



UEPB

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CAMPUS I
CENTRO DE EDUCAÇÃO
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO
CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA**

ELIZANDRA ANACLETO GOMES

**JOGOS PEDAGÓGICOS COMO INSTRUMENTOS FACILITADORES DA
APRENDIZAGEM NO ENSINO FUNDAMENTAL ANOS INICIAIS**

**CAMPINA GRANDE
2023**

ELIZANDRA ANACLETO GOMES

**JOGOS PEDAGÓGICOS COMO INSTRUMENTOS FACILITADORES DA
APRENDIZAGEM NO ENSINO FUNDAMENTAL ANOS INICIAIS**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado à Coordenação do Curso de
Pedagogia da Universidade Estadual da
Paraíba, como requisito parcial à
obtenção do título de Pedagogo.

Área de concentração: Educação.

Orientador: Prof. Esp. Diêgo de Lima dos Santos Silva.

**CAMPINA GRANDE
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.

G633j Gomes, Elizandra Anacleto.
Jogos pedagógicos como instrumentos facilitadores da aprendizagem no ensino fundamental anos iniciais [manuscrito] / Elizandra Anacleto Gomes. - 2023.
36 p. : il. colorido.

Digitado.

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

"Orientação : Prof. Esp. Diêgo de Lima dos Santos Silva, Coordenação do Curso de Pedagogia - CEDUC. "

1. Jogos pedagógicos . 2. ensino e aprendizagem. 3. Ensino fundamental. I. Título

21. ed. CDD 371.78

ELIZANDRA ANACLETO GOMES

JOGOS PEDAGÓGICOS COMO INSTRUMENTOS FACILITADORES DA
APRENDIZAGEM NO ENSINO FUNDAMENTAL ANOS INICIAIS

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentada a Coordenação do Curso de
Pedagogia da Universidade Estadual da
Paraíba, como requisito parcial à
obtenção do título de Pedagogo.

Área de concentração: Educação.

Aprovada em: 27/06/2023.

BANCA EXAMINADORA



Prof. Mestrando Diêgo de Lima dos Santos Silva (Orientador)
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



Profª. Dra. Paula Almeida de Castro
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



Profª. Dra. Soraya Maria Barros de Almeida Brandão
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus, por me dar a graça de ter chegado até aqui, me ajudando a vencer todas as dificuldades que apareceram durante a caminhada acadêmica, a Ele toda honra e toda glória sejam dadas!

Ao meu esposo Gabriel Melo por toda dedicação e compreensão no decorrer da caminhada, sempre me incentivando e ajudando no que fosse preciso, meu muito obrigada. E, ao meu filho que mesmo sem saber foi minha maior motivação para concluir esta jornada.

Aos meus pais e meus sogros que sempre me apoiaram e me incentivaram ao longo da caminhada, principalmente nesta reta final, obrigada por tudo! Aos meus amigos e familiares que estiveram sempre presente com uma palavra de apoio.

A minha amiga Renata Caroca, por todas as contribuições e apoio principalmente nessa reta final. As minhas amigas Ana Cláudia e Kelyane Laurentino, por todo companheirismo ao longo dos anos acadêmicos, em especial a minha amiga Ana Cláudia, que ao longo dessa jornada tivemos o prazer de seguir juntas, uma ajudando a outra a vencer os desafios.

Aos meus professores que contribuíram de forma significativa na minha formação!

Ao meu Orientador Diêgo de Lima dos Santos Silva por todas as orientações e ensinamentos na elaboração deste trabalho, meu muito obrigada! Aos membros da banca, por aceitarem o convite de participação e promoverem contribuições enriquecedoras para o meu trabalho.

RESUMO

Este trabalho teve como objetivo refletir sobre a importância do uso dos jogos pedagógicos como instrumentos facilitadores no processo de ensino e aprendizagem no Ensino Fundamental Anos Iniciais. Para tanto, foi utilizado a pesquisa bibliográfica, a qual é de suma importância para a revisão dos conceitos, na mesma foi utilizado os estudos de teóricos como: Murcia (2005), Antunes (2014), Kishimoto (2021), dentre outros. O estudo também teve uma abordagem qualitativa para o desenvolvimento do tema proposto. Foi realizado um estudo de caso com aplicação de um questionário *online*, composto por doze questões direcionado às professoras do Ensino Fundamental do 1º ao 5º ano dos municípios da Paraíba, Campina Grande e Puxinanã. As perguntas do questionário foram divididas entre questões fechadas, relacionadas ao professor e as questões abertas referentes aos jogos e ao seu uso em sala de aula. Através da análise dos dados coletados, foi verificado que as professoras reconhecem a importância da utilização dos jogos pedagógicos em sala de aula, fazendo uso do mesmo, contribuindo assim no processo de ensino e aprendizagem, e deixando as aulas mais leves e atrativas.

Palavras-Chave: jogos pedagógicos; ensino e aprendizagem; ensino fundamental.

ABSTRACT

This work aimed to reflect on the importance of using pedagogical games as facilitating instruments in the teaching and learning process in Elementary School. For this purpose, bibliographical research was used, which is of paramount importance for the review of concepts, in which studies by theorists such as: Murcia (2005), Antunes (2014), Kishimoto (2021), among others, were used; the study also had a qualitative approach to the development of the proposed theme. A case study was carried out with the application of an online questionnaire, consisting of twelve questions addressed to elementary school teachers from 1st to 5th grade in the municipalities of Paraíba, Campina Grande and Puxinanã. Questionnaire questions were divided into closed questions related to the teacher and open questions related to games and their use in the classroom. Through the analysis of the collected data, it was verified that the teachers recognize the importance of using pedagogical games in the classroom, making use of them, thus contributing to the teaching and learning process, and making the classes lighter and more attractive.

Keywords: pedagogical games; teaching and learning; elementary school.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Zona de Desenvolvimento Proximal	12
Figura 2 - Gráfico sobre o tempo de atuação no Ensino Fundamental Anos Iniciais	25
Figura 3 - Gráfico sobre o grau de escolaridade das professoras	26
Figura 4 - Gráfico sobre a utilização dos jogos pedagógicos em sala de aula	28

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

BNCC	Base Nacional Comum Curricular
PNE	Plano Nacional de Educação
ZDP	Zona de Desenvolvimento Proximal

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	9
2	AS VISÕES DE PIAGET E VYGOTSKY SOBRE OS JOGOS	11
2.1	Psicomotricidade, o que é, e como desenvolvê-la?	16
2.2	BNCC e suas orientações sobre o uso de jogos	17
2.2.1	<i>Ensino Fundamental Anos Iniciais e os jogos pedagógicos</i>	19
2.2.1.1	<i>Jogos educativos para além da diversão</i>	21
3	METODOLOGIA	23
4	RESULTADOS E DISCUSSÕES	25
5	CONCLUSÃO	31
	REFERÊNCIAS	33
	APÊNDICE A – QUESTIONÁRIO	35

1 INTRODUÇÃO

O ato de ensinar é bastante complexo e desafiador, pois fazer com que um indivíduo aprenda o conteúdo trabalhado não é fácil, isto se dá devido aos vários fatores que influenciam neste processo, como: fatores cognitivos do indivíduo, interesse do aluno pelo assunto e métodos e recursos pedagógicos aplicados, dentre outros. Sem contar que a tecnologia vem avançando e cada vez mais as crianças têm acesso à mesma, resultando na falta de interesse por partes das crianças pelo estudo, com isso, o professor precisa trabalhar os conteúdos em sala de aula de forma dinâmica, atrativa e prazerosa.

Diante disso, os jogos são um grande aliado para os professores nas salas de aula, pois o mesmo “[...] é tido como um recurso capaz de promover um ambiente planejado, motivador, agradável e enriquecido, possibilitando a aprendizagem de várias habilidades” (ALVES; BIANCHIN, 2010, p. 283). Com isso, verifica-se que os jogos podem contribuir de forma significativa no processo de desenvolvimento da criança.

