

UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO
CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS, SAÚDE E TECNOLOGIA
CURSO DE PEDAGOGIA

ARIADINA DA SILVA SANTOS

**O USO DE JOGOS EDUCATIVOS NO DESENVOLVIMENTO DE CRIANÇAS DO
2º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL**

Imperatriz
2022

ARIADINA DA SILVA SANTOS

**O USO DE JOGOS EDUCATIVOS NO DESENVOLVIMENTO DE CRIANÇAS DO
2º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Pedagogia da Universidade Federal do Maranhão como requisito para obtenção do grau de licenciatura em Pedagogia.

Orientador: Prof. Dr. Jónata Ferreira de Moura

Imperatriz
2022

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

SANTOS, Ariadina da Silva.

O USO DE JOGOS EDUCATIVOS NO DESENVOLVIMENTO DE
CRIANÇAS DO 2º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL / Ariadina da
Silva SANTOS. - 2022.

39 f.

Orientador(a): Jónata Ferreira de MOURA.

Monografia (Graduação) - Curso de Pedagogia,
Universidade Federal do Maranhão, Imperatriz, 2022.

1. 2º ano do Ensino Fundamental. 2. Ensino e
aprendizagem. 3. Jogos educativos. I. MOURA, Jónata
Ferreira de. II. Título.

ARIADINA DA SILVA SANTOS

**O USO DE JOGOS EDUCATIVOS NO DESENVOLVIMENTO DE CRIANÇAS DO
2º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de
Pedagogia da Universidade Federal do Maranhão como
requisito para obtenção do grau de licenciatura em
Pedagogia.

Orientador: Prof. Dr. Jónata Ferreira de Moura

Aprovada em: ____/____/____

BANCA EXAMINADORA

Orientador: Prof. Dr. Jónata Ferreira de Moura

_____ Examinador:

Examinador:

*Dedico esse trabalho aos estudantes de
Pedagogia da Universidade Federal do
Maranhão que passarão por experiências
parecidas com as minhas e que aprenderão
como se tornar professores comprometidos com
o ensino.*

AGRADECIMENTOS

Agradeço, primeiramente, aos meus pais, Grandesman Santos e Justina da Silva Santos, por tanta dedicação a mim e meus estudos, sem eles eu nada seria.

Agradeço, também, ao meu esposo, pelo apoio.

Aos amigos que fiz no curso, Fernando Batista, Luana Reis e Ana Caroline de Lima, que foram grandes fortalezas em cada etapa a ser vencida.

Ao meu professor e orientador, Jónata Moura, por me guiar e ensinar nessa caminhada acadêmica e no trabalho de conclusão de curso.

A todos os professores e professoras que fizeram parte dessa longa e difícil caminhada.

Por fim, agradeço a mim, por ter persistido e acreditado no meu potencial.

“Ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção.”

Paulo Freire

RESUMO

Este Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) tem como tema jogos educativos no desenvolvimento de crianças em idade escolar. Um trabalho realizado durante o Estágio Curricular Obrigatório em uma turma do 2º ano do Ensino Fundamental de uma escola pública municipal de Imperatriz/MA em 2019. A questão de pesquisa é: De que maneira jogos educativos podem auxiliar no desenvolvimento de crianças que cursam o 2º ano do Ensino Fundamental? Para ajudar a responder tal questão elenca-se os seguintes objetivos: 1. Conhecer as principais discussões teóricas e metodológicas sobre jogos no auxílio do desenvolvimento de crianças que cursam o 2º ano do Ensino Fundamental; 2. Demonstrar como os jogos podem ser utilizados no desenvolvimento de crianças do 2º ano do Ensino Fundamental; 3. Avaliar os resultados obtidos com a inserção de jogos educativos no desenvolvimento de crianças do 2º ano do Ensino Fundamental. A pesquisa, de natureza participativa e de abordagem qualitativa, revelou que conhecer as principais discussões teóricas sobre jogos no auxílio do desenvolvimento de crianças que cursam o 2º ano do Ensino Fundamental é de fundamental importância para o docente em formação, como para aquele que já está em sala de aula, pois as discussões teóricas são o alicerce para a pesquisa se construir solidamente, tendo ela, uma base para se amparar e responder perguntas, além de guiar o caminho a ser seguido e mostrar as capacidades de um pesquisador. A utilização desses jogos beneficia o desenvolvimento da linguagem; as crianças: aprendem ao brincar e jogar; adoram desafios e desta maneira se empenham para desenvolver a habilidade necessária para resolução do problema; entusiasmam-se com os jogos e com as descobertas que vem desses momentos. Ao avaliar os resultados obtidos com a inserção de jogos educativos no desenvolvimento de crianças do 2º ano do Ensino Fundamental, pode-se dizer que os jogos fazem diferença positiva no processo de ensino e aprendizagem das crianças, tornando-as mais analíticas, com raciocínio lógico mais afiado, o cognitivo mais desafiado e desenvolvido, melhor inserido socialmente, e com uma aprendizagem completa.

Palavras-chave: Ensino e aprendizagem. Jogos educativos. 2º ano do Ensino Fundamental.

ABSTRACT

This Course Completion Work has as its theme Educational Games in the Development of school-age children. A work carried out during the Mandatory Curricular Internship in a class of the 2nd year of Elementary School at a municipal public school in Imperatriz/MA/Brazil, in 2019. The research question is: How can educational games help the development of children who attend the 2nd year of Elementary School? In order to answer this question, the following objectives are listed: 1. Know the main theoretical and methodological discussions about games to help the development of children who attend the 2nd year of Elementary School. 2. Demonstrate how games can be used in the development of children in the 2nd year of Elementary School; 3. Evaluate the results obtained with the insertion of educational games in the development of children in the 2nd year of Elementary School. The research, of a participatory nature and qualitative approach, revealed that knowing the main theoretical discussions about games in the aid of the development of children who attend the 2nd year of Elementary School. The research, of a participatory nature and qualitative approach, revealed that knowing the main theoretical discussions about games to help the development of children who attend the 2nd year of Elementary School has fundamental importance for teachers in training and for the ones who are already in the classroom, because theoretical discussions are the foundation for research to be solidly built, having a basis to support and answer questions, in addition to guiding the path to be followed and showing the capabilities of a researcher. The use of these games benefits language development; children learn when they play; they love challenges and, in this way, they strive to develop the necessary skill to solve problems; they are enthusiastic about the games and the discoveries that come from these moments. When evaluating the results obtained with the insertion of educational games in the development of children in the 2nd year of Elementary School, it can be said that the games make a positive difference in the teaching and learning process of children, making them more analytical, with sharper logical reasoning, more cognitively challenged and developed, socially better inserted, and with complete learning.

Keywords: Teaching and learning. Educational games. 2nd year of Elementary School.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	8
1. DISCUSSÕES TEÓRICAS E METODOLÓGICAS SOBRE O USO DE JOGOS EDUCATIVOS NO DESENVOLVIMENTO DE CRIANÇAS QUE CURSAM O 2º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL	10
1. Aportes teóricos.....	10
1.2 Prescrições curriculares	15
2. ANÁLISE DE DADOS.....	21
2.1 Apresentando o cenário da pesquisa	21
2.2 Discussão dos dados	25
CONCLUSÃO	35
REFERÊNCIAS	36

INTRODUÇÃO

Este Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) tem como tema jogos educativos no desenvolvimento de criança em período escolar. Um trabalho realizado durante o Estágio Curricular Obrigatório no segundo ano do Ensino Fundamental de uma escola pública municipal de Imperatriz/MA no ano de 2019.

O desenvolvimento e a maneira de ver as crianças vem mudando, junto com essa mudança procuramos entender também como funciona o processo cognitivo das mesmas. Assim, podemos adaptar as metodologias de ensino para que haja uma compreensão ampla dos conteúdos abordados em sala de aula. O uso de jogos educativos no desenvolvimento da leitura e da escrita de crianças não é algo novo, ainda mais com crianças dos anos iniciais do Ensino Fundamental que foi o público desta investigação.

