



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CAMPUS I- CAMPINA GRANDE
CENTRO EDUCAÇÃO-CEDUC
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO
CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA**

FABRICIA MARTINS FELIX

**JOGOS COMO FERRAMENTA NOS PROCESSOS DE ENSINO E APRENDIZAGEM
NO ENSINO FUNDAMENTAL: ANOS INICIAIS.**

**CAMPINA GRANDE
2024**

FABRICIA MARTINS FELIX

**JOGOS COMO FERRAMENTA NOS PROCESSOS DE ENSINO E APRENDIZAGEM
NO ENSINO FUNDAMENTAL: ANOS INICIAIS.**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentada ao Departamento de Educação da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título de Graduada em Pedagogia.

Área de concentração: Educação.

Orientador: Prof. Me. Diêgo de Lima Santos Silva

**CAMPINA GRANDE
2024**

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.

F316j Felix, Fabricia Martins.
Jogos como ferramenta nos processos de ensino e aprendizagem no ensino fundamental [manuscrito] : anos iniciais / Fabricia Martins Felix. - 2024.
30 p.

Digitado.
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Educação, 2024.
"Orientação : Prof. Me. Diêgo de Lima Santos Silva, Coordenação do Curso de Pedagogia - CH. "
1. Jogos. 2. Base Nacional Comum Curricular - BNCC. 3. Currículo. 4. Processo ensino-aprendizagem. I. Título
21. ed. CDD 371.33

FABRICIA MARTINS FELIX

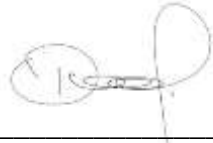
JOGOS COMO FERRAMENTA NOS PROCESSOS DE ENSINO E APRENDIZAGEM NO
ENSINO FUNDAMENTAL: ANOS INICIAIS.

Trabalho de Conclusão de Curso apresentada ao
Departamento de Educação da Universidade
Estadual da Paraíba, como requisito parcial à
obtenção do título de Graduada em Pedagogia.

Área de concentração: Educação.

Aprovado em: 29/05/2024.

BANCA EXAMINADORA



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



Prof. Dra. Paula Almeida de Castro (1º Membro Avaliadora)
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



Prof. Dra. Tatiana Cristina Vasconcelos (2º Membro Avaliadora)
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

Aos meus familiares, pela compreensão,
companheirismo e amizade, DEDICO.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente agradeço ao meu Deus, por me permitir chegar até aqui, sendo tão bondoso e misericordioso comigo e com os meus.

Ao meu esposo Carlos que me incentivou e me apoiou a retomar os estudos, a minha filha Carla Marcella que foi e tem sido a minha maior motivação de me tornar uma pessoa melhor a cada dia.

A minha mãe Luciana a qual sem seu apoio em cuidar da minha pequena enquanto precisava estar ausente e suas orações em meu favor eu não teria chegado tão longe.

Aos meus irmãos Danielly, Fernanda e Matheus por todo apoio, incentivo e pela compreensão por minha ausência nas reuniões familiares.

As minhas amigas Géssica Ligia e Francisca Lígia que estiveram comigo por todo esse tempo, me estendendo as mãos quando eu precisava, me incentivando a continuar, onde falávamos sempre “Ninguém solta a mão de ninguém”, e aqui chegamos, uhu!!!

Ao professor Diêgo de Lima Santos Silva pelas sugestões ao longo dessa orientação e pela dedicação.

Aos professores do Curso de licenciatura em Pedagogia da UEPB, que contribuíram ao longo de trinta meses, por meio das disciplinas e debates, para o desenvolvimento desta pesquisa.

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

Carlos Drummond de Andrade

RESUMO

O presente estudo teve como objetivo identificar a relevância do uso de jogos pedagógicos como recurso facilitador no processo de ensino-aprendizagem de crianças inseridas nas séries iniciais do Ensino Fundamental. Para tal, inicialmente, realizou-se levantamento bibliográfico em busca de identificar - a partir dos autores Vygotski, Piaget, Elkonin, Leontiev, dentre outros- a importância de trabalhar a ludicidade, para além da educação infantil; além de, apresentar propostas para utilização desta, com base nas recomendações da Base Nacional Comum Curricular. Posteriormente, seguiu-se com pesquisa qualitativa realizada com professoras do Ensino Fundamental I de escolas situadas na cidade de Campina Grande, Paraíba. Como ferramenta de produção de dados aplicou-se questionário construído para esta pesquisa, cujo objetivo foi identificar a percepção de benefícios no desenvolvimento de alunos com a utilização de jogos como recurso pedagógico. Os resultados apontam que a prática educacional com a utilização de jogos auxilia o fazer docente além de favorece o desenvolvimento do aluno em aspectos cognitivo, sócioemocional e motor, também abre um leque de possibilidades para a prática docente, facilitando a atuação dos professores e minimizando os impactos negativos que venha está presente em sua sala de aula.