Os jogos pedagógicos são um recurso onde as crianças apresentam interesse, pois com ele as crianças aprendem conteúdo de forma prazerosa, divertida e lúdica. De acordo com Alves e Bianchin (2010), por meio dos jogos podemos trabalhar o raciocínio, a atenção, concentração, a socialização entre os alunos, a imaginação, contribuindo assim no desenvolvimento motor e cognitivo. Assim, os jogos trazem grandes benefícios e contribuem para a prática docente nas instituições de ensino.

Diante dessa temática, o interesse em abordá-la se deu em um debate em sala de aula, onde o professor apresentava os jogos como um recurso no processo de ensino. Sendo assim, tem-se como questão norteadora da pesquisa: Como os jogos podem contribuir no processo de ensino-aprendizagem no Ensino Fundamental Anos Iniciais? Portanto, este trabalho teve como objetivo geral refletir sobre a importância do uso dos jogos pedagógicos como instrumentos facilitadores para o ensino e aprendizagem na Educação Fundamental Anos Iniciais.

O estudo foi desenvolvido em cinco capítulos, onde no primeiro apresenta esta introdução, apresentando a temática estudada e o objetivo do trabalho; no segundo capítulo é apresentada a revisão bibliográfica, dispondo de estudos sobre as visões de Piaget e Vygotsky sobre; a psicomotricidade; da Base Nacional Comum

Curricular (BNCC) e suas orientações sobre o uso de jogos; o Ensino Fundamental Anos Iniciais e os jogos pedagógicos e Jogos educativos para além da diversão. No terceiro capítulo, tem-se a metodologia utilizada para obtenção dos resultados da pesquisa; no quarto capítulo é exposto as discussões e resultados da pesquisa e por fim, são apresentadas as conclusões do estudo.

2 AS VISÕES DE PIAGET E VYGOTSKY SOBRE OS JOGOS

O desenvolvimento humano é um tema bastante discutido, grandes estudiosos pesquisaram sobre este assunto tentando explicar como se dá esse processo. Segundo Rabello e Passos (2010):

A noção de desenvolvimento está atrelada a um contínuo de evolução, em que nós caminharíamos ao longo de todo o ciclo vital. Essa evolução, nem sempre linear, se dá em diversos campos da existência, tais como afetivo, cognitivo, social e motor (RABELLO; PASSOS, 2010, p. 2).

Para compreendermos melhor como se dá o desenvolvimento cognitivo-motor, citaremos os estudos de Vygotsky e Piaget. A teoria histórico-cultural produzida por Vygotsky propõe que: “a criança nasce com uma única potencialidade, a potencialidade para aprender potencialidades; com uma única aptidão, a aptidão para aprender aptidões; com uma única capacidade, a capacidade ilimitada de aprender” (MELLO, 2004, p. 136). Sendo assim, o ser humano não nasce pronto, mas nasce com a capacidade para aprender e se desenvolver. Além disso, segundo essa corrente de pensamento, a aprendizagem se dá através das relações sociais que acontecem no nosso cotidiano, e é por meio dessa aprendizagem que o processo de desenvolvimento se realiza.

Portanto, para que o indivíduo desenvolva inúmeras aptidões e capacidades, ele precisa da mediação de outro indivíduo o qual já tenha desenvolvido tal habilidade. Portanto, como destaca Mello (2004, p. 143): “Sem o contato da criança com a cultura, com os adultos, com as crianças mais velhas e com as gerações mais velhas, a criação das capacidades e aptidões humanas não ocorrerá”.

Segundo Mello (2004), é importante frisar que a teoria histórico-cultural relata que os conhecimentos humanos produzidos ao longo da vida vão sendo transmitidos de geração para geração, e a cada nova geração essas habilidades e capacidades são aperfeiçoados.

De acordo com Mello (2004), em sua teoria, Vygotsky expõe duas formas de avaliar o nível de desenvolvimento psíquico do indivíduo. A primeira forma é a Zona de Desenvolvimento Real (ZDR), que corresponde a tudo que a criança já é capaz de realizar de forma individual, sem necessitar da ajuda de outras pessoas, ou seja, essa Zona de desenvolvimento mostra quais os níveis de desenvolvimento psíquico que a criança já alcançou.

Já a Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP) (Figura 1) corresponde àquilo que a criança não consegue realizar de forma individual, mas consegue realizar com a ajuda de uma pessoa mais experiente (MELLO, 2004). Posto isto, segundo Vygotsky citado por Luiz *et al.* (2014, p. 6): “[...] no jogo a criança cria uma zona de desenvolvimento proximal, isto permite que a criança esteja acima de sua idade média, que através do jogo contém tendências evolutivas que é consideradas fonte de desenvolvimento”.

Figura 1 - Zona de Desenvolvimento Proximal



Fonte: Sepe (2018) ¹.

Como apresentado anteriormente, esta fase do desenvolvimento é um sinal bastante positivo, pois mostra que a criança está bem próxima de conseguir realizar a atividade de forma independente e o jogo é um recurso bastante importante para a aprendizagem que se almeja, já que o mesmo consegue chamar a atenção e despertar o interesse das crianças. Porém, para que isso aconteça, as crianças precisam do auxílio de outro indivíduo que já tenha desenvolvido tal habilidade, podendo ser outra criança, um professor ou mesmo uma pessoa do seu convívio.

Diante do que foi exposto Tezani (2006) aponta que:

¹ Disponível em: <https://maisdeum.online/educa/zona-de-desenvolvimento-proximal-zdp/>. Acesso em: 19 jun. 2023.

O processo de ensino e aprendizagem na escola deve ser construído, então, tomando como ponto de partida o nível de desenvolvimento real da criança, num dado momento e com sua relação a um determinado conteúdo a ser desenvolvido e, como ponto de chegada, os objetivos estabelecidos pela escola, supostamente adequados à faixa etária e ao nível de conhecimentos e habilidades de cada grupo de crianças. O percurso a ser seguido nesse processo estará demarcado pelas possibilidades das crianças, isto é, pelo seu nível de desenvolvimento potencial (TEZANI, 2006, p. 5).

Posto isso, para que o jogo seja utilizado como recurso pedagógico, se faz necessário um planejamento por parte da escola em conjunto com o professor, levando em consideração os conhecimentos já alcançados pelas crianças e os conhecimentos que se objetiva desenvolver.

Direcionado agora os estudos para a teoria de Piaget sobre o desenvolvimento cognitivo, o mesmo desenvolveu interesse pelo assunto no momento quando trabalhava em um laboratório-escola aplicando teste de QI em crianças, sendo surpreendido pelas respostas que as mesmas davam, resolvendo, portanto pesquisar sobre o tema (BARATINA, 2012).

Com base nos estudos que vinha realizando, “Piaget passa a acreditar que todos os seres humanos se desenvolvem passando por uma série de mudanças ordenadas e previsíveis, as quais denominaram estágios e períodos do desenvolvimento” (LUIZ *et al.*, 2014, p.2). Logo, a cada faixa etária que a criança adquire, a mesma desenvolve habilidades referentes àquela idade, ocorrendo assim de forma previsível, a criança passará por quatro estágios e períodos de desenvolvimento, os quais serão discutidos mais à frente.

Antes de abordar sobre os estágios de desenvolvimento, se faz necessário compreender alguns conceitos fundamentais da concepção da teoria de Piaget que seria a assimilação, acomodação e o equilíbrio. O processo de assimilação se dá quando o sujeito tem contato com uma nova habilidade e para desenvolver essa nova habilidade ele busca os conhecimentos adquiridos anteriormente, os quais são denominados de esquemas, mesmo que esses esquemas não sejam suficientes para trazer o conhecimento pleno desta nova habilidade (CUNHA, 2008).

Segundo Baratina (2012):

O processo de acomodação dá a oportunidade ao sujeito de reorganizar o seu pensamento durante o seu desenvolvimento, conforme com as novas experiências que ele vai passando, podendo abranger novos esquemas ou modificando os já existentes (BARATINA, 2012, p. 24).

Conforme o processo de acomodação destacado por Baratina (2012) entende-se que é através desse processo que o sujeito pode reestruturar seus conhecimentos aperfeiçoando, portanto suas habilidades.

