



UEPB

UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA

CAMPUS III

CENTRO DE HUMANIDADES

DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO

CURSO DE PEDAGOGIA

ALBERTO BARBOSA FREIRE

**JOGOS PEDAGÓGICOS: MOCINHOS OU VILÕES EM UMA ESCOLA DO
FUNDAMENTAL I DO BREJO PARAIBANO**

GUARABIRA/PB

2023

ALBERTO BARBOSA FREIRE

JOGOS PEDAGÓGICOS: MOCINHOS OU VILÕES EM UMA ESCOLA DO
FUNDAMENTAL I DO BREJO PARAIBANO

Trabalho de Conclusão de Curso (Artigo)
apresentado a/ao Coordenação
/Departamento do Curso de Pedagogia da
Universidade Estadual da Paraíba, como
requisito parcial à obtenção do título de
graduação em Pedagogia.

Orientador: Prof^o Dr. Vital Araújo Barbosa de Oliveira

GUARABIRA/PB

2023

É expressamente proibido a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

F866j Freire, Alberto Barbosa.
Jogos pedagógicos [manuscrito] : mocinhos ou vilões em uma escola do fundamental I do brejo paraibano / Alberto Barbosa Freire. - 2023.
22 p.

Digitado.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Humanidades, 2023.

"Orientação : Prof. Dr. Vital Araújo Barbosa de Oliveira, Coordenação do Curso de Pedagogia - CH. "

1. Jogos pedagógicos. 2. Desenvolvimento da aprendizagem. 3. Ludicidade. I. Título

21. ed. CDD 371.337

ALBERTO BARBOSA FREIRE

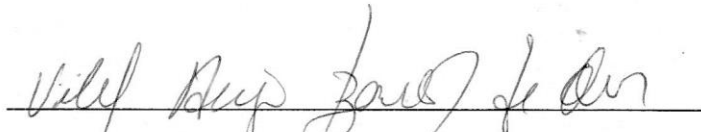
JOGOS PEDAGÓGICOS: MOCINHOS OU VILÕES EM UMA ESOLA DO
FUNDAMENTAL I DO BREJO PARAIBANO

Trabalho de Conclusão de Curso (Artigo)
apresentado a/ao Coordenação
/Departamento do Curso Pedagogia da
Universidade Estadual da Paraíba, como
requisito parcial à obtenção do título de
Graduação em Pedagogia.

Área de concentração: Fundamentos da
Educação e formação docente

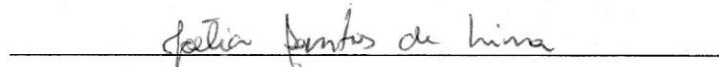
Aprovada em: 22/11/2023

BANCA EXAMINADORA



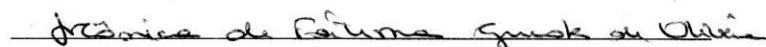
Prof. Dr. Vital Araújo Barbosa de Oliveira (Orientador)

Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



Prof. Me. Joélia Santos de Lima (Examinadora)

Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



Profa. Dra. Mônica de Fátima Guedes de Oliveira (Examinadora)

Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	6
2 REVISÃO DE LITERATURA	7
2.1 OS JOGOS EM SALA DE AULA	11
2.2 AS CONTRIBUIÇÕES DAS BRINCADEIRAS PARA A APRENDIZAGEM DAS CRIANÇAS	12
3 METODOLOGIA	13
4 RESULTADO E DISCUSSÕES	14
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	18
6 REFERÊNCIAS	18
7 APÊNDICE	20
8 AGRADECIMENTOS	22

JOGOS PEDAGÓGICOS: MOCINHOS OU VILÕES EM UMA ESCOLA DO
FUNDAMENTAL I DO BREJO PARAIBANO

PEDAGOGICAL GAMES: GOOD GUYS OR VILLAINS IN AN ELEMENTARY
SCHOOL IN THE BREJO OF PARAÍBA

RESUMO:

Nosso trabalho busca fazer um estudo de caso em uma escola do Fundamental I do brejo paraibano. O objetivo é fazer uma reflexão crítica sobre a utilização dos jogos pedagógicos em sala de aula e se eles ajudam ou atrapalham no desenvolvimento da aprendizagem na referida escola. Autores como: SANTOS e MENESES (2021); MARTINS (2019); RAU (2013) fizeram nossa base teórica. Usamos da pesquisa qualitativa, apresentando um questionário de questões abertas para obter as informações mais próximas possíveis da realidade vivida no dia a dia da sala de aula. O uso da ludicidade é imprescindível para estimular as crianças no desenvolvimento da aprendizagem, uma vez que, a aprendizagem ocorre de maneira prazerosa sem o sentimento de cobrança.

