES INICIAIS

Como ponto de partida, é oportuno mencionar que, ao longo de muitos anos, a/o professor/a foi considerada/o como um difusor/a de ideias incontestáveis, como um/a profissional passiva/o que apenas deveria repassar conhecimentos, sem se preocupar com a prática desenvolvida, nem com a contribuição da mesma para o avanço ou atraso da aprendizagem dos discentes. Essa concepção de ensino impedia que as/os educadoras/es se organizassem a fim de aprimorar estratégias, adotando diferentes práticas que estivessem aliadas ao processo de compartilhamento do saber.

Diante disso, temos como objetivo analisar a importância dos jogos pedagógicos no processo de alfabetização nos anos iniciais do Ensino Fundamental no município de Codó/MA. No tocante, a intenção de realizar uma análise com tamanha envergadura, objetivamos identificar a contribuição da ludicidade no processo de ensino aprendizagem e o enriquecimento do saber na educação formal. Nessa direção, a problemática é: em que medida, a utilização de jogos pedagógicos contribui para a aprendizagem da criança nos anos iniciais do Ensino Fundamental no município de Codó/MA? Entre os específicos dispomos: Descrever a relevância da atividade lúdica, numa perspectiva histórica; verificar as principais atribuições do lúdico para a aprendizagem da criança na Educação Básica; reconhecer os jogos como forma de estimular a interação entre as crianças e os adultos.

Optamos pela pesquisa bibliográfica e documental como método de investigação, tendo como fio condutor, documentos legais, como também das teorizações, estabelecendo uma abordagem de caráter descritiva analítica. Deste modo, justificamos a escolha do tema, primeiramente pelo desejo de atuar como docente na Educação Básica, além da pretensão de adotar uma postura metodológica inovadora, direcionada à educação da criança pequena, tendo como orientação metodológica, a ludicidade. No que tange às teorizações, as principais

contribuições advêm das/sos seguintes autoras/es: Antunes (2005, 2006), Kishimoto (2003, 2007) e Rizzi e Haldt (2007) entre outros.

Para organização do texto, apresentamos, inicialmente as considerações iniciais. Momento que abordamos o objeto de estudo sistematicamente a fim de responder à problemática, abordando elementos que envolvem o desvelamento da temática. Na segunda seção, apresentamos as estratégias adotadas durante o processo de estudo, contemplando uma abordagem de caráter descritiva e analítica. Posteriormente, destacamos o desenvolvimento da Educação Básica no Brasil, em que empreendemos uma análise sucinta da história, no intuito de confirmar a constituição da educação como direito da criança. Na sequência, elencamos a terceira seção, na qual contextualizamos a contribuição da atividade lúdica no processo de alfabetização da criança na Educação Básica. Logo após, abordamos também a importância dos jogos em suas dimensões teórico-metodológica para o ensino/aprendizagem na educação formal. Na sexta seção, consideramos a necessidade de discutir a identidade profissional da/o educador/a, bem como apresentamos os aspectos inerentes às relações interpessoais professor/aluno, sendo tão importante para o processo de aquisição da cultura escolar. Na última seção, expomos as considerações finais seguidas das referências bibliográficas.

Vale ressaltar, que para adentrar no universo da referida temática, trilhamos as veredas da história da Educação no Brasil de forma concisa, evidenciando e destacando algumas conquistas com o desígnio de legitimar a educação das crianças pequenas, além de postular as práticas de ensino, visando favorecer a aprendizagem no ambiente escolar.

## **2 PERCURSO METODOLÓGICO**

Nesta seção, apresentam-se as estratégias metodológicas adotadas durante o processo de estudo. Assim, optamos por utilizar a ação narrativa que é um tipo de revisão de literatura, logo o trabalho é do tipo exploratório, por meio da pesquisa bibliográfica/documental, que segundo Gil (2008, p. 50), “é desenvolvida a partir de material já elaborado, constituído de livros, artigos científicos e leis entre outros”. Nesta perspectiva, a proposta segue as seguintes fases:

Na primeira fase, analisam-se os aportes teóricos, onde estão descritas as fontes que forneceram as respostas adequadas à solução do problema proposto. Foram utilizados artigos científicos, monografias, teses e a legislação vigente da educação entre outros de suma importância para a elaboração deste.

Já na segunda fase, coletam-se informações através de: Leitura Exploratória de todo o material selecionado (leitura rápida que objetiva verificar se a obra consultada é de interesse para o trabalho); Leitura Seletiva (leitura mais aprofundada das partes que realmente interessam); Registro das informações extraídas das fontes em instrumento específico (autores, ano, paginação). Para Fonseca (2002, p.32) A pesquisa bibliográfica é feita a partir de levantamentos de referências teóricas já analisadas, e publicadas por meios escritos e eletrônicos, como livros, artigos científicos, página de web sites, permitindo, ao pesquisador, conhecer o que já se estudou sobre o assunto.

Consequentemente, na terceira fase, organizam-se as análises e interpretações dos dados produzidos. Nesta etapa, realizamos a leitura analítica com a finalidade de ordenar as informações contidas nas fontes, de forma que essas fontes possibilitem a obtenção de resposta positivas ou não sobre o objeto discutido. Na ampliação do estudo, atentamos, obviamente para o que diz Demo (1998, p.2): “não se busca um ‘profissional da pesquisa’, mas um profissional da educação pela pesquisa”.

Sua constituição ocorreu em diferentes ocasiões, sendo iniciada pela pesquisa bibliográfica. Para Lakatos e Marconi (2007, p. 39) a “pesquisa bibliográfica ou de fontes secundárias é o que especificamente interessa o trabalho”. Trata-se de levantamento de bibliografia já publicada, em forma de livros, revistas e periódicos.

Com relação à pesquisa documental, adverte Cellard (2008), a pesquisa documental faz uso do documento, conceito comum nas diversas áreas do conhecimento. Optamos, também, pela pesquisa documental, pois, foi possível analisar leis, resoluções e documentos institucionais que tratam da temática.

Assim sendo, após análise e estudo do material coletado, iniciamos o momento de produção, de evidenciar as inquietações e considerações relevantes, voltados a educação das crianças pequenas através das atividades lúdicas, resultando, por fim, no texto aqui exposto.

### **3 A EDUCAÇÃO BÁSICA NO BRASIL: UMA ANÁLISE SUCINTA DA HISTÓRIA**

O início da escolarização obrigatória das crianças correspondente aos primeiros anos do Ensino Fundamental, assim, esta etapa constitui a base para a continuidade da educação escolar das/os educandas/os, assim, de acordo com a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional-LDB (9394/96), a Educação Infantil, o Ensino Fundamental e o Ensino Médio, irão compor a Educação Básica. Vale ressaltar que, a educação básica no Brasil ganhou contornos bastante complexos nos anos posteriores à Constituição Federal de 1988, destaca-se a obrigatoriedade

na educação nacional, condição alterada pela Emenda Constitucional (EC) n.º 59/2009, que ampliou a obrigatoriedade dos 04 até os 17 anos de idade.

Segundo Sacristán (2000), a escolarização massiva tem sido um ideal perseguido pelas sociedades modernas, sendo condição para o progresso material e espiritual dos indivíduos e da sociedade. Portanto, o autor enfatiza que, nas regiões onde este ainda não é uma realidade, seria necessário buscar a efetivação e popularização desse nível escolar.

As transformações nas sociedades são acertadas a partir das relações sociais. Sendo assim, no Brasil, a busca da universalização do ensino obrigatório tem provocado nas últimas décadas algumas políticas educacionais, no sentido de garantir a democratização e o direito constitucional à educação.