Sendo assim, é de suma importância que os profissionais que atuam na área da educação, em especial, nas séries iniciais do ensino fundamental, conheçam os benefícios da utilização de jogos como ferramenta de auxílio no processo de ensino e aprendizagem, resultando em uma educação plena do aluno.

Palavras-Chave: Jogos. Base Nacional Comum Curricular- BNCC. Currículo. Processo ensino-aprendizagem.

ABSTRACT

The present study aimed to identify the relevance of using educational games as a facilitating resource in the teaching-learning process for children in the initial grades. Initially, a bibliographic review was carried out in order to track– based on the authors investigated – the importance of working on playfulness, no restricted to early childhood education; in addition, presenting proposals for its use, based on the recommendations of the National Common Curricular Base. Subsequently, qualitative research was carried out with elementary school teachers from schools located in the city of Campina Grande, Paraíba. As a data production tool, a questionnaire constructed for this research was applied, the objective of which was to identify the perception of benefits in the development of students with the use of games as a pedagogical resource. The results indicate that educational practice using games helps teaching and favors student development in aspects cognitive, socio-emotional and motor. The results show that educational practice with the use of games helps teaching, in addition to fostering student development in cognitive, socio-emotional and motor aspects, and also opens up a range of possibilities for teaching practice, facilitating the work of teachers and minimising the negative impacts that may be present in their classroom. As such, it is of the utmost importance that professionals working in the field of education, especially in the early grades of primary school, know the benefits of using games as a tool to aid the teaching-learning process, resulting in a full education for the student.

Keywords: Games. Common National Curriculum Base - BNCC. Curriculum. Teaching-learning process.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Quadro 1 – Jogos por Idade e Características.....	15
Quadro 2 – Tipos de Jogos e Características.....	15
Quadro 3 – Séries e Habilidades. Correspondentes.....	20

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

BNCC	Base Nacional Comum Curricular
ECA	Estatuto da Criança e do Adolescente
RCNEI	Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil
TCLE	Termo de Consentimento Livre e Esclarecido

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	11
2	OS JOGOS NA INFÂNCIA E SUA INTERRELAÇÃO COM AS APRENDIZAGENS	13
2.1	BNCC E OS JOGOS O QUE PREVÊ O CURRÍCULO PARA SUA UTILIZAÇÃO DO 1º AO 5º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL..... ?	17
3	METODOLOGIA	21
4	RESULTADOS E DISCURSSÕES	22
5	CONCLUSÃO	25
	REFERÊNCIAS	26
	ANEXO A – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE).....	28
	ANEXO B – QUESTIONÁRIO DE PERGUNTAS.....	29

1 INTRODUÇÃO

Os jogos são uma ferramenta valiosa para a educação, pois trazem influências significativas, contribuindo para o desenvolvimento integral do aluno em diferentes aspectos da sua formação social. De acordo com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), além de promover a ludicidade, atuam como estímulo ao desenvolvimento de habilidades cognitivas, socioemocionais e motoras; facilitam a compreensão de conteúdos interdisciplinares, além de, contribuírem para o enfrentamento de demandas que surjam nos espaços sociais. Assim sendo, é possível afirmar que impactam dentro e fora da escola (Brasil, 2018).

Consoante a esta concepção, Campos, Felício e Bortolotto (2003) afirmam que o jogo didático, é de suma importância uma vez que auxilia no desenvolvimento de habilidades, raciocínio lógico, além de apresentar para o aluno os conteúdos de modo lúdico e espontâneo o que facilita a fixação do conhecimento.

A ludicidade faz parte do desenvolvimento humano e é vital para que se promova criatividade, assim como, se favoreça a interação entre sujeitos. Especificamente ao se falar de crianças é indispensável a compreensão de que estas utilizam da interação com objetos e materiais para que os compreenda; com base nisto, é que se propõe a inserção da brincadeira no processo de aprendizado, por uma concepção de educação focada na autonomia e não apenas na instrução (Alves; Feitosa; Soares, 2015).