De acordo com Piaget “O equilíbrio entre assimilação e acomodação é o que rege a passagem de um estágio para o outro, pois ocorre uma progressão no conhecimento gerando adaptação de determinados conceitos” (apud SCHIRMANN *et al.*, 2019, p. 4). O sujeito está sempre exposto às diferentes mudanças no meio social onde vive, o processo de assimilação, acomodação e equilíbrio estão em constante movimento.

Para Piaget, o desenvolvimento cognitivo ocorre em quatro estágios, são eles: Estágio sensório-motor; Estágio pré-operacional; Estágio operações concretas e Estágio operações formais. “Cada estágio é caracterizado pela aparição de estruturas originais, cuja construção o distingue dos estágios anteriores” (PIAGET *apud* BARATINA, 2012, p. 25).

Outro ponto importante da teoria de Piaget é a utilização dos jogos no desenvolvimento cognitivo, pois segundo o autor “ao jogar na atividade lúdica infantil a criança assimila novas informações bem como as acomodam nas suas estruturas mentais” (LUIZ *et al.*, 2014, p. 3). Por esta razão, “de acordo com Piaget, as manifestações lúdicas acompanham o desenvolvimento da inteligência uma vez que se vinculam aos estágios de desenvolvimento cognitivo” (LUIZ *et al.*, 2014, p. 3). Portanto, Piaget, em sua teoria, defende que nos estágios de desenvolvimento devemos utilizar jogos específicos para cada idade. A seguir, são verificados os tipos de estágios de desenvolvimento e as classificações dos jogos.

O estágio sensório-motor ocorre do dia do nascimento até os dois anos de idade, neste período o bebê desenvolve tanto habilidades de manusear objetos que esteja em sua volta, como também começa o processo de conhecer a si próprio, observando partes do seu corpo e os movimentos que os mesmos fazem (SCHIRMANN *et. al.* 2019, p.4). Para tanto, se faz necessário que o adulto que esteja cuidando da criança estimule a mesma, brincando juntos e utilizando recursos que possam contribuir neste processo. Neste período, Piaget indica os jogos de exercício, que nada mais é do que os jogos sensórios-motores, mais conhecidos como os jogos de manipulação de objetos, eles contribuem de forma significativa para o desenvolvimento da motricidade fina da criança.

O estágio pré-operacional ocorre dos dois anos até sete anos, nesta fase, uma das características principais é a função simbólica que a criança adquire. Isto nada mais é a capacidade de utilizar símbolos que substituem objetos, esta habilidade ocorre nas brincadeiras “faz de conta”, onde a criança se baseia no seu cotidiano e as reproduz no momento da brincadeira, outro ponto forte desse estágio é a fase do egocentrismo que a criança vive, pois a mesma acredita que tudo em volta é dela e quando a mesma é contrariada se revolta e não aceita a repreensão. Por volta dos quatro aos sete anos, a criança vivencia a fase intuitiva, mais conhecida como a fase dos porquês, período em que a criança quer resposta para tudo que a mesma observa ao seu redor (BARATINA, 2012).

Neste estágio, Piaget indica os jogos simbólicos, que são os jogos de faz de conta e representações, estes jogos contribuem para o desenvolvimento da imaginação e da criatividade, pois a criança traz a sua realidade para dentro do jogo.

O estágio das operações concretas ocorre entre sete a doze anos, nesta fase a criança começa ter contato com as operações matemáticas de adição e subtração, assim como com medidas de peso, volume e tamanho. Outra característica importante desta fase é o desenvolvimento social e afetivo da criança, sendo necessário o professor trabalhar os princípios morais do cidadão (BARATINA, 2012, p.27).

Neste período, os jogos concretos facilitam a compreensão das crianças, sendo um recurso muito utilizado para trabalhar as operações de adição, subtração, divisão e multiplicação. Tendo em vista que neste período são trabalhadas também as questões sociais, podemos utilizar os jogos de regras, pois estarão vivendo o momento da transição da atividade individual para a social, sendo necessário trabalhar questões sociais como direitos, deveres e a socialização.

E, por fim, o estágio das operações formais, este período ocorre a partir dos doze anos, é marcado pelo desenvolvimento do pensamento abstrato, nesta fase a criança consegue chegar a resposta de certos questionamentos sem precisar analisar de forma concreta, conseguindo obter resposta analisando apenas mentalmente, adquire a capacidade de realizar análises críticas e começa a ter compreensão espacial, analisando distâncias de localidades (SCHIRMANN *et al.*, 2019).

2.1 Psicomotricidade, o que é, e como desenvolvê-la?

A Psicomotricidade é “[...] a ciência que estuda o homem através do movimento, relacionando também suas ações com o mundo interior e exterior. Trata-se da capacidade do ser humano em determinar e executar mentalmente seus movimentos corporais” (OLIVEIRA, 2010, p. 115). Trabalhando assim os aspectos psíquico, motor e afetivo.

A mesma tem por objetivo contribuir com o pleno desenvolvimento motor, psíquico e afetivo do sujeito, realizando de forma permanente procedimentos motores que por meio deles “[...] o indivíduo toma consciência do seu corpo, desenvolvendo o equilíbrio, controlando a coordenação global e fina e a respiração bem como a organização das noções espaciais e temporais” (ALVES, 2012 *apud* SOUZA; SCHMIDT, 2017, p. 62). Esses elementos citados são essenciais no processo de ensino e aprendizagem, por isso se faz tão importante serem trabalhados o mais cedo possível, principalmente na pré-escola.

Outro ponto importante que se deve levar em consideração é que cada idade corresponde a um estágio que a criança passa e que para passar para o estágio seguinte ela precisa desenvolver as habilidades do estágio atual (SILVA, 2013 *apud* GOES; CONCECIO, 2016). Dessa maneira, é fundamental ter conhecimento das habilidades que correspondem a cada idade, elaborando desta forma, planos de aula que favoreçam a aprendizagem das competências necessárias.

Para trabalhar a psicomotricidade nas salas de aula contamos com a ludicidade, a mesma tem um papel fundamental neste processo de ensino e aprendizagem, pois é por meio dos jogos e das brincadeiras como: queimada, bandeirinha, pular corda, pintar dentre outras que as crianças desenvolvem os aspectos psíquico, afetivo e motor de forma divertida e prazerosa. De acordo com Oliveira (2021):

O jogo não pode ser visto apenas como divertimento ou apenas como brincadeiras para distração, ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo e a interação com amigos, jogos e brincadeiras trabalham de forma lúdica e estimula o raciocínio lógico da criança, eles funcionam como facilitadores na aprendizagem (OLIVEIRA, 2021 p. 63).

Os jogos e brincadeiras são recursos que trazem grandes benefícios para o processo de ensino, no entanto, muitos profissionais da educação ainda enxergam como apenas passa tempo, sendo utilizados para distrair os alunos nos horários

vagos, deixando assim de extrair todos os benefícios que esses recursos podem ofertar.

Segundo Negrini, a brincadeira e a aprendizagem são indissociáveis. “Sua brincadeira é a sua aprendizagem, pois é no momento que ela brinca, que ela consegue absorver todo seu aprendizado de maneira prazerosa e isso fica gravado em sua memória” (NEGRINI, 2003 apud OLIVEIRA, 2021). Desse modo, os jogos e as brincadeiras devem estar cada vez mais presentes nas salas de aulas, contribuindo e facilitando a aprendizagem dos alunos de forma lúdica e prazerosa.

Vale salientar que o professor tem o papel crucial no desenvolver dessa atividade, pois o mesmo é responsável por elaborar a atividade lúdica que será trabalhada em sala de aula, que será de acordo com o conteúdo trabalhado, mas também é responsável por mediar todo o momento da brincadeira ou jogos, e intervir sempre que for necessário.

2.2 BNCC e suas orientações sobre o uso de jogos

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) é um documento normativo que estabelece um conjunto de conhecimentos fundamentais, os quais todos os alunos devem adquirir no decorrer das etapas da Educação Básica. Seu objetivo é garantir que os direitos de aprendizagem e desenvolvimento dos alunos sejam atendidos, de acordo com as diretrizes do Plano Nacional de Educação (PNE).