A parte bibliográfica aponta que os jogos ¹na educação podem suprir essa lacuna do processo de ensino e aprendizagem de crianças do Ensino Fundamental. Também foi explanado sobre as teorias de aprendizagem de Lev Vygotsky (1896-1934) que defende:

[...] dispor materiais que enriqueçam e direcionem a compreensão dos papéis a serem representados, ou seja, que enriqueçam e direcionem o tipo de apropriação dos elementos da vida ao redor das crianças, das relações interpessoais em determinada atividade do mundo adulto e suas ações. Assim, a intervenção do adulto no jogo da criança não só é possível como, também, desejável dentro do trabalho pedagógico (ARAÚJO, 2009, p. 301).

Portanto, os jogos passam a ser pensados como essenciais para a educação escolar e tornando-se uma das formas usadas no ensino de crianças. Ao incluir os jogos e as brincadeiras nas aulas, a capacidade de resolução de problemas, o raciocínio lógico, as interações sociais, dentre outros, são fortemente exploradas fazendo com que o aluno tenha uma melhor aprendizagem.

A questão de pesquisa é: De que maneira jogos educativos podem auxiliar no desenvolvimento de crianças que cursam o 2º ano do Ensino Fundamental? Para ajudar a responder tal questão elenca-se os seguintes objetivos: 1. Conhecer as principais discussões teóricas e metodológicas sobre jogos no auxílio do desenvolvimento de crianças que cursam o 2º ano do Ensino Fundamental; 2. Demonstrar como os jogos podem ser

¹ Os termos 'jogos' que cito no decorrer do trabalho fazem referencia a jogos educativos.

utilizados no desenvolvimento de crianças do 2º ano do Ensino Fundamental; 3. Avaliar os resultados obtidos com a inserção de jogos educativos no desenvolvimento de crianças do 2º ano do Ensino Fundamental.

A pesquisa é de natureza participativa e de abordagem qualitativa, pois como o próprio nome sugere, na pesquisa de natureza participativa, o envolvimento do pesquisador no contexto que está sendo estudado é necessária.

A pressuposição de inserção do investigador no ambiente natural de ocorrência do “fenômeno” que se pretende estudar é fundamental para compreender a pesquisa participante e pode ser tomada como a base de seus procedimentos metodológicos (PERUZZO, 2017, p. 163).

Ao estar nas regências do estágio, eu também fui parte da pesquisa. Não fui apenas observadora, estive ativa durante todo o processo, portanto, uma participante. A abordagem qualitativa, por sua vez trata de um estudo extenso sobre o tema, levando em conta o contexto em que está se inserindo. Assim podemos afirmar:

Considerando que a abordagem qualitativa, enquanto exercício de pesquisa, não se apresenta como uma proposta rigidamente estruturada, ela permite que a imaginação e a criatividade levem os investigadores a propor trabalhos que explorem novos enfoques (GODOY, 1995, p. 23).

Nesse sentido, ao entrar na sala de aula e perceber as necessidades da turma do 2º ano do ensino fundamental, foi possível trabalhar com eles, primeiro de forma investigativa, avaliando de que forma poderia ensiná-los a ler e escrever, depois, aplicando jogos aos alunos e passando a ser, assim, um dos sujeitos envolvidos no desenvolvimento da pesquisa sendo os resultados, também, gerados por uma interatividade pertencente à própria pesquisadora.

O trabalho está estruturado em duas partes. No primeiro capítulo explano sobre o que alguns estudiosos da área da educação falam sobre os jogos na educação, depois vemos os que as prescrições curriculares abordam sobre o assunto. No segundo capítulo passamos a abordar a pesquisa em campo, falando sobre o local e os resultados obtidos com a inserção dos jogos educativos para auxílio na leitura e escrita de crianças do 2º ano fundamental.

1 DISCUSSÕES TEÓRICAS E METODOLÓGICAS SOBRE O USO DE JOGOS EDUCATIVOS NO DESENVOLVIMENTO DE CRIANÇAS QUE CURSAM O 2º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

Neste capítulo irei abordar as posições teóricas de alguns autores da área da educação como Vygotsky, Consolaro, Fortaleza, no que se refere aos jogos e brincadeiras no desenvolvimento escolar das crianças. Nos vários estudos citados ao longo do trabalho, podemos analisar o processo de ensino e aprendizagem e as metodologias no desenvolvimento cognitivo das crianças que cursam os anos iniciais.

Além disso, apresentarei o que os aportes curriculares do país apontam sobre as brincadeiras e os jogos na educação escolar de crianças do ensino fundamental. Falo de documentos que servem de parâmetro para educação brasileira e reforçam a ideia de que o lúdico, as brincadeiras, os jogos, fazem parte de uma educação global, tornando-a significativa para a vida do aluno.

1. Aportes teóricos

A educação escolar é um dos aportes mais eficazes e necessários para um real desenvolvimento da sociedade, seja em comportamento social, seja em desenvolvimento socioeconômico. Entretanto, o processo de ensino e aprendizagem nas escolas tem sido, em grande parte dos casos, monótono, limitando o ensino a uma metodologia totalmente focada no professor como centro do processo, tornando os alunos apenas receptores. Por isso, no entendimento de Consolaro e Fortaleza (2017, p. 04):

Faz-se necessária à reestruturação do processo de ensino-aprendizagem, adequando-o às necessidades globais da etapa de desenvolvimento da criança e considerando seu universo lúdico conectado à sua apreensão do mundo, do qual também faz parte a escola.

A partir do que dizem os autores acima e com a compreensão da contribuição que o lúdico e os jogos trazem para o ensino de conteúdos, para o desenvolvimento cognitivo e social de uma criança e também dos adultos, é que podemos realizar mudanças no desenvolvimento escolar e social.

Fazer uso de jogos e brincadeiras nas aulas é aproveitar a empolgação que a própria criança já tem em uma atividade desta natureza, porém remanejando-a para uma aprendizagem escolar e tornando-a atraente. Cabe ao corpo docente se permitir fazer parte dessa mudança de paradigma no processo de ensino e aprendizagem.

Os anos iniciais do Ensino Fundamental formam a segunda etapa do desenvolvimento escolar das crianças brasileiras, é por ele que se estruturam todos os saberes posteriores que a escola ensina. Porém, muitas vezes as aulas tradicionais não atraem ou conseguem suprir à qualidade do conhecimento a ser ensinado, pois o assunto estudado se torna monótono e sem nenhuma proximidade com as vivências dos alunos.

Nesse contexto, a abordagem sócio-histórica entende:

[...] que o processo de construção do conhecimento ocorre através da interação do sujeito historicamente situado com o ambiente sócio-cultural onde vive. A educação deve, nessa perspectiva, tomar como referência toda a experiência de vida do próprio sujeito, seja ele com ou sem deficiência (MARQUES, 2000, p. 96).

Envolver as vivências dos alunos nas atividades escolares se torna indispensável no planejamento e desenvolvimento das aulas, pois o contexto histórico de uma criança está diretamente ligado às brincadeiras e jogos que fazem parte de sua comunidade. Ao brincar ou jogar ela está absorvendo uma cultura e aprendendo de forma prazerosa e significativa elementos de seus costumes. Para Souza (2015), incluir jogos planejados na metodologia do professor do Ensino Fundamental pode auxiliar na construção do conhecimento dos alunos de maneira prazerosa.

Deste modo, no processo de desenvolvimento do raciocínio lógico os jogos e as brincadeiras se tornam parte primordial. Ao brincar ou jogar a criança precisa resolver problemas criando soluções para o que foi proposto no jogo ou na brincadeira, construindo significativamente o conhecimento, ainda mais quando são brincadeiras de faz de conta, como nos esclarece Carvalho ([2005?], p. 01):

Os jogos, os desenhos e brincadeiras de faz-de-conta, sem dúvida são meios facilitadores na descoberta da leitura e escrita: profissionais da área educacional, comprometidos com a qualidade da sua prática pedagógica e/ou psicopedagógica, reconhecem a importância dos jogos como veículo para o desenvolvimento social, emocional e intelectual dos alunos.

O papel do corpo escolar dever ser justamente o de oportunizar essas práticas para que o desenvolvimento educacional seja feito de maneira satisfatória e completa. Brincar e jogar fazem parte do cotidiano infantil e por si só já trazem consigo aprendizagens, então, o corpo docente, ao introduzi-los na metodologia de ensino traz uma proporção grande de ensino.