Palavras-chave: jogos pedagógicos, desenvolvimento da aprendizagem, ludicidade.

ABSTRACT:

Our work seeks to carry out a case study in an elementary school in the brejo of Paraíba. The objective is to make a critical reflection on the use of pedagogical games in the classroom and whether they help or hinder the development of learning in that school. Authors such as: SANTOS and MENESES (2021); MARTINS (2019); RAU (2013) provided our theoretical basis. We use qualitative research, presenting a questionnaire with open questions to obtain the information as close as possible to the vivid reality of everyday life in the classroom. The use of playfulness is essential to encourage children to develop their learning, since learning occurs in a pleasurable way without the feeling of pressure.

Keywords: pedagogical games, learning development, playfulness.

1 INTRODUÇÃO

Nosso trabalho busca fazer um estudo de caso em uma Escola do Ensino Fundamental I do brejo paraibano, sobre o uso de jogos pedagógicos no cotidiano escolar das turmas dos infantis 3, 4 e 5, bem como as turmas do fundamental I que são divididas em duas turmas multisseriadas, a primeira é a turma do 1º ao 3º ano, a segunda é a turma do 4º e 5º ano.

O uso de instrumentos lúdicos e palpáveis são bem recomendados por estudiosos do campo da educação, tendo em vista que tais instrumentos são atrativos para as crianças, desta forma, o interesse e a atenção estarão voltados ao que estiver sendo proposto em sala de aula. Contudo é necessário que haja um treinamento ou capacitação para que os profissionais saibam utilizar os instrumentos de maneira correta.

Nosso objetivo é fazer uma reflexão crítica sobre a utilização dos jogos pedagógicos em sala de aula e se eles ajudam ou atrapalham o andamento das aulas na referida escola. Para a coleta de informações será feita uma pesquisa qualitativa onde os/as professores/as responderão um questionário com questões abertas sobre a temática.

O governo Federal através de programas educacionais entregou diversos kits com livros e jogos pedagógicos nas escolas para que os profissionais que estiverem atuando na área tivessem maior possibilidade de construir conhecimento junto com seus alunos de maneira prazerosa e atrativa.

Entretanto, não raro vemos o que seria a solução de ludicidade virar um transtorno, pois os jogos pedagógicos são usados pelos alunos de maneira equivocada trocando o sentido educacional pelo sentido de brinquedo do verbo brincar, daí vem a curiosidade: O uso dos jogos pedagógicos ajuda ou atrapalha o andamento das aulas?

2 REVISÃO DE LITERATURA

No cotidiano dos educandos estão presentes diversas ferramentas como, celulares, televisões, computadores, brinquedos interativos dentre tantos outros atrativos, sendo assim, ao chegarem na escola e se depararem com aulas tradicionais e sem ludicidade eles acabam perdendo o interesse nos conteúdos acarretando

atrasos no desenvolvimento do ensino aprendizagem e a construção do conhecimento escolar.

O uso de jogos pedagógicos em sala de aula é bem visto por diversos estudiosos, o aprender fazendo em meio a ludicidade afloram a competitividade na qual os jogos pedem, bem como o interesse sobre o tema trabalhado para que os alunos larguem na frente diante das etapas a serem seguidas de acordo com o jogo. “Jogos educativos, cantigas de roda, exercícios que estimulem a competição e cooperação, são exemplos bem simples de se trabalhar o lúdico na escola”. Martin, 2019.

O lúdico transforma o âmbito escolar menos cansativo, ele foge do ritual tradicional de chegada à escola, aprendizagem padrão na sala de aula, ida ao recreio, retorno a sala de aula, e em fim a volta para casa. (MARTIN, 2019, p. 272).

Entretanto, em meio a todas as adversidades encontradas no dia a dia escolar e a falta de incentivo pedagógico, no sentido de formações continuadas voltadas principalmente para o uso da ludicidade em forma de jogos pedagógicos trás para os professores incertezas quanto a sua funcionalidade, pois, a falta de conhecimento e propriedade de como utilizar tal ferramenta pode tirar o foco pedagógico do ensino aprendizagem que deveria ser desenvolvido com a atividade.