A BNCC almeja que todos os alunos tenham acesso à educação de forma plena, seu objetivo é preparar os alunos para a vida social, para que isto aconteça, ao longo da Educação Básica os alunos precisam desenvolver 10 competências, que segundo a BNCC:

É definida como a mobilização de conhecimentos (conceitos e procedimentos), habilidades (práticas, cognitivas e socioemocionais), atitudes e valores para resolver demandas complexas da vida cotidiana, do pleno exercício da cidadania e do mundo do trabalho (BRASIL, 2017, p. 8).

O Ensino Fundamental está estruturado em cinco áreas do conhecimento, cada área deixa explícito quais as competências específicas que deseja desenvolver, tanto no Ensino Fundamental Anos Iniciais, quanto nos Anos Finais (BRASIL, 2017). O documento traz nele a importância tanto de levar em consideração as especificidades das áreas de conhecimento nestas etapas

escolares, como também as particularidades da criança, este olhar voltado para a criança é de suma importância, pois o ensino baseado nesta perspectiva pode alcançar melhores resultados no desenvolvimento das crianças.

Além do mais, para assegurar que cada criança desenvolva tais competências, cada disciplina expõe um determinado conjunto de habilidades, que estão diretamente vinculados a elementos de conhecimento, estando eles organizados nas unidades temáticas (BRASIL, 2017).

No tocante ao Ensino Fundamental - Anos Iniciais, a BNCC enfatiza a importância das atividades lúdicas no processo de aprendizagem e destaca a necessidade de conexão com as experiências vividas na Educação Infantil (BRASIL, 2017). Sabendo da importância da atividade lúdica para a aprendizagem da criança, a BNCC orienta que exista uma conexão entre essas etapas da Educação Básica, e que ao longo desse processo sejam incluídas novas experiências e maneiras de interagir com um mundo. Este cuidado que o documento traz é essencial para não causar trauma na criança, tendo em vista que a Educação Infantil tem como sua base as atividades lúdicas.

Quando a criança finaliza a etapa básica da Educação Infantil e inicia o Ensino Fundamental Anos Iniciais acaba tendo certo estranhamento, pois a mesma estava acostumada com um ensino lúdico, onde a brincadeira e os jogos estão presentes constantemente.

A Base Nacional Comum Curricular no que se refere ao Ensino Fundamental - Anos Iniciais possui uma unidade temática de Brincadeiras e jogos, a mesma relata que:

Neste documento, as brincadeiras e os jogos têm valor em si e precisam ser organizados para ser estudados. São igualmente relevantes os jogos e as brincadeiras presentes na memória dos povos indígenas e das comunidades tradicionais, que trazem consigo formas de conviver, oportunizando o reconhecimento de seus valores e formas de viver em diferentes contextos ambientais e socioculturais brasileiros (BRASIL, 2017, p. 215).

Neste caso, a unidade temática tem como objetivo apresentar às crianças as brincadeiras e jogos populares do Brasil e de matriz indígena e africana, por meio de “Experimentar, fruir e recriar diferentes brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional, reconhecendo e respeitando as diferenças individuais de desempenho dos colegas” (BRASIL, 2017, p. 227).

Quando o documento detalha cada área de conhecimento, com suas respectivas competências que pretende desenvolver, o mesmo cita os jogos com um dos recursos que podemos utilizar: “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” (BRASIL, 2017, p. 277). Um dos jogos mais citados pelo documento para ser utilizados como recurso é o de caça palavras na área de conhecimento da Língua Portuguesa, reconhecendo-os como um recurso pedagógico que pode contribuir no processo de ensino.

No tópico seguinte, será discutido sobre o uso dos jogos pedagógicos no Ensino Fundamental Anos Iniciais, mostrando os benefícios desse recurso, assim como expondo pontos importantes que precisam ser considerados ao utilizar o mesmo.

2.2.1 Ensino Fundamental Anos Iniciais e os jogos pedagógicos

A transição da Educação Infantil para o Ensino Fundamental Anos Iniciais é um marco na vida escolar da criança, isto se dá devido à criança sair de um ensino voltado para práticas lúdicas, onde são utilizados jogos, brinquedo, brincadeiras, o faz de conta, dentre outros, para um ensino sistematizado, o qual o lúdico pouco é utilizado.

Segundo o Ministério da Saúde, a infância é a etapa inicial da vida, que ocorre do nascimento até aos 12 anos de idade, a mesma é dividida em primeira infância, que se dá do nascimento aos 6 anos de idade e a segunda infância dos 7 aos 12 anos de idade. Levando em consideração que a infância vai até aos 12 anos, se faz necessário uma educação com um olhar que priorize e respeite as características e especificidade de uma criança. De acordo com Zanatta e Marcon (2015):

Compreende-se, pois, que a melhor forma de respeitar a infância é proporcionar à criança o direito de brincar, isso porque brincar promove o seu desenvolvimento, aprendizagem, imaginação, criatividade e autonomia dentre outras neoformações (ZANATTA; MARCON, 2015, p. 11).

Pensando nisso, cabe destacar que ao elaborar um planejamento de aula, logo se pensa em como se dará a abordagem de tal conteúdo, qual método se

pretende utilizar para o objetivo ser alcançado. Fazer com que a aprendizagem aconteça é algo bastante desafiador para o professor.

Nesse contexto, os jogos educativos vêm sendo um grande recurso facilitador no processo de ensino-aprendizagem, ajudando os professores na hora de mediar um determinado conhecimento. “Jogando a criança experimenta, inventa, descobre, aprende e confere habilidades. Sua inteligência e sua sensibilidade estão sendo desenvolvidas” (ALVES; BIANCHIN, 2010, p. 283).

Os jogos além de contribuir no processo de aprendizagem, contribuem para o desenvolvimento de outras áreas, como a socialização, o psicológico e o afetivo, sendo assim segundo Franco (2018):

Os jogos são recursos pedagógicos, pois eles não visam só o prazer, auxiliam na construção da leitura, da escrita, na matemática e na interação entre os alunos, contribuindo para o desenvolvimento social. Destarte, os aspectos sociológico, psicológico e pedagógico ratificam o quanto o jogo é uma atividade de grande valia e indispensável como uma importante ferramenta pedagógica para o professor (FRANCO, 2018, p. 2).

Segundo Alain, “[...] o jogo favorece o aprendizado pelo o erro e estimula a exploração e a solução de problemas” (ALAIN 1957 *apud* KISHIMOTO, 2021, p.21). Os jogos trabalham vários aspectos que são essenciais na vida do indivíduo, em sua fala o autor defende que podemos preparar as crianças para resolução de problemas e aprender a lidar com os erros, utilizando os jogos, mostrando que dá pra trabalhar conceitos sociais de forma divertida e atrativa.

De acordo com Vygotsky, “[...] é através do jogo que a criança aprende a agir, sua curiosidade é estimulada, adquire iniciativa e autoconfiança, proporciona o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração” (VYGOTSKY, 1989 *apud* MORATORI, 2003, p. 5). O jogo na perspectiva pedagógica tem o poder de fazer com que a criança se envolva nele, pois brota nela o desejo de vencer, e para que isso ocorra é necessário que a mesma se dedique e preste atenção no conteúdo abordado e nas regras impostas.

Outro fator importante é que com os jogos se pode trabalhar diferentes temáticas. Segundo Silveira (1998, p. 2):

[...] os jogos podem ser empregados em uma variedade de propósitos dentro do contexto de aprendizado. Um dos usos básicos e muito importantes é a possibilidade de construir-se a autoconfiança. Outro é o incremento da motivação [...] um método eficaz que possibilita uma prática significativa daquilo que está sendo aprendido. Até mesmo o mais simplório dos jogos pode ser empregado para proporcionar informações factuais e

praticar habilidades, conferindo destreza e competências (apud BATISTA; DIAS, 2012, p. 979).

Como citado anteriormente, pode-se trabalhar em várias didáticas utilizando os jogos. Um tema muito importante para se trabalhar com este recurso é a inclusão social, pois se vive em um meio social no qual nos deparamos com diversas culturas, classes sociais, religiões, etnias, crenças e valores, por esta razão surgem muitos preconceitos entre os sujeitos, sendo assim este é um tema que se faz necessário trabalhar, visando acabar com a falta de respeito e o preconceito que tanto causa sofrimento na sociedade.