Discutindo o desenvolvimento psíquico da criança, vários autores incluindo Lev Vygotsky (1896-1934), Jean Piaget (1896-1980) e Henri Wallon (1879-1962), apontam os jogos e as brincadeiras como parte importante desse desenvolvimento. Seja socialmente ou intelectualmente, ao brincar ou jogar a criança passa a imitar os comportamentos adultos e nesse momento também passa a imaginar, criar situações em que está dentro do contexto adulto. “A imaginação, reafirmamos, não é premissa para o jogo, mas, justamente, seu produto” (ARAUJO, 2009, p. 297). Uma das linhas de estudo que afirma resultados positivos dos jogos e das brincadeiras no ensino é a psicologia histórico-cultural vigotskiana, nessa linha credita-se que:

[...] o jogo é justamente a forma pela qual a criança pode apropriar-se cada vez mais desse mundo, aproximar-se cada vez mais dele. É nesse processo de reconstituição da realidade, o qual obriga a criança a realizar substituições dos objetos para reproduzir determinada atividade do adulto, que surge a necessidade da imaginação (ARAUJO, 2009, p. 297).

Para a teoria histórico-cultural “[...] o desenvolvimento do psiquismo é determinado pelas relações socioculturais mediadas, isto é: a atividade prática é determinante do desenvolvimento da mente” (ARAUJO, 2009, p. 294). Assim, o desenvolvimento humano passa a acontecer de acordo com as situações de vida de cada pessoa. Nessa linha de pensamento, é justificada a utilização de jogos como recurso de ensino e aprendizagem, pois eles e as brincadeiras são práticas a serem desenvolvidas em sala de aula.

A concepção histórico-cultural entende o processo de aprendizagem como a interação de quem aprende com o meio em que vive; e ainda utilizando os jogos e as brincadeiras como atividade principal da criança em idade escolar. Flemming (2005, p.12) pontua que “[...]ao se mostrarem eficientes [os jogos e as brincadeiras] em sala de aula e ao serem utilizadas por muitos professores, estas formas de trabalho passam a ser consideradas como alternativas interessantes na busca da inovação em sala de aula.”

O docente, ao aprender a manusear as brincadeiras e jogos em suas práticas de ensino em sala de aula, passa a trabalhá-los com a consciência do poder educativo que eles trazem para a aula e consegue visualizar a amplitude da variedade e das possibilidades de arranjos

em sala dependendo da influência e objetivo que se pretende alcançar com o jogo ou com a brincadeira.

Quando bem adaptado para as atividades escolares do professor, o jogo pode ser aplicado para introduzir um tema a ser trabalhado, para facilitar o ensino aprendizagem no decorrer de alguma dificuldade ou no fim do conteúdo para verificação da aprendizagem e fixação do conteúdo abordado (SOUZA, 2015, p. 24).

O professor, nesse contexto, deve estar preparado para que o jogo proposto não seja apenas um entretenimento. É preciso que haja um planejamento consciente e uma finalidade para a proposta de atividade em sala de aula, impedindo que ela se torne sem sentido para o conteúdo a ser estudado. Por isso, saber diferenciar o momento do passa tempo dos momentos de aprendizagem escolar é primordial, porque apesar de a aprendizagem ocorrer tanto em um quanto noutro, a uma certa seriedade e com certeza finalidade quando os jogos e brincadeiras são educacionais, assim Souza (2015, p. 24) nos alerta que:

[...] os jogos não devem ser vistos como um passatempo dentro do ambiente escolar. Eles devem ser sempre bem planejados, orientados e supervisionados, tendo objetivos e finalidades bem esclarecidos, pois, a aprendizagem significativa só ocorrerá a partir de aulas bem planejadas e estruturadas, que façam sentido e tenham significado para o aluno.

É importante que o professor tenha conhecimento sobre o uso dos jogos e, além de tudo, consciência de suas finalidades para que ele possa fazer uso deles de maneira coesa, tornando-o um recurso positivo na aprendizagem dos conteúdos escolares. Assim, é necessário ter alguns cuidados, como nos alerta Possatto (2018, p. 7):

[...] devem ser bem planejados e tendo coerência com os conteúdos ministrados, para que não se deixe de lado os conteúdos previstos para a série. Outro ponto que devemos levar em conta é o preparo e seleção dos jogos que serão utilizados, entendendo que o professor deve conhecer as regras para aplicar os jogos.

Para conhecer as regras de um jogo, o professor precisa saber jogar, precisa jogar ou brincar antes de levá-los para sua sala de aula e fazer uso como recurso didático. Saber jogar e brincar, também para entender a dinâmica dos jogos e brincadeiras, pois a metodologia a ser desenvolvida tem que está totalmente dominada pelo professor. Ele, precisa estar preparado para ser indagado sobre qualquer questão referente a uma regra do jogo para que

saiba explicar sem deixar margem de dúvidas para as crianças e o jogo ocorrer da forma planejada, com a menor margem de imprevistos, porque

[...] os jogos são recursos importantes a serem utilizados pelo professor, desde que eles tenham clareza do seu papel e de que os jogos por si só não vão garantir a aprendizagem de certos saberes que precisam ser sistematizados e correlacionados à proposta e aos objetivos pedagógicos que se esperam atingir (MOURA, 2003, p. 79-80).

Na sala de aula, os jogos educativos devem estar em um contexto em se relacionem ao conteúdo estudado. Ele fará parte de um planejamento, de uma estrutura de aula e será por si só todo o aprendizado. Inserir-lo no planejamento fará uma diferença exponencial, mas dentro de um conteúdo e um planejamento que englobe mais elementos que somente o jogo.

O jogo também se torna uma grande ferramenta para que diagnósticos na área educacional ocorram, isso é possível através das observações de comportamentos, poder de resolução e entendimento no decorrer das atividades. Esses diagnósticos não se resumem a crianças, adultos com dificuldades de aprendizagem também são beneficiados.

As vivências dão um suporte para essa imaginação, mas quando se brinca é que possibilitamos acessar esse ponto em cada brincante. Ao imaginar, a criança toma como verdade, naquele momento, tudo que se passa no “faz de conta” dela, isso a faz aprender principalmente sobre o convívio social. A importância da imaginação no desenvolvimento também pode estar sendo subjugada.

É no jogo e pelo jogo que a criança é capaz de atribuir aos objetos significados diferentes; desenvolver a sua capacidade de abstração e começar a agir independentemente daquilo que vê, operando com os significados diferentes da simples percepção dos objetos. O jogo depende da imaginação e é a partir desta situação imaginária que se traça o caminho à abstração. É necessário que a escola observe a importância do processo imaginativo na constituição do pensamento abstrato (MORATORI, 2003, p. 11).

As crianças aprendem ao observar o ambiente em que vivem e as pessoas com quem convivem e o jogo faz com que essa observação se concretize em forma de ação e a partir da imaginação.

A dinamicidade do jogo e da brincadeira os tornam agradáveis provocando o interesse da criança em participar, mesmo que a atividade tenha um fim educativo. As atividades se tornam divertidas, prendendo a atenção e gera interesse do aluno e assim, a cada jogada as

possibilidades de ganhar ou perder tornam o aluno competitivo e conseqüentemente mais esforçado. Sobre isso, Moratori (2003, p.11), ressalta em seu trabalho:

Ao analisarmos os atributos e/ou características do jogo que pudessem justificar sua inserção em situações de ensino, evidencia-se que este representa uma atividade lúdica, que envolve o desejo e o interesse do jogador pela própria ação do jogo, e envolve a competição e o desafio que motivam o jogador a conhecer seus limites e suas possibilidades de superação de tais limites, na busca da vitória, adquirindo confiança e coragem para se arriscar.

A competitividade vai ser desenvolvida e tornar-se uma grande aliada no crescimento educacional. Nesse contexto, a motivação, o desejo e a autoconfiança serão presentes nas aulas de maneira a tornar os alunos mais participativos o que conseqüentemente os darão um maior aproveitamento nos conteúdos das disciplinas escolares.

Outro ponto bastante importante a ser exposto é o poder que os jogos têm de tonar uma aula interdisciplinar. A interdisciplinaridade na educação escolar trata-se de um trabalho conjunto, com interação das disciplinas do currículo escolar entre si e com a realidade (GATTAS et al., 2007). Entendemos que o mesmo jogo que trabalhará na matemática, por exemplo, poderá atuar em outros diversos campos do ensino.