O ambiente na qual o professor está inserido contribui diretamente com a forma em que irá lecionar sua aula, desta forma:

Uma sala de aula caótica com vários alunos indisciplinados, professores desmotivados que passam laconicamente para cumprir seu turno, acaba não considerando a individualidade dos educandos. Há a necessidade de uma prática pedagógica que respeite os indivíduos em suas experiências particulares, e os capacite para melhor expressá-las para o coletivo (MARTIN, 2019, P. 275).

Saber como implementar o lúdico em sala de aula é ainda a melhor forma de conquistar as crianças. Martin, 2019 diz que “O lúdico desenvolve o indivíduo como um todo, e, por isso, a educação infantil usa este método como fonte de formação para as crianças. Desta forma, o profissional consegue atrair a atenção e curiosidade das crianças direcionando todo o entusiasmo proporcionado pelo lúdico para o desenvolvimento do ensino aprendizagem de uma forma que os alunos não se sintam pressionados a aprender.

Oliveira, 2019 página 419 diz que:

É por meio das brincadeiras e dos jogos que a criança constrói o seu universo, manipulando-o e trazendo para a sua realidade, situações inusitadas do seu mundo imaginário.

Utilizar os jogos para ensinar é um caminho para o educador desenvolver aulas mais interessantes, descontraídas e dinâmicas, podendo competir em igualdade de condições com os inúmeros recursos a que os alunos têm acesso fora da escola, despertando ou estimulando sua vontade de frequentar com assiduidade a sala de aula e incentivando seu envolvimento no processo ensino-aprendizagem, já que aprende e se diverte ao mesmo tempo.

A ludicidade vem a ser um recurso pedagógico utilizado por docentes, para aperfeiçoamento do processo de ensino e aprendizagem, e com a finalidade de auxiliar para o desenvolvimento integral da criança. Através da atividade lúdica e do jogo, a criança forma conceitos, seleciona ideias, estabelece lógica, integra percepções, dentre outros aspectos.

Os recursos lúdicos são utilizados em sala de aula para contribuir com a aprendizagem das crianças. Neste sentido, através da ludicidade é possível aprender se divertindo, mesmo que para alguns a sala de aula seja um lugar de formalidades e que as aulas precisam ser conduzidas com seriedade, a brincadeira e os jogos pedagógicos favorecem a interação entre os seres humanos e gera interesse dos/as alunos/as pela aula.

As brincadeiras e jogos dentro da sala de aula faz colocar-se a imaginação em pratica. A ação de brincar e jogar estabelece a relação entre o mundo e a criança, transversalmente o indivíduo passa a entender a realidade, vai adquirindo habilidades e conhecimentos podendo se expressar e transmitir o que foi aprendido em sala de aula, de forma simbólica. (SANTOS; MENEZES, 2021, p. 662).

É primordial para a aprendizagem das crianças aprender através do lúdico, pois a ludicidade propicia uma participação mais ativa nas aulas, a criança se sente mais confortável em expressar-se, desperta a sua imaginação, a criatividade e a autonomia, assim como também pode ser uma maneira da criança expressar seus medos e ansiedades.

O lúdico configura-se como um recurso aperfeiçoador do ensino e da aprendizagem. Neste contexto, o estímulo com atividades lúdicas deve começar desde os primeiros anos de vida do ser humano, pois elas contribuem para um melhor desenvolvimento físico, cognitivo, intelectual e social da criança.

Por meio de uma aula lúdica, o aluno é estimulado a desenvolver sua criatividade e não a produtividade, sendo sujeito do processo pedagógico. Por meio da brincadeira o aluno desperta o desejo do saber, a vontade de participar e alegria da conquista. Quando a criança percebe que existe uma sistematização na proposta de uma atividade dinâmica e lúdica, a brincadeira passa a ser interessante e a concentração dos alunos fica maior, assimilando os conteúdos com mais facilidades e naturalidade. (KISHIMOTO, 1994, p. 49).