De imediato, destacamos o Índice de Desenvolvimento da Educação Básica – IDEB, responsável por mensurar a qualidade do ensino oferecido pelas escolas dentro de uma escala de zero a dez. Ele é calculado a partir do número de aprovações das escolas e pelo desempenho das/os estudantes nas avaliações do Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira – INEP. Assim, considera-se que a educação é o processo ativo, que possibilita adquirir habilidades à medida que confronta, potencializa intercâmbio e determinadas crenças que são confirmadas ou rejeitadas, corrigidas, replanejadas, refeitas em diálogo aberto com a situação prática (OLIVEIRA, 1995). Logo, a partir dos resultados deste índice, cabe a/os educadoras/es e gestoras/es rever e reorganizar as ações pedagógicas da escola, a fim de qualificar a aprendizagem das/os estudantes e, com isso, alcançar melhores níveis de alfabetização e de letramento.

Transformações positivas foram ocorrendo, principalmente, com relação à reflexão sobre os direitos sociais da cidadania acerca da responsabilidade sobre a criança, que provocaram reflexões imediatas no que tange à legislação. Entretanto, é oportuno frisar que, conforme Pinto (2000), o financiamento da educação brasileira começou a ser definido no Brasil colonial, período em que foram destinadas responsabilidades às províncias, a fim de adotarem os encargos com a educação e a divisão de dolos, ficando esta educação mediada por instituições religiosas.

No decorrer da história da educação no Brasil, principalmente no período militar (1964 - 1985), foi possível observar um crescimento considerável, porém, a não aquisição orçamentário, indispensável para atender as demandas, tornou-se uma das causas incertas de condições da educação básica na atualidade. Pinto (2000, p. 46) realça que a política para o financiamento da educação, no decorrer da história, envolveu três períodos:

I- de 1549 a 1759, período que os Jesuítas tiveram exclusividade na educação pública e assinalou-se um afastamento da Coroa em relação ao financiamento da educação;  
II- da expulsão dos Jesuítas até o fim da República Velha (1930) na qual ocorreu à busca de fontes autônomas para a educação e a educação esteve por conta das dotações orçamentárias dos governos dos Estados e das Câmaras Municipais; e,  
III- da Constituição Federal de 1934 até a atualidade, caracterizado pela vinculação de um percentual mínimo de recursos tributários para a educação.

Deste modo, compreendemos que a análise do financiamento nesse terceiro período, parte dos encaminhamentos da Constituição de 1988, em que foi estabelecida a “obrigatoriedade e gratuidade” do ensino fundamental, com prioridade para a distribuição dos recursos. É de responsabilidade dos estados, Distrito Federal e Municípios, a criação de mecanismos de financiamento do ensino. Com a criação do Fundo de Desenvolvimento do Ensino Fundamental (FUNDEF), implantado no governo Fernando Henrique, houve uma expressiva melhoria no ensino fundamental, principalmente, no que diz respeito aos honorários das/os docentes, que atuam neste nível de ensino. Regularizar a luta das/os docentes por educação pública de qualidade era um dos principais objetivos.

Contudo, o FUNDEF não considerou todas as etapas da Educação Básica, ao atender, exclusivamente ao ensino fundamental, seguindo orientações da Lei de Diretrizes e Base- LDB, (art. 4º, § 1º; art. 5º), que traz este, como nível de atuação prioritária. Na análise de Sousa Jr. (2006), esta é uma ação positiva por abranger a universalização do ensino fundamental e sua regularização constitucional que resultou na extensão do ensino obrigatório. Curiosamente, expôs falhas relativas à priorização da etapa de ensino.

Logo, a demanda ensoberbeceu, provocando grandes necessidades referentes à nível aqui discutido, além da Educação Infantil e Ensino Médio. Foi durante o governo de Luís Inácio Lula da Silva que se discutiu a substituição do FUNDEF pelo Fundo de Manutenção e Desenvolvimento da Educação Básica e de Valorização do Magistério (FUNDEB). Um fundo com as mesmas características do primeiro, só que com destinação dos recursos, não somente para o ensino fundamental regular, mas para outras etapas e modalidades de ensino da Educação Básica, contemplando mudanças significativas para o ensino e para o funcionamento da educação brasileira.

Vale mencionar que a Educação Básica, em 1934, era composto por apenas cinco anos. Somente por força da Lei n.º 5.692/71, o ensino obrigatório estendeu-se para oito anos, com a nomenclatura de primeiro grau. Todavia, foi com a Constituição de 1988, que a nomenclatura foi alterada para Ensino Fundamental. Já em 1937, novos parâmetros na educação no país foram estabelecidos: o ensino profissionalizante e a obrigação das indústrias e dos sindicatos de

criarem escolas de aprendizagem, na sua área de especialidade, para os filhos de seus funcionários ou sindicalizados.

É pertinente citar que, os sistemas de ensino precisam ser complementados de acordo com as características regionais e sociais, obedecendo às diretrizes que incluir-se no art. 27º da Lei 9394/96 (LDB):

I - a difusão de valores fundamentais ao interesse social, aos direitos e deveres dos cidadãos, de respeito ao bem comum e à ordem democrática; II - consideração das condições de escolaridade dos alunos em cada estabelecimento; III - orientação para o trabalho; IV - promoção do desporto educacional e apoio às práticas desportivas não formais.

Além da LDB, o Ensino Fundamental é regido por outros documentos, como as Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino Fundamental (DCN), o Plano Nacional de Educação (PNE), (Lei n.º 10.172/2001), os pareceres e resoluções do Conselho Nacional de Educação (CNE) e as legislações de cada sistema de ensino.

É importante lembrar que o FUNDEF teve sua vigência estabelecida até 2006, e que a nova proposta de Emenda Constitucional, encaminhada pelo governo federal, para substituí-lo – o Fundo de Manutenção e Desenvolvimento da Educação e Valorização dos Profissionais da Educação (FUNDEB), apesar de incorporar no novo fundo as diferentes etapas e modalidades de ensino da educação básica, não aloca novos recursos. Os recursos destinados à área de educação são bem conhecidos, ou seja, ampliou-se o número mínimo de alunos em sala de aula, mantendo-se o número de professoras/es.

Neste contexto, a/o profissional docente, deverá constantemente aprimorar-se no intuito de acompanhar os avanços educacionais, sendo estes capazes de responder aos desafios inerentes à realidade natural e social da instituição escola. Assim, o perfil da/o educador/a passa diretamente pela necessidade de práticas pedagógicas inovadoras, podendo alcançar aos interesses das/os alunas/os.

#### **4 OS JOGOS /BRINCADEIRAS E A ESCOLA: A CONTRIBUIÇÃO DA ATIVIDADE LÚDICA NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO DA CRIANÇA NA EDUCAÇÃO BÁSICA**

Inicialmente, destacamos os meios legais que fundamentam o estudo ora apresentado, são eles: Constituição Federal de 1988; Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional n.º 9.394/96; Diretrizes Curriculares Nacionais para o Curso de Graduação em Pedagogia,

licenciatura (RESOLUÇÃO CNE/CP n.º1/2006); Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais para a Educação Básica (2013); e, Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2017).

Vale pontuar que os documentos listados constituem-se referências e orientações pedagógicas, que sinalizam novas práticas educativas, promovendo e ampliando condições necessárias para o ensino aprendizagem dos educandos. Tais documentos assinalam também para competências e habilidades a serem adotadas na educação das crianças pequenas.