Jogos e brincadeiras no contexto interdisciplinar nos remetem ao patrimônio lúdico cultural, valores traduzidos, usos e costumes, formas de pensar e agir, ensinar, que proporcionam ao educando, criança/adolescente um universo de cultura motora fundamental ao crescimento, desenvolvimento e aprendizagem (MENEGAZZO; PERES, 2009, p. 2).

Os jogos, as brincadeiras podem contribuir na proximidade do aluno com o professor, dos alunos entre si, permite que o aluno se insira no contexto da aula a tornando significativa e fazendo com que, de fato, ela seja entendida e assim, com menos incidência de esquecimento futuro e torna o aluno interessado pois ele está se divertindo com a atividade lúdica.

1.2 Prescrições curriculares

Os estudiosos da educação apontam, como vimos, que os jogos educativos são de grande importância para o cognitivo, crescimento e desenvolvimento da aprendizagem entre

outras contribuições. Nesse sentido, vamos agora entender o que as orientações curriculares direcionam sobre os jogos e brincadeiras no ensino.

A cada decênio espera-se que as metas postas nos planos nacionais de educação estejam concluídas, para que então, sejam formadas outras metas visando o melhoramento na educação brasileira. O Plano Nacional de Educação (PNE), com vigência entre 2014 e 2024, é um documento que define compromissos de colaboração entre os entes federativos e diversas instituições pelo avanço da educação brasileira. A partir do PNE surgiram os Parâmetros Curriculares Nacionais com a mesma meta de rever o ensino nacionalmente. Os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) de 1997, são um conjunto de documentos que orientaram a educação escolar brasileira e estavam separados por disciplinas. O documento se torna, como diz o próprio nome, um parâmetro a ser seguido, foi a partir dos conceitos e direcionamentos dos PCN que os professores reviram, refletiram várias práticas pedagógicas para trabalhar diversas metodologias visando o aprimoramento do processo de ensino e aprendizagem.

Dentre os aspectos abordados pelos PCN sobre os jogos e brincadeiras temos a ideia de que “[...] 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” (BRASIL, 1997, p. 35). O jogo tem a capacidade, por ser divertido e desafiador, de tornar tudo mais leve, não parecendo obrigatório e nem se tornando monótono como uma atividade escrita ou simples explicação.

O jogo é dinâmico e tem como habilidade trazer o autoconhecimento. Quando a criança brinca ela consegue se perceber, entender até onde ela pode ir e fazer autoavaliações, ela também pode fazer o mesmo processo com os colegas, percebendo-os em todo contexto social. Assim, torna-se uma pessoa analítica, ela consegue entender os pontos positivos e negativos tanto de si mesma, quanto de seus companheiros/competidores. Toda essa percepção e vivência nos jogos, são aspectos importantes a serem desenvolvidos pela escola.

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 (BRASIL, 1997, p. 35).

Aprendendo a lidar com símbolos, a criança passa a processar melhor cada passo dos jogos e isso facilita também enxergar melhor o todo, a criança que aprende a analisar um jogo vai ter maior capacidade de analisar um problema matemático, por exemplo. Além disso, passam

a compreender e a fazer uso de acordos, regras e convenções que podem ser agregadas ao processo de ensino e aprendizagem. “Essa compreensão favorece sua integração num mundo social bastante complexo e proporciona as primeiras aproximações com futuras teorizações” (BRASIL, 1997, p. 35).

A capacidade de empregar regras e convenções, com a ajuda de jogos e brincadeiras é fundamental porque possibilita a melhor interação das crianças com os seus colegas e quaisquer outras pessoas do seu convívio social. A criança passa a ter o entendimento de que para se viver em sociedade ela precisa cumprir regras, além de aprimorar o equilíbrio emocional, principalmente se for jogar ou brincar com outras crianças.

Sobre Jean Piaget, Baranita (2012, p. 49) diz que ele “[...] fazia alusão que através dos jogos as crianças assimilavam o mundo à sua volta de forma divertida e prazerosa ao mesmo tempo que se desenvolviam”. Os jogos e as brincadeiras são vivências que nos ensinam e também nos causam prazeres, felicidades, tornando a aprendizagem realmente significativa, diferente de momentos pacatos e monótonos. É justamente a parte prazerosa dos jogos e das brincadeiras que a torna significativa.

Podemos dizer que para o psicólogo o desenvolvimento da inteligência resulta da interação do sujeito com o meio ambiente e quanto mais rica é essa experiência, mais probabilidades têm de desenvolver o seu raciocínio lógico e a sua autonomia, ou seja, trata-se de uma aquisição a nível individual (BARANITA, 2012, p. 27).

Essa premissa pode ser observada na execução de um jogo como o jogo de dominó, cada passo dado deve ser pensado sobre a perspectiva de seu próprio jogo e do que se espera que o oponente tenha. A primeira vez que se joga, as crianças iniciam prestando atenção nas regras menores, a cada jogada a própria criança percebe a necessidade de se aprimorar para ganhar do oponente, a partir disso, a criança pode se interessar a ponto de procurar melhorias em seu jogo, seja prestando atenção em cada passo jogado ou pesquisando jogadas diferentes.

Além disso, com os jogos em grupo as crianças desenvolvem o lado emocional ao perder, ganhar ou o simples fato de estar brincando e resolvendo problemas com um colega, seja esse colega um aliado ou um competidor. Todos esses aspectos, cognitivo, social, emocional e todos os estímulos dos jogos para o desenvolvimento das crianças devem ser trabalhados na escola.

Além dos PCN, temos a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) de 2018 que atualmente normativa o que deve ser ensinado nas escolas de todo país. É um documento que estabelece vários objetos de aprendizagem em cada etapa da educação básica e para cada componente

curricular, objetivando garantir o direito de aprendizagem a todos. Nela, podemos encontrar meios que tornam a educação do país mais equitativo.

Dentre o conjunto de competências que compõem a BNCC, há uma que possui relação muito próxima com o potencial que os jogos e as brincadeiras têm no desenvolvimento de crianças do Ensino Fundamental. A competência é:

Exercitar a curiosidade intelectual e recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade, para investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções (inclusive tecnológicas) com base nos conhecimentos das diferentes áreas. (BRASIL, 2018, p. 9).

Esses são aspectos que podemos desenvolver nos nossos alunos através dos jogos e das brincadeiras. A diversão que o jogo proporciona faz com que o estudo se torne algo prazeroso, envolvendo a criança, o jovem e o adulto, as dificuldades e desafios que eles podem oferecer criam uma atmosfera investigativa, o raciocínio lógico vai ser exercitado e assim, aquele indivíduo consegue desenvolver uma resolução de problemas com menos dificuldades.

Assim como nos PCN (1997), a BNCC (2018) também aponta os jogos como importantes principalmente na educação matemática. Nesse contexto, no ensino da matemática, segundo as recomendações da BNCC, deve se utilizar de jogos e outros recursos para tornar as aulas compreensíveis para os alunos, sem perder, assim, os conceitos que devem ser aprendidos.

Desse modo, recursos didáticos como malhas quadriculadas, ábacos, jogos, livros, vídeos, calculadoras, planilhas eletrônicas e *softwares* de geometria dinâmica têm um papel essencial para a compreensão e utilização das noções matemáticas. Entretanto, esses materiais precisam estar integrados a situações que levem à reflexão e à sistematização, para que se inicie um processo de formalização (BRASIL, 2018, p. 276).

No campo do componente curricular Língua Portuguesa o jogo é usado para ajudar em situações de leitura, apresentado como parte de vida cotidiana. No decorrer do documento, alguns objetos de conhecimento estão recomendando o uso de jogos em suas atividades. “Apreciar poemas e outros textos versificados, observando rimas, sonoridades, jogos de palavras, reconhecendo seu pertencimento ao mundo imaginário e sua dimensão de encantamento, jogo e fruição” (BRASIL, 2018, p. 111).

A BNCC, também visando os direitos de aprendizagem, orienta que cada estado elabore seu currículo. Assim, em 2019 o estado do Maranhão divulgou o Documento Curricular do Território Maranhense (DCTM), criado justamente para suprir essa demanda proposta pelo documento nacional. Foram colocadas em pauta todas as necessidades da educação maranhense, levando em conta cada particularidade, afinal, somos um estado grande e diverso.

Deste modo, o DCTM é totalmente inspirado na BNCC e visa a aprendizagem significativa, o reconhecimento social, metodologias que contemplem todos os estudantes, dentre outras propostas. Os jogos se tornam parte do documento como uma das formas de desenvolver a educação maranhense.