Para Chateau, o jogo tem um grande potencial para trabalhar em sala de aula os valores morais, instruindo a criança por meio do jogo a viver em sociedade, aprendendo seus deveres e direitos enquanto cidadão, preparando-a assim para a vida adulta (CHATEAU 1897 *apud* KISHIMOTO, 2021, p.21).

Através desta discussão foi possível notar a importância dos jogos didáticos em sala de aula, é através do jogo que a criança desenvolve sua socialização com as demais crianças, desenvolve sua concentração, seu raciocínio, sua motricidade, aprendem a respeitar regras, criar estratégias e aprender a lidar com as conquistas, assim como, com as derrotas.

2.2.1.1 Jogos educativos para além da diversão

O jogo, como discutido anteriormente, é um recurso que contribui de forma significativa no processo de ensino-aprendizagem, no entanto, ele precisa ser bem planejado. É fundamental que o professor delineie todos os propósitos que pretende alcançar com o jogo. Além disso, o professor tem um papel importantíssimo no desenvolvimento do jogo, pois o mesmo irá mediar todo o processo, auxiliando as crianças sempre que necessário.

Segundo Alves e Bianchin “[...] o jogo como instrumento de aprendizagem é um recurso de extremo interesse aos educadores, uma vez que sua importância está diretamente ligada ao desenvolvimento do ser humano em uma perspectiva social, criativa, afetiva, histórica e cultural” (ALVES; BIANCHIN, 2010, p. 283). Por esta razão, o educador deve buscar sempre novos conhecimentos a respeito deste assunto, visando se aperfeiçoar e melhorar sua prática pedagógica, refletindo e tendo conhecimento de todos os benefícios que os jogos proporcionam.

De acordo com Murcia (2005, p. 105), “o jogo converte-se com o melhor recurso para obter informações sobre as crianças e verificar se elas adquiriram as aprendizagens definidas pelos critérios de avaliação”. Por meio do jogo o professor analisa os conhecimentos que a criança já adquiriu e as que ainda precisa adquirir, além do mais, pode observar os valores e suas atitudes para com seus colegas, e a partir dessa observação planejar atividades que trabalhem as questões necessárias.

É importante destacar que o professor deve olhar para os jogos não como algo para completar o horário, mas para trabalhar de forma lúdica conteúdos que são necessários tanto para vida estudantil, quanto no meio social. Sendo assim, “ao professor, cabe analisar e avaliar a potencialidade educativa dos diferentes jogos, permitindo assim um trabalho pedagógico mais envolvente” (ALVES; BIANCHIN, 2010, p. 286).

Segundo Antunes (2021, p.10), “O jogo possui implicações importantíssimas em todas as etapas da vida psicológica de uma criança, representa erro inaceitável considerá-lo como atividade trivial ou perda de tempo.” Desta forma, não importa se o jogo desperta na criança a alegria e o divertimento, em nenhum momento deve ser visto apenas com essa finalidade, pois se o jogo que está sendo aplicado trabalha o desenvolvimento da criança, a relação e o convívio social entre eles, o mesmo estará ampliando os conhecimentos das crianças e por isso é considerado um jogo educativo.

3 METODOLOGIA

O percurso do desenvolvimento deste trabalho aconteceu a partir de um desejo de pesquisar sobre o tema durante uma aula, onde o professor discutia sobre a utilização de jogos em sala de aula, para isto, foi realizada uma revisão bibliográfica que, segundo Bento (2012, p. 1) é um método que “envolve localizar, analisar, sintetizar e interpretar a investigação prévia (artigos científicos, livros, atas de congressos, resumos, etc.)”. A mesma tem um papel fundamental na pesquisa, pois por meio dela é realizada a revisão dos conceitos do tema o qual está pesquisado.

Neste trabalho utilizou-se um estudo de caso com uma abordagem qualitativa, que segundo Silva (2010, p. 6) “[...] trabalha com valores, crenças, representações, hábitos, atitudes e opiniões. Ela aprofunda a complexidade de fenômenos, fatos e processos; passa pelo observável e vai além dele ao estabelecer inferências e atribuir significados ao comportamento”. Desta forma, o estudo trabalha a obtenção de dados, sendo realizados através de entrevistas, questionários, com o objetivo de apresentar a perspectiva dos participantes.

Este trabalho teve como finalidade, buscar compreender quais os olhares dos professores sobre a utilização dos jogos pedagógicos como instrumentos facilitadores no processo de ensino e aprendizagem no Ensino Fundamental Anos Iniciais.

O levantamento de dados se deu através da aplicação de um questionário (Apêndice A) do tipo mista, o qual contém tanto questões abertas, como fechadas, totalizando 12 questões. O questionário apresenta questões relacionadas às características dos professores como: a idade dos professores; tempo de atuação no Ensino Fundamental Anos Iniciais; nível de escolaridade, cidade onde lecionam e cidade onde moram. No tocante às questões relacionadas ao objeto de pesquisa, foram realizadas perguntas como: qual sua opinião sobre o uso de jogos em sala de aula; se os professores utilizam os jogos em sala de aula; quais os tipos de jogos pedagógicos que os mesmos utilizam; como devem ser utilizados os jogos na sala de aula; e com qual finalidade da utilização do mesmo.

O questionário foi elaborado na plataforma *online Google Forms*, e enviado um *link* para os professores via rede social virtual do *WhatsApp*, no total, nove professores responderam o questionário, os mesmos atuam no Ensino Fundamental

Anos Iniciais (1º,3º,4º,5º e multisseriado), dos 9 professores, 3 residem na cidade de Campina Grande, 2 residem na cidade de Lagoa Seca e 4 na cidade de Puxinanã. Em relação à localidade onde atuam, 5 lecionam em Campina Grande e 4 lecionam em Puxinanã.

Os dados coletados foram expostos na próxima seção, às questões fechadas foram apresentadas em forma de gráfico para análise e discussão. Logo após foram apresentadas e discutidas as questões subjetivas. As professoras foram categorizadas nos resultados do estudo de P1, P2, P3, P4, P5, P6, P7, P8, P9 para facilitar a retomada destas no decorrer da análise de dados.

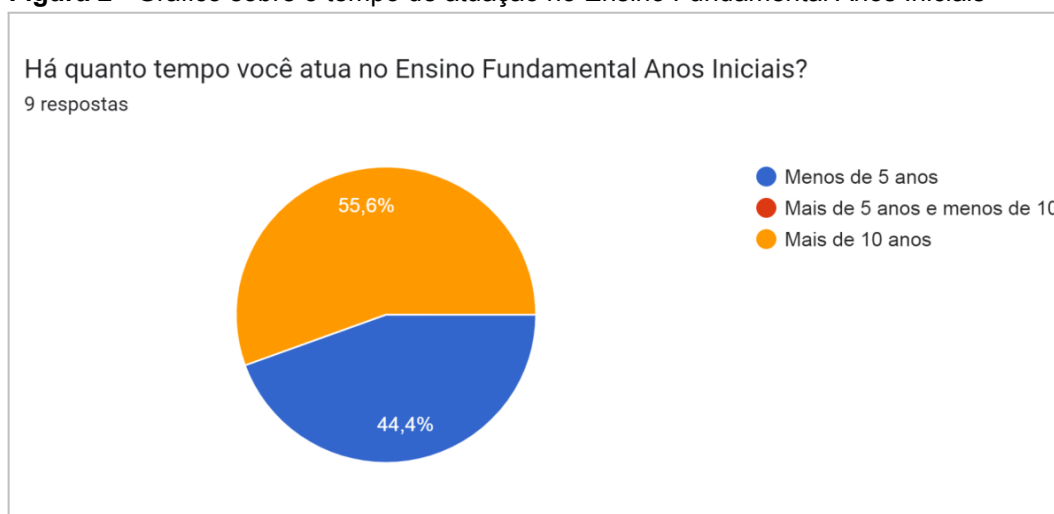
4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Neste capítulo são apresentados os resultados e discussões da pesquisa realizada, tendo por finalidade refletir sobre a importância do uso dos jogos pedagógicos como recurso facilitadores no processo de ensino e aprendizagem no Ensino Fundamental Anos Iniciais.