Nesta conjuntura, as análises da contribuição da ludicidade para o aprimoramento dos conhecimentos didáticos na educação formal buscam solucionar dois objetivos específicos elencados na seção anterior. Para tanto, nesse momento, é pertinente abordar a importância dos jogos para estimular o conhecimento, em suas dimensões teórica, metodológica e legal, a fim de responder aos seguintes questionamentos:

- a) O jogo auxilia e enriquece a personalidade das/os alunas/os?
- b) Quais as contribuições do uso de jogos na sala de aula, para o processo de ensino-aprendizagem?

Neste contexto, é preciso, antes de tudo, identificar a definição da palavra "lúdus"<sup>1</sup>, cujo significado é jogo. O jogo, nos últimos tempos, passou a ser reconhecido como uma atividade essencial no desenvolvimento humano, em especial por estimular a comunicação e o comportamento dos discentes. Nada melhor que aprender através de jogos ou brincando. Haja vista, que as atividades lúdicas sempre estiveram presentes na cultura humana, permanecendo até os dias atuais sempre com a finalidade de aprimorar a aprendizagem de modo natural.

Contudo, na história antiga, o ato de brincar era apreciado por toda a família, com o propósito de doutrinar profissões as proles. Por sua vez, os povos primitivos incentivavam a liberdade para que as crianças aproveitassem os diferentes tipos de jogos, possibilitando assim, que esses pudessem influenciar positivamente na educação.

É pertinente citar que, a atividade lúdica foi praticada desde os primórdios da humanidade, seja na dança, caça, pesca e lutas. Segundo Antunes (2005, p. 56), na Grécia Antiga, Platão afirmava que os primeiros anos de vida da criança deveriam ser ocupados por jogos. Já na era cristã, os jogos passariam a ser considerado algo de cunho profano sem significação. Piaget (JEAN PIAGET APUD ANTUNES, 2005, P. 25) não pode ser visto como uma perda de tempo ou de gasto de energia da criança, ele não pode e não tem só essa função. Piaget "retrata que os jogos não são apenas uma forma de entretenimento para gastar a energia das crianças, mas meios que enriquecem o desenvolvimento intelectual".

---

<sup>1</sup> O termo lúdu estaria se referindo apenas ao jogar, ao brincar, como movimento espontâneo.

Tal afirmação ressalta a atividade lúdica como essencial, tanto para a saúde mental, como para o corpo. Conseqüentemente, outras/os autoras/es também contribuíram para que o lúdico pudesse ser utilizado na educação, dentro do processo da aquisição do saber. Destacam-se: Rousseau e Pestalozzi no século XVIII; Dewey no século XIX; e no século XX, Montessori, Vygotsky e Piaget.

Com base nos estudos das/os autoras/es citadas/os, é possível entender que o uso do lúdico como didática aproxima o aluno da escola, assim, o jogo passou a ser reconhecido como uma atividade essencial no desenvolvimento humano, em especial por estimular a comunicação e o comportamento. Conforme Antunes (2005, p.33) “as implicações da necessidade lúdica extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo”. Dessa forma, o lúdico proporciona saberes específicos para todas as fases da vida humana.

Nesse caso, o autor pontua o quanto a espontaneidade do ato de brincar propicia o desenvolvimento da capacidade expressiva do indivíduo, instigando - o a raciocinar sobre suas atitudes diante da situação. Contudo, é importante lembrar que: “o lúdico não está apenas no ato de brincar”, as atividades de expressão lúdica, criativa, conquistaram a atenção dos indivíduos, e se constituem hoje como mecanismo de potencialização da aprendizagem, favorecendo o desenvolvimento geral do educando.

Nunes (2004, p. 24) afirma que “[...] objetos, sons, movimentos, espaços, cores, figuras, pessoas tudo pode virar brinquedo através de um processo de interação, que funciona como alimento que nutrem a atividade lúdica, enriquecendo-a”. Compartilha da mesma ideia o renomado Vigotsky quando afirma que “o objeto palpável motiva a interação, a descoberta e conseqüentemente a busca do saber”. Já na ótica de Vygotsky (1999, p. 12), “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”.

Neste contexto, os autores acima citados apresentam justificativas que a ludicidade facilita a aprendizagem, por motivar e despertar o interesse das crianças para a construção do seu próprio conhecimento, visto que brincando o estudante tende a compartilhar o assimilado.

Nesta proposta, Wallon (2007) exhibe elementos para pensar o brincar como uma atividade própria da criança, onde demonstra experiências vividas, tais como: memorização, socialização, articulação de ideias, ensaios sensoriais entre outras. Logo, a partir da imitação da realidade, a criança simboliza suas observações, expressando sentimentos, assim sendo, ao assumir papéis com os quais se identifica, a criança internaliza conceitos e busca compreender o mundo em que vive.

Desse modo, a/o educanda/o revela, por meio das atividades lúdicas, as aprendizagens conquistadas, assim, para os menores, a imitação é a regra das brincadeiras, tornando-se a única acessível a elas, enquanto não puderem ir além dos modelos concretos, vivo com intermédio das instruções abstratas. Pois, inicialmente, sua compreensão é apenas uma assimilação do outro a si e de si ao outro, na qual a imitação desempenha precisamente um grande papel “(...) a imitação não é qualquer uma, é muito seletiva na criança” (WALLON, 2007, p. 67).

Portanto, percebemos que o jogo ou outra atividade que estimule o raciocínio, oferece condições pedagógicas eficazes para proporcionar o conhecimento em quaisquer disciplinas curriculares. Logo, de acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais (BRASIL, 1998), o jogo é uma atividade natural no desenvolvimento dos processos psicológicos básicos, é uma atividade na qual não há obrigação, e por ser representado por um desafio, desperta interesse e prazer.

Prontamente, é importante mensurar que a ação lúdica não ensina sozinha, cabe a/o professor/a, sempre que necessário, mediar o momento de socialização durante a ação. Nesse caso, a/o docente deve criar situações variadas, desafios que tornem atraentes, com diferentes níveis de assimilação. E para melhor compreender a definição do termo “jogo”, será preciso trazer elementos que o configura como ação didática.

#### 4.1 O JOGO NA PERSPECTIVA EDUCATIVA

Segundo o Dicionário Aurélio, jogo é “atividade física ou mental fundada em um sistema de regras que definem a perda ou o ganho” ou simplesmente “passatempo”. Porém, para além dessa acepção, o jogo pode ser considerado objeto de estudo valiosíssimo e especialmente como recurso pedagógico de grande valia. Existe uma variedade de concepções e definições sobre o que seja jogo, além de perspectivas distintas a respeito. Nessa direção, o teórico Kishimoto (2003, p. 1), diz que:

a variedade de jogos conhecidos como faz-de-conta, simbólicos, motores, sensório-motores, intelectuais ou cognitivos, de exterior, de interior, individuais ou coletivos, metafóricos, verbais, de palavras, políticos, de adultos, de animais, de salão e inúmeros outros mostra a multiplicidade de fenômenos incluídos na categoria jogo.

Assim sendo, “jogo” só adquire significados precisos quando interpretados dentro do contexto em que são empregados. Para o autor, “todo e qualquer jogo se diferencia de outras condutas por uma atitude mental caracterizada pelo distanciamento de situação, pela incerteza dos resultados, pela ausência de obrigação em seu engajamento” (HENRIOT, 1983 *apud* KISHIMOTO, 2003, p. 5).