O brincar, o praticar esportes e o divertir-se são, segundo o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) – em seu capítulo II, art. 15, inciso IV -, direitos; que, portanto, devem ser preservados (Brasil, 1990). A inclusão de jogos e brincadeiras no espaço escolar deve ser estimulada para que se fortaleça o processo de ensino; assim sendo, cabe ao professor atuar como mediador das ações com metodologias lúdicas conectadas aos conteúdos propostos pela BNCC, considerando as etapas formativas. Estas ações deverão favorecer significativamente o desenvolvimento dos alunos em aspectos físico, cognitivo, afetivo, social e moral.

Segundo as Orientações Curriculares para o Ensino Médio:

Os jogos e brincadeiras são elementos muito valiosos no processo de apropriação do conhecimento. Permitem o desenvolvimento de competências no âmbito da comunicação, das relações interpessoais, da liderança e do trabalho em equipe, utilizando a relação entre cooperação e competição em um contexto formativo. O jogo oferece o estímulo e o ambiente propícios que favorecem o desenvolvimento espontâneo e criativo dos alunos e permite ao professor ampliar seu conhecimento de técnicas ativas de ensino, desenvolver capacidades pessoais e profissionais para estimular nos alunos a capacidade de comunicação e expressão, mostrando-lhes uma nova maneira, lúdica, prazerosa e participativa de relacionar-se com o conteúdo escolar, levando a uma maior apropriação dos conhecimentos envolvidos (Brasil, 2006, p. 28).

Compreender os jogos como estímulo à participação e facilitador no processo de apropriação é de extrema relevância ao considerar o atual contexto da educação brasileira. Na atualidade, é comum que profissionais da área da educação encontrem dificuldades ao ministrar conteúdos em sala, principalmente, em turmas do Ensino Fundamental. Estas contrariedades são geradas tanto pela falta de interesse do aluno quanto por limitações nas estratégias docentes em despertar interesse do aluno e por ausência de apoio escolar; que conduz o profissional a estado de sobrecarga física e emocional.

Diante do exposto, o objetivo geral deste estudo é Conhecer a relevância do uso de jogos pedagógicos como meio de facilitação no processo de ensino-aprendizagem para crianças da Educação Infantil aos anos iniciais do Ensino Fundamental I, partindo das propostas apresentadas pela BNCC. Para compô-lo, definimos como objetivos específicos: a) analisar os jogos e suas finalidades recreativas e educacionais; b) conhecer sobre a utilização de jogos presente na BNCC para os anos Iniciais do Ensino Fundamental do 1º ao 5º ano; c) analisar a inserção dos jogos como ferramenta pedagógica, em escolas públicas e privadas da cidade de Campina Grande, Paraíba.

2 OS JOGOS NA INFÂNCIA E SUA INTERRELAÇÃO COM AS APRENDIZAGENS

O desenvolvimento de uma criança envolve múltiplos componentes; dentre eles destacam-se o motor, ligados a habilidades de movimento, coordenação motora fina ou ampla; e o cognitivo, que inclui a capacidade de identificação de objetos, cores, formas, sons, texturas e outros. É fato que desde a primeira infância o contato com diferentes jogos facilita e estimula o amadurecimento destes domínios. A este respeito Frederick Froebel afirmou:

A brincadeira é a fase mais alta do desenvolvimento da criança – do desenvolvimento do homem nesse período; pois ela é representação auto-ativa do interno – representação do interno, da necessidade e do impulso internos. As brincadeiras da criança são as folhas germinais de toda vida futura: pois o homem todo é desenvolvido e mostrado nela, em suas disposições mais carinhosas, em suas tendências mais interiores (Froebel, 1887, p. 55-56 *apud* Arce, 2004, p. 13-14).

Para o autor, a educação é alicerçada no que nomeia de “unidade vital” – um triângulo indissociável entre Deus, homem e Natureza – que é resultado de processos de interiorização e exteriorização. Este último, refere-se à necessidade da criança em lidar com coisas concretas para consolidação do aprendizado; neste campo, os jogos e a arte são indispensáveis. Compreendendo esta relevância, o autor considera a necessidade da variação de jogos de acordo com a idade da criança; e se é o jogo mediador do processo de aprendizagem, é o professor o observador e o auxiliar desse desenvolvimento (Arce, 2004, p. 18).