No que diz respeito à Educação Infantil, o DCTM leva em consideração a necessidade do brincar das crianças, pontuando a importância dos jogos como facilitadores da socialização infantil. É brincando com outras crianças, com adultos ou mesmo sozinhas que elas exploram o mundo, organizam seu pensamento, elaboram seus afetos, investem em iniciativas, representando diferentes papéis e situações sociais (MARANHÃO, 2019).

A imaginação está presente nas brincadeiras e torna possível que, junto com as demais crianças, aprendam a socializar, cedendo, acrescentando e sabendo lidar com possíveis conflitos.

É brincando com outras crianças, com adultos ou mesmo sozinhas que elas exploram o mundo, organizam seu pensamento, elaboram seus afetos, investem em iniciativas, representando diferentes papéis e situações sociais. É nessa direção que deve ser orientado o trabalho pedagógico, planejado no cotidiano das instituições pelo professor, com apoio de uma gestão pedagógica (BRASIL, 2019, p. 61).

As brincadeiras e jogos têm potencialidade para fazer o social e o cognitivo trabalharem, assim, é importante que as brincadeiras também ocorram na escola em ambientes amplos e abertos com a devida segurança para as crianças. No que se refere aos anos iniciais o DCTM aponta:

O ensino da Matemática precisa ser tratado de forma dinâmica, para que consiga despertar o interesse do estudante, de forma a proporcionar uma interação professor/aluno e aluno/aluno, fomentando a busca do melhor entendimento e compreensão dos princípios matemáticos. Para tanto, professor precisa fazer uso de metodologias, que de fato, estimulem o estudante nas situações cotidianas que envolvam aplicações do conhecimento matemático. Tais metodologias devem permear o processo de planejamento do professor [...] (BRASIL, 2019, p. 313).

Como já ressaltado durante o trabalho, a aprendizagem significativa é um dos pontos assertivos de uma aula. Aqui a prática pode se consolidar através de jogos que englobem os problemas matemáticos a serem resolvidos fazendo com que os alunos tenham que resolvê-lo matematicamente.

Como já havíamos visto no capítulo anterior, os jogos são excepcionais no que se refere às contribuições para o processo de ensino e aprendizagem. Assim, os documentos do âmbito educacional nacionais e o do estado do Maranhão confirmam tal excelência, cada um deles, de suas determinadas formas, estabelecem claramente a importância dos jogos para uma boa educação escolar. No próximo capítulo veremos na prática alguns desses possíveis benefícios.

2 ANÁLISE DE DADOS

Neste capítulo, trataremos das especificidades da pesquisa de campo. A escola em que a pesquisa foi realizada, bem como suas condições estruturais, localização, demanda, corpo docente e demais funcionários. Entender a estrutura escola e gestão desse local de pesquisa para apresentar a pesquisa em si.

Portanto, em uma segunda parte será feita a exposição da pesquisa, apontando cada detalhe de aplicação das regências que foram voltadas a jogos e brincadeiras como forma de ensino, as dificuldades e resultados obtidos com crianças da turma do 2º ano que, no segundo semestre de 2019, ainda estavam com dificuldades em acompanhar os conteúdos ministrados pela professora da turma.

2.1 Apresentando o cenário da pesquisa

O desenvolvimento da pesquisa foi realizado durante o Estágio em Magistério de Séries Iniciais I e II no ano de 2019 que ocorreu na escola municipal Madalena de Canossa, situada na Av. Tapajós, 233, Parque Santa Lucia, Imperatriz, Maranhão.

Figura 1: Localização da Escola Madalena de Canossa



Fonte: Google (2019)

A escola é responsável por um número grande de estudante e professores, pois é circunvizinha de bairros como Parque Santa Lúcia, Vila Nova, Parque Sanharol e Vila

Fiquene. A escola possui um grande espaço físico que a torna capaz de comportar uma quantidade significativa de alunos das redondezas.

Na ocasião da pesquisa, em 2019, de acordo com o Índice de Desenvolvimento da Educação Básica (IDEB), a escola possuía 12 salas de aulas, 29 turmas se dividindo entre Anos Iniciais, Anos Finais do Ensino Fundamental e Educação de Jovens e Adultos; funciona em 3 turnos, possuindo 32 docentes compondo o quadro escolar e 924 matrículas. Hoje, em 2022, as mudanças não são muitas, 1132 matrículas e o corpo docente se encontra com 58 professores.

A escola possui prédio próprio com laboratório de informática com acesso à internet, quadra de esportes coberta e descoberta, é disponibilizada também uma biblioteca, mas não há uma sala de recursos.

Figura 2: Quadra fechada.



Fonte: Ana Caroline de Lima Silva (2019)

Figura 3: Quadra aberta



Fonte: Ana Caroline de Lima Silva (2019)

A escola trabalha de forma democrática e assim, ocorrem eleições para a direção a cada dois anos. A gestão age de forma conjunta com o corpo docente tornando as necessidades educacionais sempre prioridade. Uma das pautas mais fortes é que o aluno permaneça estudando, os alunos são pensados como unidade, cada um tem seu valor e, principalmente para a vice gestora, faz questão de conhecer um pouco da realidade de cada um, na medida do possível.

Para além desses cuidados, uma gestão democrática permite que a comunidade escolar, os funcionários tanto de manutenção física da escola, quanto professores, façam parte da tomada de decisões, pois é extrema importância para o andamento escolar.

O conceito de gestão, portanto, parte do pressuposto de que o êxito de uma organização social depende da mobilização da ação construtiva conjunta de seus componentes, pelo trabalho associado, mediante reciprocidade que cria um “todo” orientado por uma vontade coletiva. Esta, aliás, é condição fundamental para que a educação se processe de forma efetiva no interior da escola, tendo em vista a complexidade e a importância de seus objetivos e processos. (LÜCK, 2006, p. 22)

Dentro dessas participações, está o Projeto Político-Pedagógico (PPP). Este é um dos documentos mais importantes da escola, é nele que estará explícita a jornada pedagógica de todo o ano letivo e implícito todos os princípios que direcionaram a democracia na gestão, por isso que.

O Projeto Político-Pedagógico, ao se constituir em processo democrático de decisões, preocupa-se em instaurar uma forma de organização do trabalho pedagógico que supere os conflitos, buscando eliminar as relações

competitivas, corporativas e autoritárias, rompendo com a rotina do mando impessoal e racionalizado da burocracia que permeia as relações no interior da escola. (VEIGA, 2007, p. 13)

Todo o planejamento do PPP está sendo cumprido pela direção e pelos professores da escola. De acordo com a coordenadora e com os documentos analisados há uma diferenciação na parte que diz respeito a modalidade Educação de Jovens e Adultos (EJA). As datas, o modo como é levado todos os eventos se diferenciam de forma evidente, pois há de levar em consideração vários fatores diferentes dos turnos matutino, vespertino e noturno que acontece a EJA. Contudo, mesmo com o processo mais lento, todas as ações constam e se tornam efetivas também a noite.

Quanto aos alunos com necessidades especiais, no ano de 2019, de acordo com o IDEB, eram 4 na escola. Não tinha nenhum aluno com necessidades especiais na turma em que fiz as regências, porém a escola é fisicamente acessível aos que precisam, apesar de não haver o suporte da sala de recursos como já dito. A escola, em 2019, que foi o último ano avaliado, teve uma queda em sua nota que anteriormente era de 4,8 e passou a ser 4,7. A meta era de 6,0.

Na escola Madalena de Canossa, o regimento está disponível na entrada da escola por meio de um banner, nele está disposto toda parte que fala sobre a vestimenta adequada a alunos e funcionários, dispõe sobre direitos e deveres do aluno e afins.

Eu e minha colega de estágio, Ana Caroline, fomos direcionadas à turma do 2º ano B, na qual a professora Rafaela dava aula. A professora é formada em Pedagogia, e aquele era seu primeiro ano atuando na área.

A sala em que a turma do 2ª ano B estava era de improvisado; ficava atrás de outra sala, seu formato retangular dificultava a dinâmica de estudos e organização das carteiras. Era composta por 27 alunos, pareciam sempre muito agitados e difícil de controlar, muito também por conta da organização das cadeiras que obrigava as crianças do fundo a passar por cima das carteiras das da frente para poderem se deslocar.