Por sua vez, Grando (2004) estabelece que o jogo seja uma atividade lúdica que envolve o desejo e o interesse do jogador e, além disso, envolve a competição e o desafio, e estes motivam o jogador a conhecer os limites e sua possibilidade de superação na busca da vitória, adquirindo confiança e coragem para arriscar. Sendo assim, a autora enfatiza que determinado jogo pode ser usado nas aulas de qualquer componente curricular, e em especial a área da matemática, pois, motiva a competição o desejo da vitória, seja individual ou coletivamente.

As variadas definições da palavra “jogo” são perceptíveis, já que elas têm elementos enriquecedores do saber pedagógico, incentivando resultados positivos na aprendizagem. Acredita-se, portanto, que todo material desenvolvido em forma de jogo possa contribuir de forma significativa e criativa para a prática do professor em seu trabalho.

Historicamente falando, a chegada do jogo no Brasil teve influência africana: Kishimoto (2007) afirma ser importante mencionar a origem do jogo e visualizar o prazer que as crianças sentem quando começam uma nova prática, seja através de jogos ou brincadeiras. Nessa direção, é necessário compreender as raízes folclóricas responsáveis pelo surgimento das brincadeiras, e como foram se diversificando de região para região, sendo estas, trazidas pelos escravos que aqui ancoraram, e que estão até hoje impregnado na cultura afro-brasileira, o que possibilitou o dinamismo do espaço de aprendizagem formal.

Nesta conjuntura, o trabalho pedagógico desenvolvido com a criança tem como eixo norteador a interação por meio de jogo, passando a ter novas dimensões e podendo reconhecer as especificidades etárias das/os educandas/os. Ao refletir sobre isso, entendemos que o ambiente escolar pode ser pensado para permitir o uso estratégico do espaço, onde as crianças possam visualizar o momento e a dinâmica do jogo com clareza, e assim, a aprendizagem aconteça, pois, a livre circulação fornece maior dimensão do que foi pensado pelo profissional docente, quando apresenta o momento lúdico.

Vale ressaltar que a criança precisa de lugares amplos e pequenos, fechados e abertos, onde possa fazer exploração, e assim, tirar suas conclusões imaginárias. Para Vygotsky (1984) existem dois elementos importantes nas brincadeiras infantis: a situação imaginária e as regras. Nesta concepção, os conteúdos pedagógicos devem ser desenvolvidos com base na vivência da criança, sua relação afetiva, experiência de interação com o mundo, e principalmente as brincadeiras que envolvem todos os outros aspectos.

E a/o profissional que orienta e media a ação necessita de recursos que possibilitem a realização do trabalho, incluindo a estrutura física, os materiais, equipamentos e meios de realização das atividades e outros tipos de apoios, dependendo da natureza do que se quer perpetrar. Para Lopes, (2005, p. 35) “o jogo para a criança é o exercício, e a preparação para a

vida adulta”. Deste modo, a autora sinaliza que a criança aprende brincando, e o jogo auxilia seu potencial.

Portanto, para uma boa prática didática, é necessário fazer uma reflexão em torno dela, considerando a essência da atividade (prática) da/o professor/a, ou seja, é o conhecimento técnico prático que garante a efetivação do objetivo, considerando o processo participativo que valorize o saber e a experiência do educando ou educador. De acordo com Rizzi e Haldt (2007, p.15):

O jogo supõe relação social, supõe interação, por isso, a participação em jogos contribui para a formação de atitudes sociais: respeito mútuo, solidariedade, cooperação, obediência às regras, senso de responsabilidade, iniciativa pessoal e grupal. É jogando que a criança aprende o valor do grupo.

Nesse sentido, o jogo, assim como a brincadeira, estimula a aprendizagem, pois, a/o educanda/o passa a desenvolver o raciocínio-lógico através da interação. O jogo propicia a diversão, o prazer e o desprazer, quando escolhido voluntariamente. Já na função educativa, o jogo oferece situação que completa o conhecimento adquirido, e ao retornar a sua residência a criança de forma involuntária compartilha aos membros da família a atividade lúdica apresentada na escola e conseqüentemente alimenta o desejo de retorno no dia seguinte.

Assim, a discussão iniciada nesse tópico, parte do pressuposto de que os momentos desenvolvidos na escola se constituem em experiências didático-pedagógicas voltadas para a aprendizagem, e que precisam ser pensadas enquanto tal. Nesta direção, Craidy e Kaercher (2001, p.104) afirmam que: “a brincadeira é algo que pertence à criança, à infância. Através do brincar a criança experimenta, organiza-se, regula-se, constrói normas para si e para o outro. Ela cria e recria a cada nova brincadeira, o mundo da criança.” Com isso, de antemão, destacamos que negar as atividades lúdicas na educação formal significa imaginar uma didática incolor, sem brilho e sem as características próprias da criança.

Na ótica de Dornelles (2001 p. 103),

o brincar e o jogo documentam como o adulto coloca-se com relação a criança e mostra suas concepções e representações do sujeito criança. O jeito de lidar, organizar, propor, respeitar e valorizar as brincadeiras das crianças (...). A criança expressa-se pelo lúdico e é desse ato que a infância carrega consigo a brincadeira.

Portanto, a autora afirma que a organização da atividade lúdica por si só promove outras aprendizagens. Nesse movimento, a/o educador/a também vivência inúmeras experiências, que de certa forma enriquecem as aprendizagens, que é o saber, constituindo um processo ativo. A/O educador/a conduz a criança e aprende com ela. Conseqüentemente, em qualquer contexto, trabalhar com criança é uma tarefa complexa, que exige um elevado nível de conhecimento, o

que se torna mais evidente e necessário na etapa de alfabetização, por ser uma fase de construção de identidade.

Assim, o jogo como promotor da aprendizagem e do desenvolvimento passa a ser considerado nas práticas escolares como essencial para o ensino. Ele coloca a/o estudante diante de situação que direciona a um bom caminho, no intuito de aproximá-la/o dos conteúdos que são apresentados na sala de aula, além de promover novas estruturas cognitivas. Por sua vez, a/o professor/a pode orientar mediante a dinâmica do jogo, a participação de forma intuitiva e não pressionada.

Para Kishimoto (1996), o jogo tem a função lúdica (proporciona diversão, prazer), e educativa (o jogo ensino). A autora reflete sobre a forma como os jogos podem ser apresentados, a/o docente pode envolver as/os alunas/os, oferecendo detalhes de sua execução, e até mesmo mencionando a história, e assim, incitar a atenção e a imaginação, sendo parte fundamental no que diz respeito à aprendizagem imaginária.

Esponaneamente, o jogo torna-se educativo quando a criança se identifica com o ato, proporcionando a diversão. Porém, a/o educador/a deverá trabalhar como indica o DCNEI (2009), que estabelece como eixo norteador da prática pedagógica as interações e as brincadeiras. Do mesmo modo, considera-se que o principal desafio dos docentes é garantir e manter o compromisso com relação à ação didática e suas especificidades.

Segundo Kishimoto (1999), o jogo educativo utilizado em sala de aula, na maioria das vezes, vai além das brincadeiras e se torna uma ferramenta para o aprendizado, visto que a ação exercida na escola ultrapassa seus muros e estimula retorno com menos rejeição. Corrobora Cunha (2005, p. 15), defende que, a partir da observação do desempenho das crianças com seus brinquedos, pode-se avaliar o nível de seu desenvolvimento motor e cognitivo.

Portanto, a atividade lúdica torna-se um momento de duplo sentido, é o momento em que a criança expressa de forma natural o que realmente conseguiu assimilar, podendo a/o professor/a repensar sua prática caso não tenha êxito, no intuito de contribuir para o saber da/o educanda/o. Em seguida, faz-se necessário entender o verdadeiro sentido do ato de brincar e sua definição.