Contrariando a concepção de desenvolvimento a partir da naturalidade, do divino e do universal, defendida por Frederick Froebel (1887), Elkonin, Leontiev e Vigotski – em estudo sobre o papel da educação – defendem que “fundamentar os estudos sobre o desenvolvimento humano nesse tipo de crença seria colocar-se longe da ciência e do pressuposto marxista, de que o humano constrói a sua própria história assim como é por ela construído” (Arce, 2004, p. 18).

Na visão de Elkonin, Leontiev e Vigotski o desenvolvimento infantil é complexo e perpassa por estágios que variam de acordo com idade e habilidades cognitivas, que por sua vez são dependentes de variáveis como o acesso à educação, a inserção dos sujeitos na sociedade, e a fatores econômicos, sociais, culturais e históricos. Isto fica explícito quando Leontiev afirma:

[...] Mas essa desigualdade entre os homens não provém das suas diferenças biológicas naturais. Ela é o produto da desigualdade econômica, da desigualdade de classes e da diversidade consecutiva das suas relações com as aquisições que encarnam todas as aptidões e faculdades da natureza humana, formadas no decurso de um processo sócio-histórico (Leontiev, 1978, p. 274 *apud* Arce, 2004, p.18).

Consoante com esta visão, Elkonin (2000) acrescenta a relevância de que a criança não seja observada na individualidade, portanto, necessário que se realizem adaptações às condições de vida. Assim sendo “o desenvolvimento mental” seria, nessa concepção, o desenvolvimento desses mecanismos de adaptação a esses diferentes mundos traduzidos na vida infantil como: o “mundo da criança e os objetos” e o “mundo da criança e os outros” (Elkonin, 2000, p. 4 *apud* Arce, 2004, p.18).

Há de se enfatizar que utilizar jogos e brincadeiras como facilitadores de tais adaptações não têm benefícios restritos à Educação Infantil. Em todos os níveis educacionais estes recursos favorecem o desenvolvimento de aspectos cognitivos e sociais; enquanto aprende e pratica as regras dos jogos, o aluno estabelece uma relação com normas que devem ser seguidas. De modo que “o atributo essencial na brincadeira é que uma regra torna-se um desejo, ou seja, satisfazer as regras torna-se uma fonte de prazer, o que, no futuro, constituirá o nível básico de ação real e moralidade do indivíduo” (Vygotsky, 1984, p.113-114 *apud* Oliveira, p.45, 1994).

Segundo Vygotsky, no processo de desenvolvimento, a criança começa usando as mesmas formas de comportamento que outras pessoas inicialmente usaram em relação a ela. Isto ocorre porque, desde os primeiros dias de vida, as atividades da criança adquirem um significado próprio num sistema de comportamento social, retratadas através de seu ambiente humano, que auxilia a atender seus objetivos [...] (Oliveira, 1994, p.43).

A atividade lúdica, a situação imaginária, o processo de desenvolvimento das regras no Jogo, a protagonização, o tema e argumento, a motivação para jogar, dentre outros, estão constantemente em movimento. Mas, ao mesmo tempo, enraízam-se, fixam-se, no que há de unitário nessa atividade humana que toma seu maior interesse e necessidade durante o período da infância, orientado pelas relações sociais dos adultos (Oliveira, 2017, p.236).

Com isso identificamos que, desde o início, a criança se desenvolve por meio da observação; a utilização de jogos, portanto, permite que seja mais prazerosa. Logo, não é só o brincar por brincar, a brincadeira na escola e a utilização de jogos pedagógicos deve estimular o aluno – dentre outras coisas – a pensar, refletir, descobrir estratégias, explorar a criatividade, valorizar o movimento e assimilar novos conhecimentos; tendo como objetivo final o desenvolvimento do sujeito e como direcionador o profissional de educação.

Piaget (1978) utilizava o termo “jogo” para descrever o ato de brincar. Considerando as fases de desenvolvimento das crianças, o autor dividiu os jogos por etapas, como mostrado no quadro abaixo (Quadro 1).

Quadro 1 – Jogos por idade e características.