Em um dia específico, a professora colocou uma atividade no quadro e começou a chamar alguns alunos para ler de maneira individual, nesse momento, o resto da turma tornava a sala uma bagunça, a própria professora não conseguia se concentrar na leitura dos que estavam com ela. No fim da aula, ao conversamos com a professora, ela nos relatou sua rotina, tentando dá uma atenção maior aos alunos que até o momento estavam com dificuldade na leitura.

Com o intuito tanto de ajudar a professora, quanto de contribuir significativamente com a turma, planejei as regências direcionando a atenção a esses alunos com maior dificuldade de leitura. Estavam em um total de oito crianças. A proposta foi muito bem aceita tanto pela vice gestora, quanto pela professora da sala de aula.

2.2 Discussão dos dados

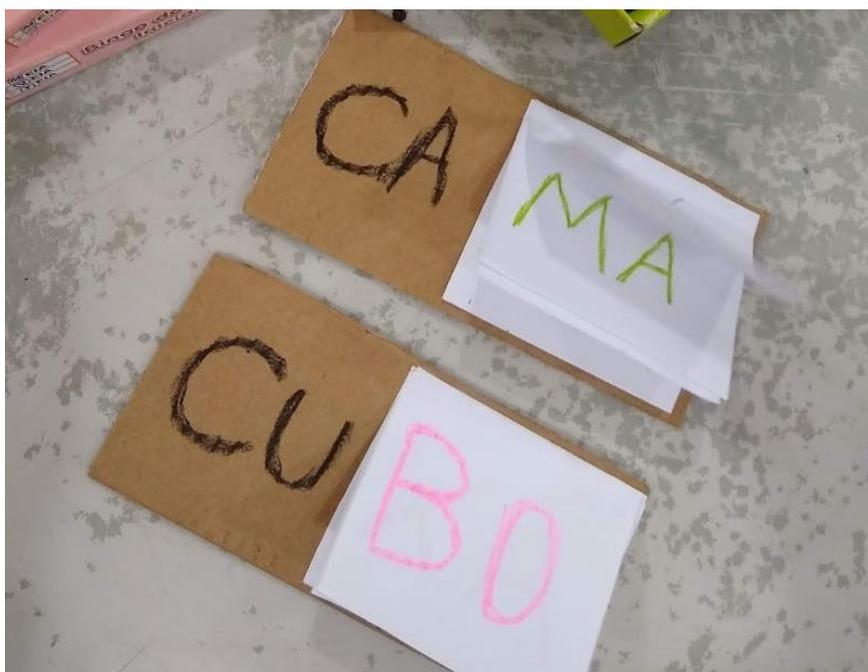
Dia 26 de setembro de 2019 tivemos nosso primeiro contato direto com o grupo de oito meninos que a professora mencionou estarem com dificuldade. Nos apresentamos e logo de início foi possível perceber que um deles tinha dificuldade na fala, a dicção dele era de uma criança bem mais nova.

Como o relato da professora foi de que a leitura era o mais urgente, fizemos uma leitura de literatura infantil para as crianças e pedimos para elas identificarem alguns personagens, o que cada uma delas tinha percebido de diferente ou engraçado, fazendo com que relatassem a interpretação geral do texto.

Posteriormente, ainda com o livro, pedi que identificassem também algumas letras em palavras simples; assim foi percebido que há diferenças no nível de aprendizagem, então, a opção foi separar as crianças em dois grupos de quatro para que fosse dada a atenção devida a cada uma. Os dois grupos foram escolhidos entre os que estavam soletrando algumas sílabas e os que ainda não conheciam todas as letras.

Após o diagnóstico, foram escolhidas algumas letras do alfabeto que seriam trabalhadas, essas letras foram escolhidas de acordo com a necessidade percebida na tentativa de leitura feita com elas. A primeira foi a letra C. Um dos alunos tinha o nome de Carlos e mesmo assim não sabia o nome da letra e nem o som que ela produzia junto às vogais, nessa mesma situação se encontrava seus colegas de grupo.

O recurso que utilizamos (Figura 4) foi bem simples, porém dinâmico, palpável, e os meninos ficaram bastante empolgados. A partir desse recurso fizemos algumas brincadeiras e jogos para mantê-los receptivos e atentos, então passamos para atividades escritas. A percepção que tive nessa aula foi que nosso esforço tinha que ser redobrado, as crianças não conseguiam manter na memória os sons da letra C.

Figura 4: Jogo para alfabetizar.

Fonte: Ana Caroline de Lima Silva (2019)

Eu, como professora atuante e responsável por essas regências, entendi que o ponto de partida, principalmente para essas crianças com dificuldades de aprendizagem, está nos materiais didáticos mais lúdicos que possam trazer consigo uma forma mais palpável de ensinar e aprender. Os jogos se tornaram o caminho a ser seguido para que houvesse uma aprendizagem, mesmo que em pouco tempo, significativa.

No entendimento de Silva (2014), é o professor quem deveria introduzir jogos e materiais concretos aos alunos, “[...] garantindo que estes tivessem as condições necessárias para realizar suas práticas individuais com o material escolhido” (Idem, 2014 p. 39). Para utilizar jogos e materiais concretos, o docente precisava conhecê-los muito bem para poder apresentá-los como motivadores às crianças. “Deveria saber quais materiais são propícios às diferentes faixas etárias e quais os mais adequados para cada aluno em particular” (Idem, 2014 p. 39).

Enquanto as regências iam acontecendo e os planejamentos se davam a partir de jogos, percebemos que duas crianças estavam em situação de déficit de atenção e transtorno de aprendizagem, uma delas por ser muito agitada, não conseguia se concentrar em momento algum, em nenhuma atividade; outra por não apresentar nenhum tipo de desenvolvimento na aprendizagem compatível com sua idade de 7 anos, com dificuldades até no que diz respeito a fala. Tudo isso reforçava que a metodologia adequada de ensino seria uma que fosse mais dinâmica, trazendo, então, os jogos como opção essencial. Pensando nisso, conversei com a

professora da turma sobre alguma forma que ela pudesse ajudar a manter um ritmo menos cansativo possível, tanto para os alunos quanto para nós. Ela mostrou o armário da sala que contém alguns jogos, tanto para a alfabetização da língua materna, quanto para alfabetização matemática. As regências passaram a ser planejadas utilizando esses recursos.

Os jogos educativos que estavam disponíveis para uso no armário da sala são do Programa Nacional Alfabetização na Idade Certa (PNAIC), que tem como objetivo alfabetizar as crianças até o 3^a ano do Ensino Fundamental. As ações, para falar de forma genérica, são formação continuada para os professores e a disponibilização de recursos materiais do MEC. Nos dias de observação, a utilização desses materiais por parte da professora não foi feita.

A partir desse ponto, além dos materiais que a professora disponibilizou, ainda fizemos a compra de alguns jogos que auxiliariam no processo de ensino e aprendizagem que se seguiria no decorrer das regências, pois acreditamos que trabalhar com jogos e brincadeiras é fundamental para as crianças dos anos iniciais do Ensino Fundamental desenvolverem-se, pois:

O elemento jogo possui características particulares que transcendem à simples ação no brincar. Evidencia-se que, no jogo, se determinam regras, muitas vezes, definidas pelo grupo de jogadores, na busca de estabelecer uma "lógica de ação" e movimentação dos elementos do jogo. Este elemento se apresenta como uma atividade dinâmica e de prazer, desencadeada por um movimento próprio, desafiando e motivando os jogadores à ação. (GRANDO, 2004, p.16)

A atividade proposta foi com o joguinho *Memória do alfabeto*. Esse jogo nada mais era que pronunciar o alfabeto com a imagem de algum animal ou objeto que tenha seu nome iniciado com a letra apresentada. O joguinho veio em forma de cartas, como se fosse um baralho.

Primeiramente mostrei as cartas, deixei que eles pegassem e fizessem uso próprio, depois, distribuí 7 cartas para cada um. Cada um jogava uma carta e dizia que letra era aquela, se não soubesse eu estimularia uma lembrança ou associação de acordo com a imagem da carta. Assim, a cada rodada iam percebendo que as cartas poderiam se repetir, e quanto mais atentos, maior a possibilidade de ganhar o jogo. Eles se tornaram mais receptivos a aprender aquelas letras juntamente com seu som e passaram a fazer as associações da letra com a figura.