Os resultados são apresentados em duas partes, na primeira parte verificam-se os dados referentes ao grau de escolaridade e o tempo de atuação nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. Na segunda parte, verificam-se os dados das questões referentes ao uso de jogos pedagógicos por parte das professoras em sala de aula; as opiniões destas sobre a utilização dos jogos; os benefícios e as dificuldades de utilizá-los em suas práticas no cotidiano.

A Figura 2 traz em forma de gráfico o percentual da amostra quanto ao tempo de atuação na rede de ensino fundamental dos anos iniciais.

Figura 2 - Gráfico sobre o tempo de atuação no Ensino Fundamental Anos Iniciais



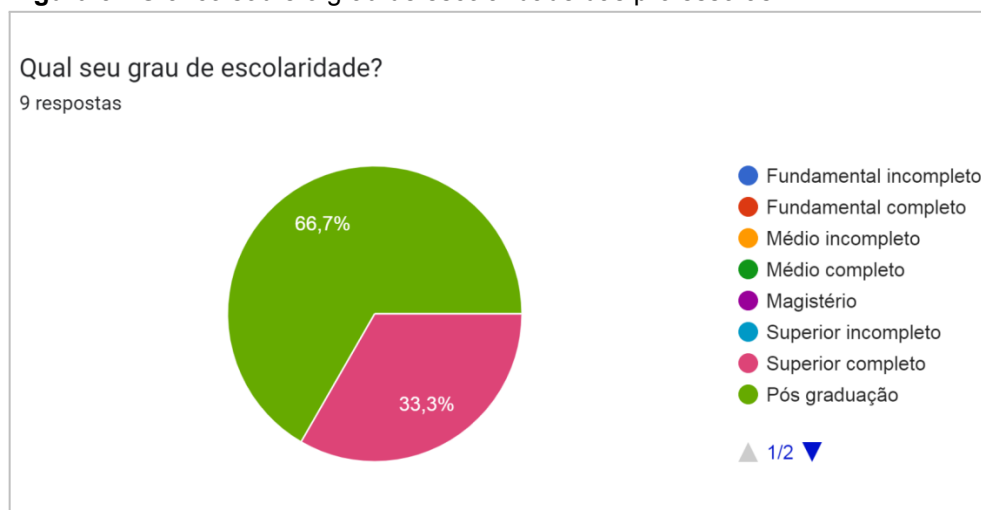
Fonte: Elaborado pela autora.

Conforme a Figura 2, 55,6% das professoras possuem mais de dez anos de experiência no Ensino Fundamental Anos Iniciais. Levando em consideração que a prática é essencial para a experiência do professor, Silva (2016, p. 115) afirma que “é através do tempo e da prática que o professor vai construindo sua atuação pedagógica em sala de aula, se sentindo mais seguro, desenvolvendo mais habilidades e competências para lidar com os desafios e inovações da docência”. É sabido que quanto mais tempo de prática de sala de aula, mais o professor tem

experiência, e é o cotidiano que é responsável por ir nos formando professor dia após dia, cada dificuldade e desafios enfrentados vão nos fortalecendo enquanto professores e nos tornando a cada dia mais preparados para a sala de aula.

A Figura 3, por sua vez, traz informações sobre o grau de escolaridade das professoras entrevistadas.

Figura 3 - Gráfico sobre o grau de escolaridade das professoras



Fonte: Elaborado pela autora.

Verifica-se conforme a Figura 3 que, 66,7% ou seis das nove professoras entrevistadas fizeram pós-graduação, dando continuidade aos estudos, ficando claro o interesse das mesmas em adquirir novos conhecimentos, conseqüentemente isso melhora e enriquece a prática pedagógica em sala de aula. Freire (1966, p. 22) já dizia que “na formação permanente dos professores, o momento fundamental é o da reflexão crítica sobre a prática. É pensando criticamente a prática de ontem que se pode melhorar a próxima prática”. Desta forma, destaca-se a importância de estar em constante busca por novos conhecimentos e refletindo no aprimoramento das práticas.

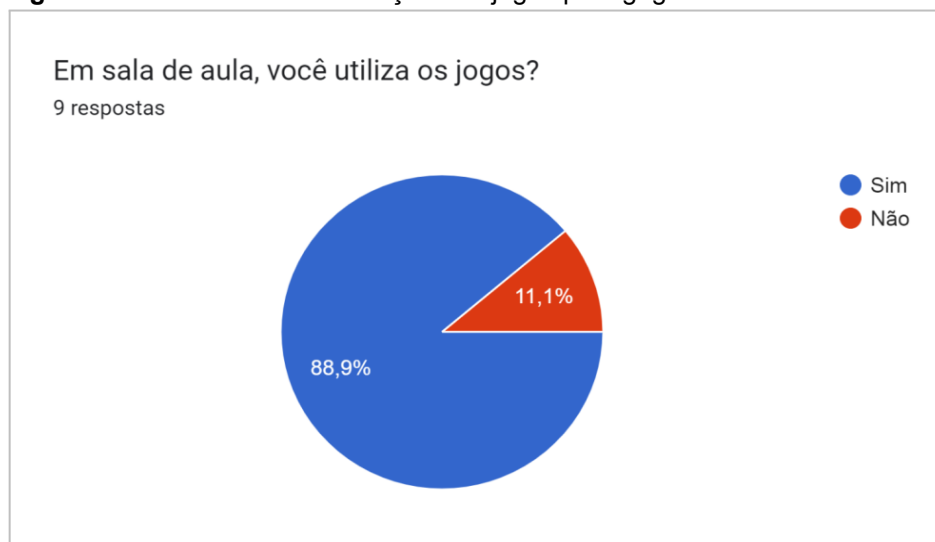
Quanto ao uso dos jogos pedagógicos como recurso facilitador no processo de ensino e aprendizagem no Ensino Fundamental Anos Iniciais, se pôde perceber com a presente pesquisa na aplicação do questionário uma concordância por todas as professoras sobre a importância e os benefícios do uso dos jogos pedagógicos em sala de aula. Quando questionadas acerca de suas opiniões sobre o uso de jogos pedagógicos no Ensino Fundamental Anos Iniciais, todas deixaram claro que os jogos contribuem de forma significativa no processo de ensino-aprendizagem.

Como afirma a P2: “Acredito que esse recurso facilita a aprendizagem haja vista que estudos comprovam que o lúdico auxilia esse processo”. A fala da P2 corrobora para o que foi discutido durante a revisão bibliográfica, onde a atividade lúdica tem o poder de prender a atenção da criança, contribuindo no processo de aprendizagem, tendo em vista que a mesma desperta na criança o prazer de estar aprendendo de forma divertida e prazerosa. Fazendo menção a ideia de Cruz (2013, p. 6) quando afirma: “A ludicidade dentro o processo de ensino aprendizagem tem se mostrado como recurso metodológico capaz de despertar interesse e o prazer no aprendiz envolvido, uma vez que a atividade lúdica na maior parte das vezes desperta a atenção do sujeito”.

Para a P3: “Os jogos são de grande importância no aprendizado dos alunos, através de jogos e brincadeiras a assimilação do conteúdo estudado, torna-se bem perceptível, além de trabalhar o lado psíquico, afetivo e motor”; A P5 expõe que é “De grande valia para a aprendizagem da criança, pois através do jogo a criança usa a concentração, se socializa e aprende também a perder”. Ao analisar as falas das professoras, é possível constatar que a compreensão destas de que os jogos tem grande relevância no processo de ensino-aprendizado, assim como ao que se refere a parte psíquica, pois como discutido ao longo do estudo quando se utilizam os jogos no ensino é trabalhado a imaginação, a memória e a concentração. Além disso, é trabalhado a motricidade da criança, que ao brincar ou jogar a criança desenvolve tanto a coordenação motora fina como a ampla, trabalhando a consciência corporal e o equilíbrio.