#### 4.2 A FUNÇÃO DO JOGO E DA BRINCADEIRA COMO PRÁTICA POSITIVA DE ENSINO NA EDUCAÇÃO FORMAL

De acordo com as orientações dos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN), as atividades com jogo podem conceber importante solução pedagógico:

Os jogos constituem uma forma interessante de propor problemas, pois permitem que estes sejam apresentados de modo atrativo e favorecem a criatividade na elaboração de estratégias de resolução e busca de soluções. Propiciam a simulação de situações-problema que exigem soluções vivas e imediatas, o que estimula o planejamento das ações (BRASIL, 1998, p.47).

Logo, observamos a relevância do documento legal de referência nacional, pois, as atividades pedagógicas executadas no âmbito da escola, e estimuladas pelas/os docentes enriquecem o conhecimento de forma agradável e satisfatória. É importante lembrar que, para a existência de uma nova práxis educativa, é necessário refletir sobre os métodos utilizados pelas/os educadoras/es, no intuito de transformar os procedimentos que não se encaixam na realidade do aluno. Aranha (1996, p. 50) afirma que “O ato pedagógico pode, então, ser definido como uma atividade sistemática de interação entre seres sociais, tanto no nível do intrapessoal como no nível da influência do meio”.

Todavia, é preciso saber como empregar as atividades com jogos em sala de aula, pois, o jogo não pode ser administrado sem uma organização previa para que tenha sentido, que satisfaça o objetivo da ação no intuito de avaliar os efeitos em relação ao processo ensino/aprendizagem. Kishimoto (2007) esclarece que resolução de problema e jogo são elementos semelhantes, pois, ambos se unem através do lúdico.

Assim sendo, podemos assegurar que a criança desvela-se por sua criatividade, pelas descobertas, pelo tocar, manusear objetos. Vygotsky (1987, p. 117) afirma que na brincadeira “a criança se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário; no brinqueado, é como se ela fosse maior do que ela é na realidade”. Neste sentido, consideramos alguns aspectos que garantem o uso de jogos nas práticas didáticas:

- O jogo não pode ser inserido na dinâmica sem a elaboração de um plano de ação;
- Jogar é uma atividade lúdica, que exige regras e cumprimento das mesmas para que a didática aconteça com responsabilidade;
- O jogo deve acontecer mediante a programação estipulada, de modo que permita explorar todas as potencialidades de raciocínio dos alunos.

Assim, o uso de jogos em sala de aula, segundo Kishimoto (2007), é um suporte metodológico adequado a todos os níveis de ensino, desde que a finalidade deles seja clara, e a atividade desafiadora esteja adequado ao grau de aprendizagem dos discentes. É necessário que ao escolher os objetos para trabalhar com jogos, possamos classificar ou escolher cuidadosamente a atividade para obter um bom resultado, pois, é muito importante que nos jogos coletivos ou individuais estejam sempre diversificando as práticas, para que esses tipos de atividades sejam bem aproveitados.

Vejamos alguns tipos de jogos que exigem regras que auxiliam a ação durante sua utilização nos conteúdos de matemática, por exemplo:

- **Jogos Estratégicos:** a/o aluna/o busca percorrer inúmeros caminhos com o objetivo de conhecer situações simples, e assim, estimular o raciocínio lógico onde o mesmo demonstra para seus colegas e professores o assunto assimilado;
- **Jogos de Treinamento:** a/o aluna/o desperta a atenção da/o orientador/a, podendo este reforçar um determinado conteúdo, que muitas das vezes interfere na aquisição do conhecimento e assim é possível sanar as dificuldades na aprendizagem;
- **Jogos de Competição:** a/o aluna/o sente-se estimulado a vencer o adversário, e para que tenha êxito aperfeiçoa e supera seu limite em busca da conquista.

É visível a empolgação das/os alunas/os com a atividade escolar diferenciada. Perguntas soam com mais frequência e com diferentes repostas, entoadas pelos colegas sem a interferência da/o orientador/a. Portanto, segundo (MACEDO, 2000) os jogos possibilitam a produção de uma experiência significativa para as crianças tanto em termos de conteúdos escolares como desenvolvimento de competências e habilidades.

Percebemos que tal instrumento possui elemento de grande relevância, não só na absorção dos conhecimentos matemáticos, constituindo peça motivadora para a interação entre as/os alunas/os, mediante o exercício da cooperação, investigação, além de propiciar atitude crítica e a criatividade de cada um/a. Starepravo (1999) também defende essa ideia, afirmando que os desafios dos jogos vão além do âmbito cognitivo, pois, ao trabalhar com jogos, o aluno depara-se com regras e envolve-se em conflitos, uma vez que não estão sozinhos, mas em um grupo ou equipe de jogadores. Sendo um momento ideal para que a aprendizagem aconteça com eficácia.

Quanto à classificação dos jogos, segundo Friedman (1996, p.28), “Piaget descreveu, classificou e explicou o jogo nas diferentes fases de desenvolvimento da criança”. Vejamos:

- a) **JOGOS DE EXERCÍCIO SENSÓRIO-MOTOR:** é o primeiro a aparecer na vida das crianças, relaciona-se com atividade de prazer funcional e não de representação, coloca em ação comportamentos sem modificar suas estruturas, exercita-as pelo próprio prazer que encontra em seu funcionamento. Segundo Araújo (2000, p.62), “não tem por objetivo a aprendizagem em si, mas a formação de esquemas de ação, de condutas, de automatismo”. Neste sentido, pode-se afirmar que esse tipo de abordagem permite ao docente enxergar novas possibilidades, visto que o mesmo juntamente com sua prática é parte da ação alfabetizadora.

- b) **JOGOS SIMBÓLICOS:** estes representam a diferenciação entre significantes e significados. São ficção ou imitação quando se transforma em objetos ou no desempenho de papéis. De acordo com Araújo (2000, p.63), as características do jogo simbólico são “liberdade total de regras; desenvolvimento da imaginação e da fantasia; ausência de objetivo; ausência de uma lógica”. Cada tipo de jogo tem uma importância na aprendizagem, media com destreza a função, objetivos e finalidades.
- c) **JOGOS DE CONSTRUÇÃO:** para Kishimoto (2005, p.40) “os jogos de construção são considerados importantes, porque enriquecem a experiência sensorial, estimula a criatividade e o desenvolvimento das habilidades da criança”. Exploram e manipulam objetos, observando suas características e funcionalidade.
- d) **JOGOS DE REGRAS:** nesta atividade, o discente constrói sua identidade, pois, jogar não está limitado ao simples repasse de informações, esse possibilita socialização coletivamente por meio da comunicação ao determinar regras. Araújo (2000, p. 64) afirma, “[...] ao jogar de regras, as crianças assimilam a necessidade de cumprimento das leis da sociedade e das leis da vida” e as regras podem ser: não pode ultrapassar um espaço, agredir o colega etc;
- e) **REGRAS ESPONTÂNEAS:** são jogos de regras de natureza contratual e momentânea. Os jogos de regras, de acordo com Araújo (2000, p. 67) originam da socialização “dos jogos de exercício simples ou dos jogos simbólicos e de uma socialização que comporta tanto relações entre indivíduos mais novos e indivíduos mais velhos como relações entre indivíduos de uma mesma geração”. Constituem combinações sensório-motoras ou intelectuais proporciona a competição entre os indivíduos, fazendo com que a regra seja necessária, como: pega-pega, pique esconde, amarelinha entre outros.