Outro jogo foi o *Jogo do alfabeto*. O material é composto pelas letras do alfabeto impresso em pedaços de madeira. A brincadeira foi bastante simples: de início a proposta foi cada criança pegar, entre todas as letras, a letra inicial do seu nome, a partir daí, passei a pedir a próxima letra que fazia parte do nome e sempre reproduzindo os sons da letra da vez.

Como já esperado, alguns já conseguiam no mínimo a primeira letra, outros não. No final exercitaram a escrita dos seus nomes e a família silábica das letras que iniciavam cada um.

Figura 5: Jogos alfabéticos



Fonte: Ana Caroline de Lima Silva (2019)

Visto que o conjunto de aprendizagens a ser conquistado com os jogos alfabetizadores era o de conhecer as letras e seus fonemas, o próximo jogo foi o *Troca letras*. Esse jogo contém fichas com imagens de objetos e com letras que podem formar os nomes dos objetos. Cada aluno pode escolher a ficha com a imagem que queria e posteriormente formar a palavra com as fichas das letras, depois mostrei a variação de nomes ao mudar apenas uma letra da palavra. A percepção sonora é bastante trabalhada e a percepção das crianças fica cada vez mais aguçada a cada nova rodada.

O *Bingo da letra inicial* também se mostrou um bom jogo, tanto nos resultados de aprendizagem, quanto na empolgação das crianças em jogá-lo. Na caixa do jogo contém fixas com palavras simples sem a letra inicial, mas contendo a imagem que corresponde a palavra, contém também as letras para completar as palavras. Esse jogo é ideal para trabalhar a sonoridade das letras e fazer relação grafo fonêmica.

Figura 5: Jogos alfabéticos



Fonte: Arquivo pessoal (2019)

A receptividade das crianças para com esse jogo é imensa, ao longo das regências voltamos a jogá-lo pois os alunos pediam bastante. A cada partida a compreensão sobre a formação das palavras se aguçava, quando entenderam que apenas uma letra mudava todo o som e significado da palavra paravam para pensar melhor antes de apontar se a letra sorteada estava entre suas fichas.

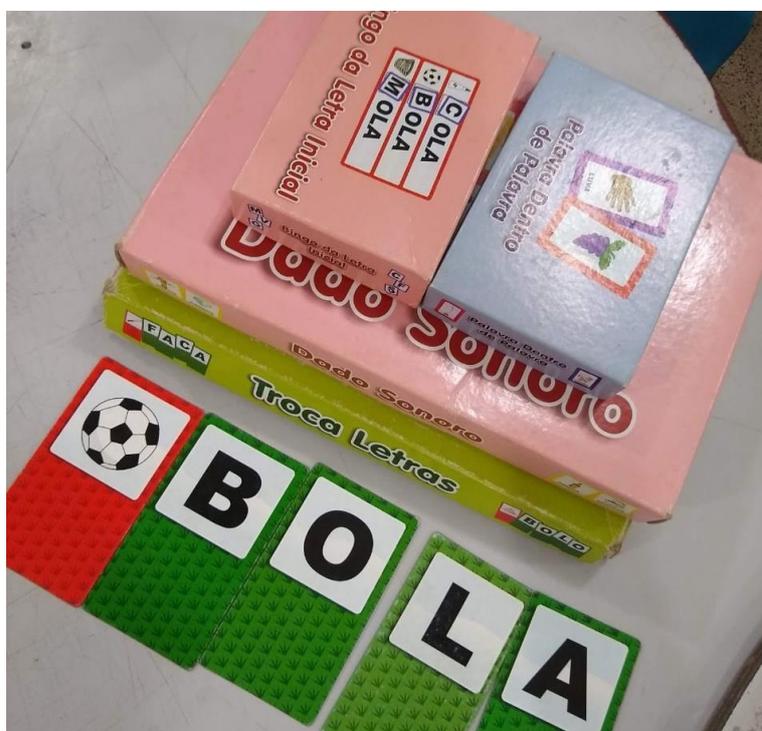
Ainda nesse aspecto, jogamos o *Troca letras*. Na caixa do jogo contem fichas com letras e fichas com imagens, o objetivo é, novamente, a troca de uma letra para a formação da palavra, dessa vez, foi proposto um desafio. Coloquei 3 fichas de figuras lado a lado, em baixo coloquei as fichas das letras formando as palavras correspondentes as imagens e pedi para que identificassem qual imagem correspondia a qual palavra.

Outra maneira usada foi colocando a ficha com um animal que tenha nome semelhante a outros, por exemplo: rato, pato, gato. Depois, colocar a parte da palavra que é comum a todas deixando somente o espaço da letra que diferencia as palavras. Também foram disponibilizadas as 3 letras que formavam, tanto a palavra referente a imagem, quanto as demais. Por fim, o aluno tinha que escolher a letra correta. O objetivo desse jogo é basicamente o mesmo do jogo anterior, aprendem que cada fonema corresponde a um conjunto de letras que são as sílabas.

O último jogo talvez estivesse um nível maior de dificuldade, mas se saíram bem. O *Palavra dentro da palavra*, como o próprio nome já sugere, pedimos para que os alunos encontrem

uma ficha com palavra maior e a outra com a palavra que esteja contida na anterior. São cartas com símbolos e seus nomes, são dispostas na mesa viradas para cima por um tempo determinado até que viramos e os alunos tenham que encontrar os pares.

Figura 5: Jogos alfabéticos



Fonte: Ana Caroline de Lima Silva (2019)

Ainda durante o estágio a escola entrou no período de provas do 3º bimestre. Nesse momento a professora Rafaela pediu ajuda para que fizéssemos recuperação de português e matemática com as mesmas crianças que já estavam comigo. Nesse momento percebi que, no âmbito da matemática, as crianças também estavam com muita dificuldade. Para ajudar na recuperação, que se fazia por meio de cálculos de adição e subtração, escolhi no armário da professora alguns cubinhos de unidade que faziam parte do material dourado.

Lembrando que o material dourado é importante no ensino da matemática porque possibilita à criança à construção da composição dos números, com a associação do número à quantidade.

O material dourado desperta no aluno a concentração, o interesse, além de desenvolver sua inteligência e imaginação criadora, pois a criança nessa faixa etária, está predisposta ao jogo. Além disso, permite o estabelecimento de relações de graduação e de proporções e, finalmente, induz a contar e a calcular. (SILVEIRA, 1998, p. 63)

Figura 6: Material dourado



Fonte: Arquivo pessoal (2019)

Tentamos trabalhar o raciocínio lógico das crianças, pois no nosso entendimento a maior parte do grupo estava precisando exercitá-lo. No caso específico do menino que tem dificuldades de aprendizagem, optei por um material encontrado no armário da sala que trabalhava números com a coordenação motora.

Figura 6: Contornar números



Fonte: Ana Caroline de Lima Silva (2019)

O material foi trabalhado de forma que os 8 fossem capazes de obter algum resultado dentro das especificações de cada. No primeiro momento pedi para que contassem de 1 a 10,

posteriormente mostrei os números dessas placas da foto acima e pedi para cada um, por vez, me dissesse qual número estava sendo apresentado, na ordem e fora de ordem.

Conforme as necessidades surgiam, o planejamento das regências mudava um pouco. Na mesma necessidade de desenvolver o raciocínio lógico das crianças, procurei na própria escola alguns jogos e encontrei o jogo de dama.

O jogo propicia um ambiente favorável ao interesse da criança, não apenas pelos objetivos que o constituem, mas também pelo desafio das regras impostas por uma situação imaginária que, por sua vez, pode ser considerada como um meio para o desenvolvimento do pensamento abstrato. (GRANDO, 2008, p. 10)

O desenvolvimento dos meninos pôde ser visto a curto prazo, alguns se sobressaíram mais que outros, porém o resultado de um modo geral foi bem satisfatório. Isso acontecia porque os materiais palpáveis acabam estimulando as crianças a prestarem mais atenção nas regras e nos detalhes, torna a aprendizagem mais divertida e significativa.