O/a educador/a deve fazer uso de jogos e brincadeiras em sala de aula como forma de aprendizado e com uma finalidade, pois é um método significativo e que potencializa as habilidades dos/as alunos/as. Conforme salienta Morel (2017, p. 6) “A ludicidade é um termo criado a partir da palavra latina em “*ludus*” ou “*lodus*”, que significa jogo”. Portanto, é válido ressaltar que há uma relação entre o jogo e a brincadeira, mas ambos desempenham papéis diferentes quando nos referimos a educação infantil.

Através da ludicidade a criança realiza as atividades e aprende de forma leve e espontânea, para isso é interessante o profissional de educação evitar aulas tradicionais em que os alunos apenas ouçam a sua explicação e realize as atividades copiadas do quadro.

Diante do exposto, o processo de ensino e aprendizagem tem se aperfeiçoado cada vez em busca de novos conhecimentos, estratégias e métodos que contribua para uma aprendizagem significativa. E o lúdico tem sido bastante utilizado e é um grande aliado da prática pedagógica.

O educador não pode ser aquele indivíduo que fala horas a fio ao seu aluno, mas aquele que estabelece uma relação e um diálogo íntimo com ele, bem como uma afetividade que busca mobilizar sua energia interna. É aquele que acredita que o aluno tem essa capacidade de gerar ideias e colocá-las ao serviço de sua vida. (SALTINI, 1999, p.60).

Neste sentido, o profissional de educação infantil precisa refletir sobre a sua prática e está em constante aprendizado, buscando meios de aprimorar ainda mais suas aulas, identificando os pontos que ainda precisa melhorar, qual a melhor forma de ajudar aquele aluno/a que tem mais dificuldade, ou seja, o/a professor/a deve se reinventar a cada aula.

2.1 Os jogos em sala de aula

O jogo possibilita várias sensações em quem o pratica e facilita a aprendizagem infantil. Existem vários tipos de jogos que podem ser trabalhados na sala de aula,

como por exemplo, jogo da memória, dominó, palavras cruzadas, jogo dos sete erros, entre outros. Utilizar esses tipos de jogos em sala é bem divertido e estimula a participação dos/as alunos/as, assim como também, podem ser utilizados para sanar algumas dificuldades dos/as alunos/as identificadas pelo/a professor/a.

O espaço da sala de aula é um ambiente repleto de diversidade, portanto as atividades lúdicas como os jogos ou brincadeiras devem ser planejadas e executadas proporcionando a inclusão, para que todos os indivíduos possam realizá-las.

[...] o jogo ganha um espaço como ferramenta ideal da aprendizagem, na medida em que propõe estímulo ao interesse do aluno. O jogo ajuda-o a construir suas novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva o professor à condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem. (ALVES e BIANCHIN, 2010, p. 284).

Através do jogo a criança pode desenvolver habilidades fundamentais para a sua formação enquanto indivíduo, e o professor deve ser mediador desse processo. Pois, os jogos são elementos primordiais para o desenvolvimento intelectual da criança, estimulando assim, a capacidade de raciocínio lógico, agilidade, o respeito, a exercitar a coordenação motora, ajudando a desenvolver potencialidades que estimulam o funcionamento do pensamento.

Por esse viés, os jogos também podem ser construídos juntamente com os/as alunos/as, além de trabalhar a autonomia dos educandos gera também uma sensação de satisfação. Sendo assim, os jogos fazem com que a aprendizagem aconteça de maneira dinâmica e coletiva, podendo ser utilizado em diversas disciplinas e em vários assuntos como operações matemáticas, lugares históricos, nomes próprios, apresentação dos números, as vogais, dentre outros.

O entendimento do jogo como recurso pedagógico passa pela concepção de que a função educacional da escola é ensinar e que por isso esta tem objetivos educacionais a atingir, o aluno, nesse sentido, faz parte da elaboração e orientação rumo a esses objetivos, para chegar à construção de seu próprio conhecimento. (RAU, 2013, p. 31).

Portanto, é fundamental que o/a professor/a tenha conhecimento do jogo e saiba conduzir todas as situações, quando um ganha e o outro perde o educador deve intervir e ajudar os educandos a lidar com as emoções, para que não se torne algo muito competitivo, evidenciando sempre que a atividade tem o foco principal na aprendizagem.