Conforme (CHATEAU, 2007), o jogo tem um papel fundamental na liberação do eu, por uma solução de compensação ou liquidação de conflitos. Assim, entendemos que o jogo seja de qualquer estilo, direcionando a aprendizagem e proporcionando entretenimento coletivo, além de contribuir para a compreensão da cooperação, vitória, derrota e equilíbrio entre os participantes.

Para tanto, é importante que as/os educadoras/es mantenham o equilíbrio na distribuição da riqueza material e cultural, oferecendo aos alunos a oportunidade de produzir recursos necessários para uma vida digna. Assim, há evidência formidável do aprender utilizando objetos, estes, permanecendo ao alcance dos discentes, pois, o conhecimento tende a fluir com mais facilidade. Além disso, a imaginação auxilia na criticidade do futuro detentor (a) dos conhecimentos matemáticos por exemplo.

Vale citar ainda, que o uso de materiais recicláveis para confecção de jogos, são excelentes incentivadores na construção do conhecimento tímido, ou em formação escolar. Antunes (2006, p. 26) diz que:

Embora existissem no comércio vários jogos, como cubos e peças de encaixe, é interessante que a escola os possua para seus alunos, em grupos pequenos, para que possam explorar esses desafios. A impossibilidade de compra não impede que sejam os mesmos providenciados com sucatas para seu uso em situações diversas. Mesmo sem o emprego de regras, a atividades já é pelo manuseio e conversa interior um produtivo estímulo.

Nessa conjuntura, o ato de manusear objeto ou de construir o novo, facilita o raciocínio lógico, e a compreensão para que seja utilizado. Antunes (2006) diz que na escola essas atividades podem ser ampliadas com a utilização de sólidos geométricos, figuras de papelão, em excursão dentro e fora do ambiente escolar, onde os alunos reconheçam determinadas formas e desenvolvam o pensamento abstrato.

Cabe pensar que são muitas as potencialidades dos jogos no processo ensino-aprendizagem, cabendo a/o professor/a eleger de forma prudente os que são apropriados a cada ocasião pedagógica. Assim, a/o discente através dos erros e acertos pode solucionar situações problemas com maior complexidade ou não, o discente poderá observar semelhanças e diferenças em diversos casos, e assim, o ato dedutivo será estimulado e o resultado esperado por meio do jogo será alcançado.

Aranão (1996) esclarece que o jogo é um recurso metodológico que pode ser utilizado em sala de aula, para desenvolver a capacidade de lidar com informações e criar significados culturais para os conceitos matemáticos. Logo, o jogo influencia a/o aluna/o a estudar, compreender e respeitar regras, podendo ampliar sua habilidade.

Para aprofundar ainda mais o estudo, buscamos elementos que justificam a relevância da formação contínua das/os docentes para atuarem principalmente no ensino fundamental I, como: momentos de leitura objetivando incentivar o prazer pelo ato; fazer apontamentos, pois, registrando os professores são convidados a exercitarem a observação e a escrita, assim como deve ser na prática com as crianças; diálogos com a prática, podendo ou não haver mudança pedagógica, considerando que a criança é sujeito ativo de seu conhecimento, e por fim, a auto avaliação sendo este, imprescindível na ação de compartilhamento do saber formal.

Nessa direção, revela-se o real sentido das formações continuadas das/os profissionais da educação, no sentido de expandir conhecimentos para que estes estejam confiantes nas suas habilidades e competências quanto aos aspectos das práticas educativas na socialização do

conhecimento adquirido. E para melhor compreender o cenário que se apresenta, no próximo tópico discutiremos sobre as relações interpessoais no espaço escolar.

## **5 A/O DOCENTE E A RELAÇÃO COM O LÚDICO NO ESPAÇO ESCOLAR**

Como ponto de partida nesta abordagem, concepções diversas enfatizam que a aprendizagem se torna eficaz a partir do momento que a comunidade escolar oferece atenção aos educandos por meio do amor carinho e o afeto, envolvendo brincadeiras, músicas, jogos sendo estes elementos centrais para a constituição do saber no espaço de interação formal.

Haja vista que, hoje, o direito de brincar é garantido por lei, é necessário fornecer condições a toda criança, oportunidades de desfrutar do lazer como forma de conhecimento e desenvolvimento psíquico motor da mesma (MIRANDA et. al., 2019). Logo, a criança manifesta seus desejos e seus anseios, no momento de interação, portanto, enfatiza-se que a afetividade é um dos principais meios para o desenvolvimento humano.

Diante de tudo isso, no que tange ao perfil da/o educador/a que atua na Educação Básica, ela/e precisa estar preparado para colocar em prática as seguintes ações: sensibilidade, conhecimento e afeto, tendo o encargo de cuidar e o educar para o desenvolvimento integral da criança. Além do mais, a escola é espaço de construção de relações que imprimem marcas naqueles que por ela transitam (HOLMES, 2006).

Como observado, o planejamento e a organização do espaço escolar são elementos de suma importância, pois, tudo que envolver o ambiente de ensino torna-se favorável para o processo de aprendizagem. Com esse pensamento, acredita-se que o aprimoramento da prática permite aos professores refletirem sobre a sua atuação e, ainda conversando com as diversas teorias que dão suporte para alcançar os objetivos planejados. Segundo (SEVERINO, 1991, p, 31).

O desenvolvimento da ação pedagógica, na perspectiva da unidade teoria-prática, tem como ponto de partida e de chegada a prática social, principalmente porque o homem é uma entidade natural histórica, determinado pelas condições objetivas de existência, ao mesmo tempo em que atua sobre elas mediante seu agir prático e intencionado.

O que significa na percepção do autor, e que o professor deve exercer sua função com inovações, com práticas dinâmicas, que realcem a realidade da criança, como o ser em desenvolvimento, que precisa de cuidados e orientação condizente com a faixa etária. Nesta linha de pensamento, podemos afirmar que as/os profissionais da educação estão sendo provocadas/os a aprimorarem suas práticas, que estes estejam preocupados com o ensino/aprendizagem dos alunos de forma integral.

No que diz respeito à dimensão relacional, tratam das diversas relações que ocorrem na sala de aula, estas, proporcionadas por disposições organizacionais, como: a distribuição das/os alunas/os por faixa etária; a forma como se estabelece as regras na instituição e a relação professor/aluno; a divisão das atividades proposta pelo orientador seja ela coletiva ou individual. Para Vygotsky (1984, p.99), “o aprendizado pressupõe uma natureza social específica de um processo através do qual as crianças penetram na vida intelectual daqueles que a cercam”.

Nessa mesma direção, a Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2017) destaca seis direitos de aprendizagem e desenvolvimento da criança como: conviver; brincar; participar; explorar; expressar e conhecer-se. Neste contexto, o aprendizado é verificável durante o processo em andamento, este delineamento por meio da conquista, na aquisição do saber, logo, a ação de jogar envolve a criança, assim como o brincar, tornando-se uma só, fortalecendo a base do desenvolvimento particular do discente.

Desse ponto de vista, o aprendizado é o aspecto universal, uma espécie de garantia do desenvolvimento psicomotor do ser que busca conhecer, considerando sua especificidade intelectual e pessoal. Como nas atividades de educação física, por exemplo, Kohl (2007, p. 56) menciona que:

Pesquisar a prática pedagógica com a capoeira nas aulas de Educação Física do ensino fundamental significa mergulhar em lembranças de toda uma história de vida permeada por contínuas aprendizagens de um conhecimento inacabado, que alimenta uma paixão igualmente inacabada, a qual, em cada entrada na roda, surge à possibilidade de um quefazer diferente.