Também fizemos uso do Tangram que é um quebra-cabeça originário da China que tem sido usado como material didático. O Tangram mais conhecido é um quebra-cabeça quadrado que se constitui através de sete peças, cuja regra é dita que todas as peças devem ser utilizadas e sem sobreposição. As sete peças que o compõem são: 5 triângulos (sendo 2 grandes iguais, 1 médio e 2 pequenos iguais), 1 quadrado e 1 paralelogramo. Para Souza (2015, p. 35):

Após a construção do Tangram, é interessante deixar os alunos construírem livremente algumas figuras (animais, objetos, pessoas) tendo como objetivo estimular a criatividade e a imaginação, além de colaborar para o reconhecimento das peças por meio da manipulação e construção das figuras.

Isso foi nossa motivação inicial para com as crianças, e já foi bem desafiador para a maioria delas, mas, a partir do momento em que conseguiam fazer uma figura todas se empolgavam e demonstravam mais interesse em continuar utilizando o material.

Figura 6: Contornar números



Fonte: Arquivo pessoal (2019)

As regências do estágio foram todas focadas em jogos e brinquedos pedagógicos ou/e brinquedos usados pedagogicamente. Com a responsabilidade de ter como alunos crianças específicas da sala, essa foi a alternativa que possibilitou um resultado positivo em um curto espaço de tempo.

Avaliando os resultados obtidos com a inserção de jogos educativos no desenvolvimento da leitura e da escrita de crianças dos anos iniciais do Ensino Fundamental, podemos dizer que nosso planejamento foi promissor, tanto para as crianças como para meu crescimento como profissional. E os desafios que foram sendo encontrados serviram como degraus para pensar mais e mais para melhorar o planejamento.

Perceber a realidade da sala de aula e poder contribuir de forma ativa no processo de ensino e aprendizagem, faz um link da teoria e prática extremamente necessário. É perceptível que usar jogos educativos em sala de aula se mostra um desafio que requer muito planejamento e paciência pois as turmas são cheias de alunos. Porém, se faz necessária a inserção dos mesmos, eles são catalizadores do conhecimento e em especial do conteúdo escolar.

CONCLUSÃO

Ao final deste TCC podemos dizer que conhecer as principais discussões teóricas sobre jogos no auxílio do desenvolvimento da leitura e da escrita de crianças que cursam os anos iniciais do Ensino Fundamental é de fundamental importância para o docente em formação como para aquele que já está em sala de aula. O professor passa a ter condições para criar e/ou modificar sua rotina e contornar a possível monotonicidade da aula.

As discussões teóricas são o alicerce para a pesquisa se construir solidamente, tendo ela, uma base para se amparar e responder perguntas, além de guiar o caminho a ser seguido e mostrar as capacidades de um pesquisador. Especificamente nesse trabalho, as discussões teóricas foram de suma importância para o entendimento de como trabalhar e avaliar a utilização dos jogos em sala de aula.

Ao analisarmos a utilização dos jogos no desenvolvimento da leitura, da escrita e de conteúdos matemáticos de crianças dos anos iniciais do Ensino Fundamental, podemos dizer que o recurso beneficia o desenvolvimento da linguagem, as crianças aprendem ao jogar, elas adoram desafios e desta maneira se empenham para desenvolver a habilidade necessária para resolução do problema, se entusiasmam com os jogos e com as descobertas que vem desses momentos. Os jogos se tornam os maiores aliados da aprendizagem significativa, que tem como preceito se fazer presente no cotidiano das crianças.

Conhecer as principais discussões teóricas e metodológicas sobre jogos no auxílio do desenvolvimento de crianças que cursam o 2º ano do Ensino Fundamental. Sem as discussões, não seria possível entender o processo da criança com os jogos e nem entender de que maneira poderíamos demonstrar como os jogos podem ser utilizados no desenvolvimento de crianças do 2º ano do Ensino Fundamental.

Nosso último objetivo avaliar os resultados obtidos com a inserção de jogos educativos no desenvolvimento de crianças do 2º ano do Ensino Fundamental. Podemos dizer que eles fazem diferença positiva no processo de ensino e aprendizagem das crianças, tornando-as mais analíticas, com raciocínio lógico mais afiado, o cognitivo melhor desenvolvido, melhor inserido socialmente, e com uma aprendizagem completa.

A construção do conhecimento se dará a partir do momento em que a criança passe a perceber os próprios erros e veja possibilidade de reavê-los. Tendo em mente que o intuito dos jogos não são somente passa tempo, mas sim dispositivos que trabalham a favor do desenvolvimento da aprendizagem, e que devem ser bem planejados de acordo com conteúdo e objetivos a serem alcançados na aula.

REFERÊNCIAS

- ARAUJO, Elaine Sampaio. MIGUÉIS, Marlene da Rocha. NASCIMENTO, Carolina Picchetti. O jogo como atividade: contribuições da teoria histórico-cultural. Revista Semestral da Associação Brasileira de Psicologia Escolar e Educacional (ABRAPEE) * Volume 13, Número 2, Julho/Dezembro de 2009, p. 293-302.
- BARANITA, Isabel Maria da Costa. A importância do Jogo no desenvolvimento da Criança Escola Superior de Educação Almeida Garrett Orientadora Científica. Lisboa, 2012
- BORGES GATTÁS, Maria Lúcia; FERREIRA FUREGATO, Antonia Regina. A interdisciplinaridade na educação. Revista da Rede de Enfermagem do Nordeste, Universidade Federal do Ceará Fortaleza, Brasil, vol. 8, núm. 1, pp. 85-91, janeiro-abril, 2007. Disponível em: <https://www.redalyc.org/pdf/3240/324027956011.pdf>
- BRASIL, MINIST. DE EDUCAÇÃO. Documento Curricular do Território Maranhense: para a Educação Infantil e o Ensino fundamental. 2019.
- BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018.
- BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros curriculares nacionais: introdução aos parâmetros curriculares nacionais / Secretaria de Educação Fundamental. – Brasília: MEC/SEF, 1997.
- CARVALHO, Carina Cavaletti. Jogar Aprendendo: Contribuições dos Jogos no Processo de Letramento. [2005?]
- CONSOLARO, Marina Mancini. FORTALEZA, Sandra Maria. Estimulação das múltiplas inteligências por meio de jogos educativos em crianças da 3ª série, 2017.
- GRANDO, Regina Célia. **O jogo e a matemática no contexto da sala de aula**. Paulos, 2008.
- FLEMMING, Diva Marília; LUZ, Elisa Flemming; MELLO, Ana Cláudia Collaço de. Tendências em educação matemática. Palhoça: UnisulVirtual, 2005.
- GODOY, Arilda Schmidt. Pesquisa qualitativa; tipos fundamentais. Revista de administração de empresas, São Paulo, v. 35, n.3, p. 20-29. 1995.
- LDB – Leis de Diretrizes e Bases. Lei nº 9.394. 1996.
- LÜCK, Heloísa. **A gestão participativa na escola**. Rio de Janeiro. Vozes, 2006.
- MARANHÃO. Documento Curricular do Território Maranhense para a Educação Infantil e o Ensino Fundamental. 2019.
- MENEGAZZO, Inês Tereza. PERES, Luis Sérgio. Jogos e brincadeiras no contexto interdisciplinar na semana cultural e esportiva. 2008.
- MORATORI, Patrick Barbosa. Por que utilizar jogos educativos no processo de ensino aprendizagem? Rio de janeiro, 2003.

MOURA, Manoel Oriosvaldo de. A séria busca no jogo: do lúdico na matemática. São Paulo: Cortez, 2003.

PERUZZO, Cecilia M. Krohling. Pressupostos epistemológicos e metodológicos da pesquisa participativa: da observação participante à pesquisa-ação. Estudios sobre las culturas contemporáneas, México, v.23, 3, 2017.

POSSATTO, Lourdes Bernadete. A Contribuição Dos Jogos No Processo Ensino/Aprendizagem. 2018.

Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Ano 2003, Ed. 11, Vol. 01, pp.144-165. Dezembro de 2018.

SILVEIRA, Jovelina Amado. Material dourado Montessori: trabalhando com os algoritmos da adição, subtração, multiplicação e divisão. 1998.

SOUZA, Pâmela Cristina de Lima. Tangram no ensino da matemática: recurso educativo para o ensino da Geometria. Pará de Minas – MG. 2015.

VEIGA, Ilma Passos (Org.). **Projeto Político-Pedagógico da escola: uma construção possível**. 23. ed. Campinas, São Paulo: Papirus, 2007.