Cabe destacar das falas das professoras e que corroboram com o estudo realizado é que por meio do ato de jogar trabalha-se a socialização entre as crianças, ensinando a respeitar as diferenças de classe social, a cor, as diferentes crenças e seus valores. Não podendo deixar de apontar que os jogos, como citado pelas professoras, trabalham a aceitação de quando acontece de perder o jogo, este ponto é bastante importante, pois um dos objetivos da educação básica é preparar a criança para a vida adulta e o convívio em meio a sociedade.

Com relação a segunda questão, a pesquisa buscou saber se as professoras utilizavam em sala o uso dos jogos, observa-se o gráfico da Figura 4.

Figura 4 - Gráfico sobre a utilização dos jogos pedagógicos em sala de aula

Fonte: Elaborado pela autora.

Verifica-se que, 88,9% ou de um total de nove professoras, somente uma, não faz uso dos jogos. Este dado é bastante importante, pois revela o quanto os jogos pedagógicos estão presentes em sala de aula.

Em seguida, foi questionado para quem não utilizava essa didática dos jogos para explicar o motivo. Mesmo só uma pessoa afirmando que não utiliza, duas professoras acabaram respondendo essa questão. A P1 aponta que: "Às vezes por falta de recursos não tem como utilizar jogos". Sabe-se que essa é uma das grandes dificuldades dos professores em sala de aula, principalmente das escolas públicas, que muitas das vezes quando os professores querem trabalhar de forma mais lúdica precisam comprar com seus próprios recursos financeiros, pois nem sempre a escola tem esse poder aquisitivo para disponibilizar os materiais necessários.

A P6 foi a única professora que respondeu que não utilizava, na justificativa por não usar a mesma respondeu que: "Acredito que devido a necessidade de dar conta de tanto conteúdo e a falta de abertura do modo como esses conteúdos devem ser abordados, dificultam um planejamento mais lúdico, incluindo jogos". Nesta fala fica evidente a questão da sobrecarga que o professor tem em relação a quantidade de conteúdos que precisam trabalhar em sala de aula, a pressão em o mesmo conseguir trabalhar todos conteúdos, muitas das vezes fazem com que o professor não consiga trazer nada diferente, dinamizando as aulas.

A parte da fala da professora que diz que não tem abertura para debater como deve ser trabalhado em sala chama bastante a atenção, evidenciando que a instituição de ensino não se preocupa com um trabalho mais lúdico. Muitas das

vezes as escolas não estão interessadas em saber como foi o processo que a criança passou para adquirir o conhecimento necessário, olhando somente para o resultado final, 'o aprender', deixando de levar em consideração o ser criança, de respeitar as suas especificidades e características.

Em seguida, foi questionado às professoras quais jogos elas utilizam em sala de aula, dentre as respostas destaca-se a P2 que diz que faz uso dos jogos de "Trilha, dominó das frações, disco da multiplicação, forme palavras recicláveis entre outros"; a P4 utiliza: "Dominó, material dourado, damas, jogo da memória, quebra-cabeça"; a P5 utiliza: "Jogos de dominó de matemática, caça palavras, trilhas, quebra- cabeça, roleta de palavras"; A P7: "Monta palavras, bingo das letras/sílabas" e a P8 trabalha com "Jogos de alfabetização, jogos de encaixe, jogos de raciocínio lógico, entre outros". De modo geral se pode perceber através das falas das professoras que os jogos pedagógicos mais utilizados pelos professores são relacionados às disciplinas de Língua Portuguesa e Matemática, tendo consciência que essas são as disciplinas que os alunos têm mais dificuldade na aprendizagem. Fica claro que as professoras reconhecem que os jogos pedagógicos são um recurso de grande relevância neste processo. Porém, como exposto anteriormente é preciso planejar e escolher os jogos de acordo com as crianças, respeitando as especificidades e característica de cada turma, muitas vezes um jogo que deu certo para uma determinada turma de alunos, pode ser que o mesmo jogo não funcione para outra turma, por isso se faz necessário levar em consideração o perfil de cada turma.

Posteriormente, foi questionado às professoras a opinião pessoal de como os jogos pedagógicos devem ser utilizados em sala de aula. A P4 opina que "Podem ser utilizados em momentos de lazer, assim como relacionados com o conteúdo estudado. Sempre incluídos no planejamento das aulas e com um propósito específico". Constata-se na fala da professora que, os jogos podem ser utilizados de duas formas: no momento do lazer, como no momento de aprendizagem, e sempre que for utilizar o mesmo, o professor precisa planejar os objetivos que deseja assim alcançar.

Já a P3 defende que devem ser utilizados "Sendo orientados pelo professor", fazendo menção a esta fala de Ascoli (2006):

[...] será necessário o auxílio do educador. O mesmo deve atuar como mediador da aprendizagem, fazendo observações, diálogos e intervenções,

quando necessário. Nós, professores, devemos estar atentos ao que se passa durante o jogo. Dessa forma, ajudaremos os educandos na construção e aquisição de novos conhecimentos (ASCOLI, 2006, p. 5).

A fala da P3 confirma o que foi discutido a respeito do agir do professor no momento do jogo, assim sendo, o professor precisa estar atento ao longo do jogo, observando o desenvolvimento de cada criança, sendo o mediador, orientando e tirando dúvidas sempre que surgir, ao surgir uma situação desagradável ou algum questionamento, o mesmo deve imediatamente interromper e fazer as intervenções necessárias, sempre encaminhar da melhor forma possível a situação. É neste momento de observação que o professor percebe quem está conseguindo adquirir os conhecimentos necessários, e por meio dessa observação procurar desenvolver um planejamento que atinja todos os envolvidos, para assim o ensino e desenvolvimento aconteça de forma plena. Nas demais respostas a uma concordância que os jogos precisam ser trabalhados como ferramentas metodológicas, assim como, se deve planejar cada atividade com jogos, especificando quais objetivos pretende alcançar.

No que tange a última questão, foi questionado com qual objetivo as entrevistadas utilizam os jogos, a P1 para “Proporcionar prazer e aprendizado ao aluno”; a P2 “Para criar um ambiente descontraído e para viabilizar uma aprendizagem significativa”; a P4 “Para complementar e auxiliar na aprendizagem dos conteúdos e para momentos de diversão” e a P7 “Desenvolver a criatividade e aprendizado de forma lúdico”. Pode-se concluir que, ao trabalhar com jogos pedagógicos, os professores pretendem abordar os conteúdos de forma mais prazerosa e divertida, respeitando assim o ser criança, como explanado durante este trabalho.

5 CONCLUSÃO

Levando em consideração a questão norteadora da nossa pesquisa sobre o uso dos jogos pedagógicos como instrumento no Ensino Fundamental Anos Iniciais, foi constatada por meio dos estudos dos teóricos e da aplicação do questionário, a importância da utilização dos jogos pedagógicos como recurso facilitador no ensino.

Segundo os teóricos discutidos ao longo do estudo, utilizar os jogos pedagógicos no processo de ensino enriquece a prática educacional do professor, pois os jogos são uma atividade lúdica e o lúdico faz parte do ser criança e da infância. Grandes foram os benefícios citados no trabalho com a utilização do mesmo, dentre eles: desenvolver a criatividade, a imaginação, a socialização, o trabalho em equipe, a motricidade ampla e fina, o interesse pelo conteúdo, a fixação do conteúdo, a afetividade, saber lidar com as vitórias e as perdas, entendo que perder faz parte da vida do ser humano.

De acordo com a fala dos professores, o uso dos jogos pedagógicos é de suma importância para aprendizagem da criança e os mesmos costumam utilizar com frequência, pois este recurso torna a aula mais leve e atrativa, as crianças aprendem brincando, e isto facilita sua compreensão.

Pode-se verificar por meio das respostas das professoras que os jogos pedagógicos mais utilizados são referentes às disciplinas de Língua Portuguesa e Matemáticas, as mesmas utilizam vários tipos de jogos, como o caça palavras, bingo de letras, jogos de dominó de matemática, jogos de raciocínio lógico.