Assim sendo, a atividade que envolve a capoeira surge como movimento incentivador de interesse, momento de socialização, interação que poderá amenizar problemas ou até mesmo saná-lo. O ambiente escolar é o espaço ideal para tais discussões, que também é um espaço de projeto que tende auxiliar o movimento de ensinar e aprender, pois, a grande vantagem de trabalhar com Educação Básica é olhar a evolução natural, positiva a seu favor, pois, as/os discentes processam rapidamente as informações. Elas/es têm boa memória e estão sempre dispostos a receber novidades e se empolgam com elas.

Na esfera universitária, a interação também se faz necessárias, pois, e a partir de então, a/o professor/a apropria-se do gosto pela didática, na promoção do futuro promissor como profissional, seja da educação infantil ou não. Santos (2000, p. 59) enfatiza que, “as universidades, principalmente nas ciências humanas, buscam cumprir as metas de ensino, pesquisa e extensão e a capacitação de recursos humanos através do lúdico”.

Exatamente por isso que é de imensurável relevância a qualificação continuada, visto que, cabe a/o educador/a, seja do nível superior ou não, ser o elo que vincule ao aperfeiçoamento de sua formação profissional. Portanto, os procedimentos para tais deliberações garantem o surgimento de novos elementos que dinamiza dia após dia, os entraves e as conquistas no campo educacional. Uma vez que a interação escola/professor/aluno seja reconhecida como paradigma que facilita a compreensão de pertencimento, admitindo identificasse como indivíduo educador, aquele que está sempre atento ao novo, e que não costuma ser surpreendido pela casualidade da realidade social vigente.

A Lei de Diretrizes e Base, Lei nº 9.394/96 relativamente aponta à formação da/o professor/a destacando o Art. 66. “A preparação para o exercício do magistério superior faz - se- á em nível de pós-graduação, prioritariamente em programas de mestrado e doutorado”. Assim, Freire (2003) destaca, “Ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para sua própria produção ou a sua construção”.

Neste entendimento, o renomado educador, realça que o processo de ensino e aprendizagem perpassa a atuação coerente do professor, onde ele considera antes de tudo o objetivo real do processo, já que, para a criança o momento escolar vai além daquilo que os adultos pensam, considera o momento único, singular, sólido, envolvente.

Assim, a dinâmica de jogar ou brincar não devem ser considerados apenas como uma simples atividade de distração, pois ela tem grande significado tanto na vida pessoal, familiar como escolar da criança. É a principal atividade da criança quando não está dedicada às suas necessidades de sobrevivência, como dormir, se alimentar etc. (MACEDO, PETTY e PASSOS, 2005).

Portanto, a interpretação desses aspectos colabora para que o docente planeje atividades nas quais as crianças participem ativamente, otimizando esses momentos de aprendizagem, por meio da harmonização das interações sociais.

Considerando todas essas questões colocadas até aqui, pensamos em uma atividade que a/o professora poderá fazer em sua sala de aula ou poderá adaptá-la, de acordo com as complexidades e identidades de sua sala de aula.

➤ **A ação didática: jogo de tabuleiro para o ensino da geografia.**

Este tem por finalidade proporcionar aos alunos do quinto (5º ano), uma atividade prática de ensino, visando relacionar as temáticas curriculares da geografia (relevo e vegetação), articulando-os ao contexto local. Assim, os objetos utilizados no processo de construção do jogo são: cartolina, papel cartão, recorte de figuras, desenho, dado, lápis de cores, cola e tesoura entre outros.

- a) Inicialmente, o jogo deve ser explicado, e acompanhado pela/o professor/a ou professoras/es;
- b) Os temas do percurso no tabuleiro devem ser trabalhados previamente;
- c) A turma deve ser separada em grupos de 4 (quatro) componentes e, dentro desse grupo, deve ser formadas duplas que competiram entre si ou individualmente.
- d) É necessário tirar par ou ímpar para decidir quem começa o jogo.
- e) No que se refere ao percurso da trilha, há em cada casa, perguntas e dicas relativas a Geografia Local.
- f) Quem concluir mais rápido o trajeto do tabuleiro e o vencedor ou vencedores.

Como é possível observar, a partir desse tipo de atividade, será possível ao aluno diversos aprendizados, não só conteudísticos, mas também, sócio-cognitivos extremamente relevantes a eles na vida adulta ou mesmo criança, na vida fora da escola. Desde conhecimento de espaço e sua organização até o brincar e trabalhar em grupo e em equipe. Criação de objetos a partir dos materiais oferecidos. Esses conhecimentos são valiosos e demonstram a importância do jogo enquanto instrumento didático. Dessa forma, é possível concluir, com a atividade, que jogar não é perder tempo, mas um momento importante de aprendizado.

Prontamente, compreendemos que a/o profissional educador/a deva entender que a didática enquanto atividade pedagógica permite construir uma base segura que proporciona aprendizagem de qualidade. Ressalta ainda que, não basta apenas à afetividade, como ainda conhecimentos sobre as fases de desenvolvimento da criança, suas características culturais, sociais, étnicas e de gênero, bem como sobre a realidade da qual pertencem e como assimilam saberes.

Como mencionado, a formação contínua da/o docente precisa se desenvolver numa perspectiva dualista, com a participação dos pares que se completam (professor/aluno). Neste pressuposto, a dimensão motivacional enaltece a alegria de ensinar e aprender, além da satisfação de enfrentar novos desafios e conflitos que impedem o crescimento pessoal tanto da/o educador/a como da/o educanda/o, acolhendo uma experiência prazerosa na profissão docente, com estreitamento das relações afetivas, e autonomia dos pares do processo educativo.

## **7 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Atualmente, vivemos em uma sociedade em que a todo o momento surgem diversas informações onde todos temos que processar rapidamente. Neste contexto, passou-se a exigir profissionais dinâmicos e criativos, que saibam lidar com todas estas mudanças do mundo globalizado. Diante dessas transformações, a educação possui um papel vital, e a escola sempre foi responsável pela aquisição e desenvolvimento dos saberes acumulado historicamente.

Portanto, o estudo aqui exposto teve a intenção de evidenciar que a utilização de jogos no processo de aquisição de conhecimento no ambiente escolar é essencial. Deste modo, foi possível desvelar que as atividades lúdicas, como recurso pedagógico, favorecem o desenvolvimento da/o estudante. Diante dos dados produzidos, percebermos que brincando a criança constrói o mundo das ideias abstratas, vivenciando experiências que enriquecem o conhecimento real que povoa a fantasia como elemento imaginário.

Dessa forma, é oportuno salientar que as/os educadores precisam oferecer à criança um ambiente agradável, que materialize as interações, como o espaço enriquecedor da imaginação estudantil, assegurando a sobrevivência dos sonhos e promovendo a construção do conhecimento, vinculada ao prazer de aprender. Compreendemos que a ludicidade, nesse sentido, deve ser entendida como um agente facilitador do desenvolvimento da criança.

De modo geral, consideramos que a ludicidade faz parte da essência humana como algo involuntário, que tende a aguçar inteligências, superar obstáculos, problemas emotivos e cognitivos, neste sentido, aponta-se que educar é um trabalho complexo que exige dos docentes uma formação inicial, contínua e constante, pois, inovar nas estratégias didáticas reflete na competência profissional. A atividade aqui apresentada e outras muitas podem ser formas com as quais o professor poderá estimular e proporcionar o desenvolvimento de saberes variados e complexos, que, muitas das vezes, não pode ser feito na aula expositiva simplesmente.