Vale ressaltar que, os jogos são atividades desenvolvidas dentro de um tempo e seguindo algumas regras. Quando falamos na utilização dos jogos, não nos referimos

apenas ao material concreto, mas também de outras formas de trabalhar com o lúdico, explorando certas habilidades como, o imaginário, a oralidade e as expressões corporais das crianças. Os jogos ensinam também valores, melhora a convivência, desperta novas habilidades, ensina a criança a esperar sua vez e respeitar o/a colega, a trabalhar em conjunto, ou seja, são inúmeras as contribuições que os jogos proporcionam as crianças, principalmente no processo de construção do conhecimento.

2.2 As contribuições da brincadeira para a aprendizagem da criança

O brincar está presente em vários lugares, culturas e tempos diferentes. A brincadeira é uma atividade que faz parte da vida humana e principalmente enquanto criança. Assim como o nosso corpo sente necessidade de se alimentar, dormir, a criança brinca por que também necessita, além de ser um instrumento que auxilia para o desenvolvimento psicossocial, onde a criança consegue criar, inventar, jogar, relacionar-se, dentre outros aspectos.

De acordo com Moyles (2006), o brincar está intrinsecamente relacionado às nossas raízes culturais e, como cada contexto social tem um olhar diferenciado para as crianças, o brincar também está inserido nesse contexto, pois está estreitamente ligado às nossas concepções, valores, além de ser influenciado por diversas culturas e por tradições de povos distintos.

Reconhecendo que o brincar é essencial na vida das crianças, a brincadeira na escola deve ser desenvolvida com o objetivo de auxiliar na capacidade intelectual dos/as alunos/as. Não é algo pensado apenas para manter as crianças ocupadas e sem fazer barulho, mas sim, o brincar é um mediador entre a prática de ensino e a aprendizagem. Segundo Fontana e Cruz (1997, p. 118):

Pela brincadeira, objetos e movimentos são transformados. As relações sociais em que a criança está imersa são elaboradas, revividas, compreendidas. Brincando de casinha, de médico, de escolinha, de roda, de amarelinha, de bolinhas de gude ou de pião, por exemplo, a criança se relaciona com seus companheiros, e com eles, num movimento partilhado, dá sentido às coisas da vida.

Na educação infantil as interações sociais e o contato com o outro é primordial, mesmo compreendendo que cada criança tem sua individualidade. É por meio das brincadeiras e dos momentos de descontração que elas constroem esse processo de socialização e se desenvolvem fisicamente e emocionalmente.

De acordo com os Referenciais Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (RCNEI/BRASIL, 1998, p. 23):

Na instituição de educação infantil, pode-se oferecer às crianças condições para as aprendizagens que ocorrem nas brincadeiras e aquelas advindas de situações pedagógicas intencionais ou aprendizagens orientadas pelos adultos. É importante ressaltar, porém, que essas aprendizagens, de natureza diversa, ocorrem de maneira integrada no processo de desenvolvimento infantil.

O RCNEI defende que o brincar é uma atividade fundamental e necessária no âmbito escolar, pelo fato de aguçar o processo de desenvolvimento das crianças em diferentes aspectos, como, a autonomia, motricidade, cognição, linguagem, interação, propiciando momentos de troca de experiências e descobertas.

O brincar no contexto educacional auxilia de forma única no desenvolvimento cognitivo das crianças. Neste sentido, a brincadeira é de suma importância para o aprendizado das crianças, pois quando brincamos adquirimos conhecimentos sem estresse e sem receio passamos a agir com autonomia, manifestamos nossas habilidades, desenvolvemos nossos músculos, o equilíbrio e nossas emoções.

3 METODOLOGIA

Para a realização da nossa pesquisa, foi realizado um estudo de caso em uma escola do Fundamental I do brejo paraibano, onde fomos a loco para observar as metodologias utilizadas nas salas do infantil 3, 4 e 5; 1º,2º e 3º ano do fundamental I e o 4º e 5º ano do Fundamental I no que diz respeito ao uso ou não da ludicidade e dos jogos pedagógicos.

A escola conta com três salas de aula: infantil 3, 4 e 5; na qual a professora A que possui formação no Magistério é responsável; A professora B possui licenciatura plena em história sendo responsável por o 1º,2º e 3º ano do fundamental I e o 4º e 5º ano do Fundamental I tem a professora C com formação no Magistério a frente da turma.

Seguimos o viés da pesquisa qualitativa, através de um estudo de caso que segundo (GODOY, 1995, p.25) Tem por objetivo “proporcionar vivência da realidade por meio da discussão, análise e tentativa de solução de um problema extraído da vida real”. Onde os profissionais das salas de aula da referida escola responderam a um questionário com questões abertas visando obter informação espontâneas.