Verificou-se que para trabalhar diversos conteúdos e temáticas por meio dos jogos, levando em consideração que o estudo se deu em cima do Ensino Fundamental Anos Iniciais, os jogos que prevalece nesta faixa etária são os jogos de regras, isto é um ponto bastante importante, pois as crianças aprendem que precisam seguir regras e respeitá-las, tendo em vista que um dos objetivos da escola é formar o cidadão para o meio social, sendo assim, os jogos de regras por sua vez contribui de forma significativa nesta aprendizagem.

Outro ponto crucial que foi constatado, é em relação a importância do papel do professor, tanto no planejamento da aula, pois mesmo precisa levar em consideração o perfil e as especificidades das crianças, assim como, o mesmo precisa mediar todos os jogos, sendo sempre que necessário, intervir. Os jogos não

podem ser vistos como um passatempo, mas como um recurso de suma importância no ensino.

Conclui-se por meio desta pesquisa embasada tanto nos estudos dos teóricos, quanto nas falas das professoras a importância de se trabalhar os jogos pedagógicos no processo de ensino e aprendizagem, reconhecendo-o como um instrumento, que traz benefícios para a criança no desenvolvimento e processo de ensino e aprendizagem.

REFERÊNCIAS

- ALVES, Luciana; BIANCHIN, Maysa Alahmar. O jogo como recurso de aprendizagem. **Revista Psicopedagogia**, v. 27, n. 83, p. 282-287, 2010.
- ASCOLI, Cleonice Claudete Brancher; BRANCHER, Vantoir Roberto. Jogos matemáticos: algumas reflexões sobre os processos de ensino e aprendizagem. **Jornada Nacional de Educação**, Santa Maria: Unifra, 2006.
- ANTUNES, Celso. **O jogo e a educação infantil**: Falar e dizer; olhar e ver; escutar e ouvir. 9. ed. Petrópolis: Vozes, 2014.
- BARATINA, Isabel Maria da Costa. **A importância do Jogo no desenvolvimento da Criança**. 2012. 79f. Trabalho de Conclusão de Curso (Mestrado) - Escola Superior de Educação Almeida Garrett, Lisboa, 2012.
- BENTO, António. Como fazer uma revisão da literatura: Considerações teóricas e práticas. *Revista JA (Associação Académica da Universidade da Madeira)*, v. 7, n. 65, p. 42-44, 2012.
- BRASIL. Ministério da Educação. Conselho Nacional de Educação. **Portaria nº 1.570, de 20 de dezembro de 2017**. Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_sit_e.pdf. Acesso em: 19 jun. 2023.
- BATISTA, Drielly Adrean; DIAS, Carmen Lúcia. O processo de ensino e de aprendizagem através dos jogos educativos no ensino fundamental. *In: Colloquium humanarum*. 2012. p. 975-982.
- CRUZ, Gerlane da Conceição. A contribuição do lúdico na aprendizagem significativa em História. **XXVII Simpósio Nacional de História**, Natal, 2013.
- CUNHA, Marcus Vinicius da. **Psicologia da Educação**. 4. ed. Rio de Janeiro: Lamparina, 2008.
- FRANCO, Magda Aparecida de Oliveira *et al.* Jogos como ferramenta para favorecer a aprendizagem. *In: V Conedu Congresso Nacional de Educação*. 2018. Disponível em: <https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/47704>. Acesso em: 10 abr. 2023.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. São Paulo. Paz e Terra, 1996.
- GOES, Anderson Bonatto; CONCECIO, Tiago dos Santos. **Psicomotricidade na educação infantil**. 2016. 40 f. TCC (Graduação) - Curso de Educação Física, Faculdade Vale do Cricaré, São Mateus, 2016.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Cengage, 2021.

LUIZ, Jéssica Martins Marques *et al.* As concepções de jogos para Piaget, Wallon e Vygotski. **Lecturas Educación Física y Deportes**, Buenos Aires, v. 19, p. 1-1, 2014.

MELLO, Suely Amaral. **A escola de Vygotsky**. *In:* Introdução à psicologia da educação: seis abordagens. São Paulo: Avercamp. 2004. p.136-155.

MORATORI, Patrick Barbosa. **Por que utilizar jogos educativos no processo de ensino aprendizagem?** 2003. 33 f. TCC (Graduação) - Curso de Informática na Educação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2003.

MURCIA, Juan Antonio Moreno. **Aprendizagem através do jogo**. Porto Alegre: Artmed, 2005.

OLIVEIRA, Fernanda Xavier Fontana. Psicomotricidade e desenvolvimento humano. **Revista Primeira Evolução**, v. 1, n. 17, p. 57-67, 2021.

OLIVEIRA, Maristela Fatima de Souza. A influência da psicomotricidade na aprendizagem. **Revista Gestão & Educação**, p. 114, 2022. Disponível em: https://www.faconnect.com.br/files/revista_082022.pdf#page=114. Acesso em 07 maio de 2023.

RABELLO, Elaine; PASSOS, José Silveira. Vygotsky e o desenvolvimento humano. **Portal Brasileiro de Análise Transacional**, p. 1-10, 2010.

SCHIRMANN, Jeisy Keli *et al.* Fases de desenvolvimento humano segundo Jean Piaget. *In:* **VI Congresso Nacional de Educação**, Campina Grande: Realize Editora. 2019. Disponível em: <https://www.editorarealize.com.br/index.php/artigo/visualizar/60497>. Acesso em: 10 jun. de 2023.

SILVA, Ione de Cássia Soares da; PRATES, Tatiane da Silva; RIBEIRO, Lucineide Fonseca Silva. As novas tecnologias e aprendizagem: desafios enfrentados pelo professor na sala de aula. **Revista em debate**, v. 16, p. 107-123, 2016.

SOUZA, Juliana Porto; SCHMIDT, Magda. A importância da psicomotricidade para a aprendizagem. **Revista congrega-mostra de trabalhos de conclusão de curso-issn 2595-3605**, n. 1, p. 58-75, 2017.

TEZANI, Thaís Cristina Rodrigues. O jogo e os processos de aprendizagem e desenvolvimento: aspectos cognitivos e afetivos. **Educação em revista**, v. 7, n. 1-2, p. 1-16, 2006.

ZANATTA, Joana; MARCON, Vera Inês. **O processo de transição da educação infantil para os alunos iniciais do ensino fundamental**: desafios e possibilidades. 2015. 27f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Licenciatura em Pedagogia, Universidade Federal da Fronteira Sul, Chapecó, 2015.

APÊNDICE A – QUESTIONÁRIO

Questionário aplicado via plataforma *Google Forms*

TCC - “O jogo como recurso de facilitação da aprendizagem no Ensino Fundamental I”. O presente formulário tem como objetivo levantar dados relativos sobre a compreensão que professores do Ensino Fundamental I tem sobre a importância dos jogos pedagógicos como recurso de facilitação da aprendizagem. Todos os dados coletados serão confidenciais, tendo em vista que os participantes não precisam se identificar.

1- Idade:

- Entre 20 e 25
- Entre 25 e 30
- Entre 30 e 35
- Mais de 35

2- Cidade onde reside:

3- Qual seu grau de escolaridade?

- Fundamental incompleto
- Fundamental completo
- Médio incompleto
- Médio completo
- Magistério
- Superior completo
- Pós graduação
- Mestrado
- Doutorado

4- Há quanto tempo você atua no Ensino Fundamental Anos Iniciais?

- Menos de 5 anos
- Mais de 5 anos e menos de 10
- Mais de 10 anos

5- Qual série você atua no Ensino Fundamental Anos Iniciais?

- 1°
- 2°
- 3°
- 4°
- 5°
- Multisseriado

6- Em qual município se localiza a escola que você leciona?

7- Qual a sua opinião sobre o uso dos jogos pedagógicos no Ensino Fundamental Anos Iniciais?

8- Em sala de aula, você utiliza os jogos pedagógicos?

() Sim

() Não

9- Se respondeu sim, para a questão anterior, quais jogos você utiliza?

10- Se respondeu não, para a questão anterior, por quais motivos você não utiliza os jogos em sala de aula?

11- Na sua opinião, como os jogos devem ser utilizados em sala de aula?

12- Com qual objetivo você utiliza os jogos em sala de aula?