Por fim, recomendamos que tais práticas sejam adotadas de forma sistematizada com finalidades bem fundamentadas, através de uma série de expressões que enriquece o ato de aprender, além de alegrar, e aguçar o intercâmbio formal, e por fim, harmonize sentimentos positivos, únicos e intensos na rotina escolar.

## REFERÊNCIAS

ANTUNES, Celso. **Inteligências múltiplas e seus jogos inteligência: Inteligência espacial.** V 4. Petrópolis, RJ: Vozes, 2006.

\_\_\_\_\_. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências:** os jogos e os parâmetros curriculares nacionais. Campinas: Papirus, 2005.

ARANÃO, Ivana V. D. **A Matemática através de brincadeiras e jogos.** Campinas, SP: Papirus, 1996.

ARAÚJO, I.R.O. **A utilização de Lúdicos para Auxiliar a Aprendizagem e Desmistificar o Ensino da Matemática,** 2000.

ARANHA, Maria L. de Arruda. **Filosofia da Educação.** São Paulo: Moderna, 1996.

BRASIL. Congresso Nacional. **Lei nº 9.394/96, de 20 de dezembro de 1996**. Estabelece as Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Diário Oficial da União, Brasília. 1996.

\_\_\_\_\_. **Constituição da República Federativa do Brasil**. Brasília: Senado Federal, 1988.

\_\_\_\_\_. **Ministério da Educação. Conselho Nacional de Educação**. Conselho Pleno. Resolução CNE/ CP n. 5/2005, aprovado em 13 de dezembro de 2005. Diretrizes Curriculares Nacionais para o Curso de Pedagogia.

\_\_\_\_\_. Ministério da Educação. **Conselho Nacional de Educação**; Parecer CNE/CEB nº 2/2009 - Resolução que fixa Diretrizes para os Novos Planos de Carreira e de Remuneração para o Magistério dos Estados, do Distrito Federal e dos Municípios; Brasília/DF; 2009.

\_\_\_\_\_. **Parâmetros Curriculares Nacionais: matemática**. v 3. Secretaria de Educação Fundamental: Brasília, 1997.

\_\_\_\_\_. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular: Educação é a base**. Disponível em: <[http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC\\_publicacao.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_publicacao.pdf)>. Acesso em: 02/08/2022.

CELLARD, A. **A Análise Documental**. In: POUPART, J. et al. (Orgs.). A pesquisa qualitativa: enfoques epistemológicos e metodológicos. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008.

CHATEAU, J. **O jogo e a criança**. São Paulo: Summus, 2007.

CRAIDY, Carmem Maria; KAERCHER, Gladis Elise P.da Silva. **Educação Infantil: pra que te quero?** Porto Alegre: Artmed, 2001.

CUNHA, Nylse Helena Silva. **Brinquedos, desafios e descobertas**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2005.

DEMO, Pedro. **Educar pela pesquisa**. 3ª edição. Campinas, São Paulo: Autores Associados, 1998.

DICIONÁRIO AURÉLIO. **Novo dicionário da língua portuguesa**. Editora Nova Fronteira. 1 CD-ROM. 2009.

DORNELLES, Leni Vieira **Na escola infantil todo mundo brinca se você brinca**. In: CRAIDY, Carmem; KAERCHER, Gládis E. (Orgs). **Educação Infantil Pra que te quero?** Porto Alegre: Artmed, 2001.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. 54 ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2003.

FONSECA, J.J.S. **Metodologia da pesquisa científica**. Fortaleza: UEC, 2002.

FRIEDMANN, A. **Brincar: crescer e aprender**. O resgate do jogo infantil. São Paulo: Moderna, 1996.

GRANDO, R.C. **O jogo e a matemática no contexto da sala de aula**. São Paulo: Paulos, 2004. 115 p.

- GIL, A.C. **Métodos e Técnicas de Pesquisa Social**. 6º ed. São Paulo: Atlas, 2008.
- HOLMES, Maria de Fátima Mendonça; **A prática pedagógica escolar mediada pela ludicidade da educação de jovens e adultos**. Universidade Federal de Pernambuco, Recife – PE, 2006.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação**. 14. Ed. Petrópolis, RJ, 2003.
- \_\_\_\_\_. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1996.
- \_\_\_\_\_. **O jogo e a educação infantil**. In: KISHIMOTO, T.M. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 3. Ed. São Paulo: Cortez, 1999, p.13-43.
- \_\_\_\_\_. **Jogo, brincadeira e a educação**. 8.ed. São Paulo: Cortez, 2005.
- \_\_\_\_\_. **O jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Editora Cortez, 2007.
- KOHL, Henrique Gerson; **Gingando na prática pedagógica escolar: expressões lúdicas no que fazer da educação física**. Universidade Federal de Pernambuco, Recife – PE, 2007.
- LOPES, Maria da Glória. **Jogos na educação: criar, fazer, jogar**. 6 Ed. São Paulo: Cortez, 2005.
- MACEDO, L. **Aprender com jogos e situações-problema**. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2000. 116 p.
- MACEDO, Lino; PETTY, Ana Lúcia; PASSOS, Norimar. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Artmed, 2005.
- MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Fundamentos de metodologia científica**. 6ª ed. São Paulo: Atlas, 2007.
- MIRANDA, A.M. et al. **O lúdico como um recurso pedagógico na sala de aula: educação infantil**. In: VI Congresso Nacional de Educação – CONEDU, 6, 2019, Fortaleza. Anais do VI CONEDU [...]. Disponível em: <https://www.editorarealize.com.br/revistas/conedu/anais.php>. Acesso em 02/08/2022.
- NUNES, Ana Raphaela Shemaury. **O lúdico na aquisição da segunda língua**. Porto Alegre. 2004.
- OLIVEIRA, V. B. **O Brincar e a Criança**. Petrópolis: Vozes, 1995.
- PINTO, José Marcelino de Rezende. **Os recursos para Educação no Brasil no contexto das finanças públicas**. Brasília: Ed, Plano, 2000. 160 p.
- RIZZI, Leonor; HAYDT, Régina Célia Calazauk. **Atividades lúdicas na educação infantil: subsídios práticos para o trabalho na pré-escola e nas séries iniciais do 1º grau**. 7 Ed. São Paulo: ática, 2007.
- SACRISTAN, J. G. **A educação obrigatória: seu sentido educativo e social**. Porto Portugal: Porto. Editora, 2000. Coleção Currículo, políticas e práticas.

- SANTOS, Santa Marli Pires (Org). **Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico**. Rio de Janeiro: Vozes, 2000.
- SEVERINO, A. J. **A formação profissional do educador: pressupostos filosóficos e implicações curriculares**. ANDE. Ano 10, nº 17, 1991.
- SOUSA JUNIOR, L. de. **Fundeb: avanços, limites e perspectivas**. EccoS, São Paulo, v. 8, n. 2, p. 275-290, jul./dez. 2006.
- STAREPRAVO, A.R. **Jogos, desafios e descobertas: o jogo e a matemática no ensino fundamental – séries iniciais**. Curitiba: Renascer, 1999.
- VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1987.
- \_\_\_\_\_. **Formação Social da Mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.
- \_\_\_\_\_. **Imaginação e criação na infância**. Havana: Editorial Pueblo and Education, 1999.
- WALLON, H. **A evolução psicológica da criança**. São Paulo: Martins Fontes, 2007 (Coleção Psicologia e Pedagogia).