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

A pesquisa foi realizada com as professoras das três salas de aula divididas em: infantil 3, 4 e 5, 1º ao 3º ano e anos finais 4º e 5º ano, onde disponibilizamos um pequeno questionário abordando nossa temática para que as professoras pudessem expor suas vivências no dia a dia no tocante a utilização dos jogos pedagógicos em sala de aula.

Ao serem questionadas sobre:

1 - Enquanto docentes o que você pensa sobre jogos pedagógicos e a ludicidade em sua sala de aula?

Professora A “ Os jogos pedagógicos e a ludicidade na sala de aula é importante para as crianças, pois é uma forma delas aprenderem se divertindo”.

Professora B diz “Acredito que os jogos pedagógicos e a ludicidade funcionam como motivador ao aprendizado, pois estimula o pensamento e o raciocínio”.

Professora C “Eu acho que as aplicações da ludicidade nas aulas são muito convidativas. Os alunos se interessam muito mais quando há jogos e coisas diferentes. Entretanto jogos e brincadeiras que fujam do tradicional, tem que ser muito específico para tal disciplina e dia, para que os alunos não fiquem na expectativa de sempre terem esse tipo de aula e acabem desacelerando no processo de aprendizagem”.

O lúdico transforma o âmbito escolar menos cansativo, ele foge do ritual tradicional de chegada à escola, aprendizagem padrão na sala de aula, ida ao recreio, retorno a sala de aula, e em fim a volta para casa. (MARTIN, 2019, p. 272).

Podemos observar com a fala das professoras que a utilização dos jogos pedagógicos há um estímulo a mais para os alunos, motivando a participação e empenho nas aulas. Contudo é necessário que haja um planejamento sobre o objetivo do jogo para a aula e a aprendizagem dos educandos, caso contrário o objetivo didático se perde no caminho e torna-se apenas brincadeira.

2 - Você usa jogos pedagógicos em sala de aula? Com qual frequência?

Professora A “ Sim, uso os jogos pedagógicos pelo menos três vezes por semana”.

Professora B “Sim. Procuo introduzir os jogos pelo menos três vezes durante a semana”.

Professora C “Eu tento ao máximo diversificar minhas aulas. Raramente uso jogos, mas faço dinâmicas no decorrer da aula”.

No tocante ao uso e frequência dos jogos pedagógicos em sala de aula percebemos que duas professoras frequentemente faz uso dos jogos e outra usa raramente, entretanto podemos ressaltar que as professora que fazem uso frequente são do infantil e anos iniciais do fundamental I, período em que as crianças estão começando a formar seu caráter social, desta forma os jogos são fundamentais para a socialização entre as crianças, por outro lado, a professora dos anos finais faz pouco uso de jogos, substituindo por dinâmicas em sala de aula.

3 A reação dos alunos nas atividades com jogos é positiva ou negativa no que diz respeito a participação e seguimento das regras? Por que?

Professora A “ Positiva, por que sempre que uso jogos na sala as crianças prestam mais atenção na aula”.

Professora B “Positiva. É uma forma divertida de aprender, por isso os alunos na maioria das vezes seguem as regras e participam Até porque eles (alunos) adoram brincar, então a criança aprende brincando”.

Professora C “Meus alunos amam quando a atividade do dia envolve jogos. Obviamente eles ficam bem agitados e eufóricos, mas sempre corre bem. As regras não são o maior problema nos jogos, e sim quem ganha e quem perde. Alguns ainda não aprenderam a perder, mas não demoram a aceitar, e seguem as regras da maneira como foi explicado previamente”.

Quando jogos e brincadeiras são utilizados dentro da escola, com uma visão pedagógica estimula o desenvolvimento psicomotor, emocional, afetivo, cognitivo entre outras áreas de aprendizagem, mas devemos identificar as necessidades individuais de cada aluno para que possa estabelecer uma estratégia que supra essas carências. (OLIVEIRA, 2019, p.420).

Percebemos com a fala da **professora C** que os jogos precisam ser planejados e direcionados para a aprendizagem objetivada da aula, para isso é necessário que antes de começar a aula com jogos pedagógicos se tenha um momento para que o docente explique a finalidade do jogo bem como suas regras para que o momento da

ludicidade tenha relevância para o desenvolvimento da aprendizagem das crianças e não perca o sentido pedagógico tornando-se apenas uma brincadeira.

4 Os alunos (as) assimilam melhor o objetivo da aula quando é usado jogos e ludicidade?

Professora A “ Sim, é mais fácil construir conhecimento quando os alunos estão com a atenção voltada para o que está sendo proposto para eles”.

Professora B “ Sim, sem dúvidas”!

Professora C “Sim. Formas alternativas de explicar determinado conteúdo funciona melhor que explanar abertamente. Usar jogos e outros meios faz com que eles prestem mais atenção, pois é algo do seu próprio interesse”.

Pode-se dizer que o jogo é importante, não somente para incentivar a imaginação nas crianças, mas também para auxiliar no desenvolvimento de habilidades sociais e cognitivas (ALVES e BIANCHI, 2010, p.283).

É nítido com a fala das professoras que o desenvolvimento da aprendizagem se torna fácil pelo simples fato dos estudantes terem maior disponibilidade para aprender, uma vez que, a curiosidade é despertada e o aprender fazendo chega para a realidade dos educandos de forma lúdica tirando a “obrigação” do modelo tradicional.

5 Você recebe alguma formação continuada sobre como usar jogos pedagógicos em sala de aula?

Professora A “ Sim, a secretaria de Educação sempre disponibiliza formações continuadas para nos atualizar”.

Professora B “Sim, algumas formações são disponibilizadas para auxiliar no uso dos jogos pedagógicos”.

Professora C “Sim. Além da minha própria busca, a secretaria de educação está sempre com novos projetos de formação continuada”.

A formação continuada é uma ação da Secretaria de Educação juntamente com o governo municipal visando atualizar os professores da rede de ensino para que possam retornar o investimento em conhecimento para os alunos e assim crescer os

índices de desenvolvimento da aprendizagem dos educandos do município. Está presente na LDB 9394/96 nos seguintes artigos:

Artigo 87 (das disposições transitórias) - Cada município e supletivamente, o Estado e a União, deverá:

Parágrafo III- realizar programas de capacitação para todos os professores em exercício, utilizando, também para isso, os recursos da educação a distância.

Artigo 67 (dos profissionais da educação) – Os sistemas de ensino promoverão a valorização dos profissionais da educação, assegurando-lhes, inclusive nos termos dos estatutos e dos planos de carreira do magistério público (BRASIL, 1996).

6 Em sua opinião os jogos pedagógicos ajudam ou atrapalham o desenvolvimento das aulas?

Professora A “Ajudam sim no desenvolvimento da aprendizagem, principalmente na minha turma do infantil 3, 4 e 5, as crianças estão começando a desenvolver o senso de coletividade, socialização dentre outras habilidades, os jogos nesses aspectos fazem toda a diferença em sala de aula.

Professora B “Ajudam, pois em sua maioria os jogos pedagógicos atuam ou tem o propósito de auxiliar o aluno na aprendizagem e desenvolvimento do raciocínio ou de conhecimentos linguísticos”.

Professora C “Ajudam muito, principalmente aquele aluno com dificuldades específicas”.

O jogo ajuda-o a construir suas novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva o professor à condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem. (ALVES e BIANCHI, 2010, p.282).

É unanime entre as docentes que a utilização dos jogos pedagógicos ajuda no desenvolvimento da aprendizagem da crianças bem como no andamento das aulas, as crianças quando se sentem desafiadas elas procuram resolver tal situação para mostrarem-se capazes uma para as outras, essa competitividade gerada pelos jogos estimulam os discentes a buscarem formas para atingir o objetivo proposto pelos

jogos, desta forma, além de buscar o objetivo do jogo podem encontrar novas alternativas e com isso a construção do conhecimentos.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em linhas gerais, a utilização dos jogos pedagógicos em sala de aula é uma ferramenta de grande importância para os docentes, bem como, uma forma de trazer a atenção dos educandos para a aula favorecendo a construção do conhecimento. Os alunos se sentem parte da aula, o interesse em participar fica aguçado, e com isso a vontade de aprender.

Entretanto, os jogos pedagógicos não podem ser implantados em sala de aula sem a supervisão do professor a menos que o mesmo já tenha orientado os discentes de como devem ser utilizados e a finalidade, ou seja, o que eles devem aprender com determinado jogo. Caso os jogos não sejam orientados o sentido pedagógico é esquecido ficando apenas a brincadeira, possivelmente sem atingir a finalidade que deveria.

Contudo, os jogos pedagógicos são “mocinhos” e auxiliam o processo de ensino aprendizagem nas turmas, porém, é necessário um cuidado ao utiliza-los, os discentes são muito agitados e perdem a atenção facilmente, desta forma, a orientação e explicação de como deve ser usado é fundamental para atingir o objetivo da aula.

REFERÊNCIAS

ALVES, L; BIANCHIN, M. A. **Jogo como recurso de aprendizagem**. Ver. Psicopedag., p. 282-287, 2010.

BRASIL, Ministério da Educação e do Desporto. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Ministério, Secretaria da Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1996. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/rcnei_vol1.pdf. Acesso em: 16 de outubro. 2023.

FONTANA, Roseli; CRUZ, Maria Nazaré. **Psicologia e trabalho pedagógico**. São Paulo: Atual, 1997. 232 p.

GODOY, Arilda Schmidt. Pesquisa Qualitativa: tipos fundamentais; RAE – Revista de Administração de Empresas; São Paulo, v. 35, n.3, p, 20-29 Mai./Jun. 1995.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Livraria Pioneira Editora, 1994. p. 49-56.

MOREL, Yolanda Pereira. **Educação e Ludicidade**. Revista Laureate International Universities, 2017. Disponível em: <https://docplayer.com.br/48250506-Yolanda-pereira-morel-educacao-e-ludicidade.html>. Acesso em: 28. Setembro. 2023.

MARTIN, Ana Maria Rodrigues, **EDUCAÇÃO INFANTIL E PRÁTICAS PEDAGÓGICAS: o lúdico na educação infantil como forma de desenvolvimento**; O ato de brincar na educação infantil - jogos e brincadeiras p. 259 – 288; Revista Educar FCE / Faculdade Campos Elíseos, Vol. 18, n. 01, São Paulo, Março, 2019.

MOYLES, Janet R. **A excelência do brincar**. Porto Alegre: Artmed, 2006. 248 p.

RAU, M. C. T. D. **A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica** [livro eletrônico]. / Maria Cristina Trois Dorneles Rau. – Curitiba: Ibplex, 2013. 249 p.

SALTINI, C. J. P. **Afetividade e inteligência**. Rio de Janeiro: DP & A, 1999. 152 p.

SANTOS, Thayná da Silva; MENEZES, Aurelania Maria de Carvalho. **A Importância do Lúdico no Processo de Ensino Aprendizagem e no Desenvolvimento Infantil**. Id on Line Rev. Psic. Dezembro/2021, vol.15, n.58, p. 660-668, ISSN: 1981-1179.

Apêndice



UEPB
UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CAMPUS III
CENTRO DE HUMANIDADES
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO
CURSO DE PEDAGOGIA

ALBERTO BARBOSA FREIRE

**JOGOS PEDAGÓGICOS: MOCINHOS OU VILÕES EM UMA ESCOLA DO ENSINO
FUNDAMENTAL I DO BREJO PARAIBANO**

Questões para a pesquisa

- 1 Como professor (a) o que você pensa sobre jogos pedagógicos e a ludicidade em sua sala de aula?
- 2 Você usa jogos pedagógicos em sala de aula? Com qual frequência?
- 3 A reação dos alunos nas atividades com jogos é positiva ou negativa no que diz respeito a participação e seguimento das regras? Por que?
- 4 Os alunos (as) assimilam melhor o objetivo da aula quando é usado jogos e ludicidade?
- 5 Você recebe alguma formação continuada sobre como usar jogos pedagógicos em sala de aula?
- 6 Em sua opinião os jogos pedagógicos ajudam ou atrapalham o desenvolvimento das aulas?

AGRADECIMENTOS

A Deus toda honra e toda glória!

A meus pais e irmãos por todo apoio e incentivo diante de todas as dificuldades que surgiram durante a caminhada.

Ao meu orientador prof^o Dr. Vital Araújo Barbosa de Oliveira, por todo apoio e conhecimentos trocados ao longo do curso e principalmente na reta final com a conclusão do trabalho.

A minha esposa por toda a parceria, dedicação e companheirismo.