IDADE	JOGOS	CARACTERÍSTICAS
> 18 MESES	Jogos de exercícios	Manifestações de repetições motoras que despertam o prazer no bebê possibilitando a formação de hábitos.
2-4 ANOS	Jogos simbólicos	Representação da imaginação, seja no relembrar ou representar algo, a fase do faz de conta na qual a criança já é capaz de observar, analisar, perceber e discriminar,
> 5 ANOS	Jogos de regras	Desenvolvimento do social, a necessidades de regras básicas, de interação com o outro permitindo a aprender sobre as regras de convivência coletiva, para o autor essa terceira, alcança o caráter educativo da criança, auxiliando na formação da personalidade.

Fonte: Produzido pela autora (2024) com base em Piaget (1978)

No quadro 1, o autor nos apresenta que até os 18 meses os jogos são utilizados com uso de repetições a fim de desenvolver a rotina com criação de hábitos. Partindo disso, de 2 a 4 anos, os jogos são utilizados como ferramentas que despertam a imaginação, a fase de faz de conta, já a partir dos 5 anos, os jogos auxiliam no desenvolvimento social, a partir dos conhecimentos de regras básicas e de convivência coletiva, formando também a personalidade da criança.

Mas este não é o único modelo de classificação de jogos, segundo Silva (2012) outros autores realizam categorizações que geralmente, consideram as modalidades apresentadas abaixo (Quadro 2).

Quadro 2 –Tipos de Jogos e Características

Jogos funcionais	Caracterizados pela realização de movimentos simples com o corpo, por meio dos sentidos. Exemplos: mover os dedos, tocar objetos, produzir ruídos e sons, dobrar os braços e pernas entre outras.
Jogos de ficção	Conhecido como jogo de faz de conta, no qual a criança utiliza-se de sua imaginação. Exemplos: imitar os adultos ou personagens preferidos, brincar de imitar a escolinha.
Jogos de aquisição	Caracterizado pela insistência na criança em entender e aprender, está relacionada com a capacidade de buscar compreensão, em especial com crianças muito pequenas.

Jogos de fabricação ou construção	Contribui bastante com o desenvolvimento motor, intelectual, psicológico e social da criança, pois está relacionado á diversão em produzir, criar, construir ou transformar algo.
-----------------------------------	---

Fonte: Produzido pela autora (2024), com base em Silva (2012)

O exposto permite atestar o quão importante é a atividade lúdica e a utilização de jogos no processo de ensino-aprendizagem, esta relevância não se esgota na saída da criança da Educação Infantil para o Ensino Fundamental. Alguns profissionais, no entanto, desconsideram que a infância se mantém nesse período de transição e abandonam a ludicidade como recurso pedagógico útil no incentivo ao entendimento e à assimilação do conteúdo proposto. A brusca mudança no padrão de práticas, em que aulas passam de divertidas para monótonas e tediosas, pode desenvolver no aluno a falta de interesse, atenção e vontade de aprender; prova disto é que as crianças passam a definir o recreio como melhor momento da escola, porque é nele que podem “brincar”.

Acerca disto, Campos e colaboradores (2020) nos explicam que

As atividades lúdicas (brincadeiras) correspondem ao impulso natural da criança que satisfaz às necessidades interiores, por ser um valor intrínseco (de dentro para fora) que acompanha todo o ser humano em sua história de vida. O jogo tem grande valor educativo e pode ser utilizado na escola como um dos recursos didáticos no processo de ensino-aprendizagem, contribuindo com o desenvolvimento de atividades didático-pedagógicas. A criança e o adolescente constroem e reconstróem sua compreensão de mundo, também, por meio do jogo, amadurecem algumas capacidades de socialização, por meio da utilização e experimentação de regras e papéis sociais estabelecidos por essa ação (Campos *et al*, 2020).

Fato é também que o profissional tem dificuldades em sua prática que sobrepõem a simples falta de iniciativa ou desejo de implantação de ferramentas como jogos. Segundo os estudos apresentados por Gomes e Penha (2021) parte significativa dos alunos apresentam fragilidades no processo de aprendizagem nos anos iniciais, tanto relacionadas à escrita e literatura quanto às questões matemáticas ou raciocínio lógico. Este cenário impõe que profissionais de educação, atentos às necessidades, desenvolvam planos de intervenção objetivando melhorar a qualidade de vida do aluno e propiciar o desenvolvimento das habilidades necessárias.

Neste sentido, os jogos pedagógicos podem ser utilizados como materiais de suporte direcionado. O contato direto com o objeto a ser estudado facilita o aprendizado, como já plenamente exposto; mas também favorece a mediação do profissional de educação em uma realidade de agrupamento de crianças em diferentes níveis de aprendizado em uma mesma sala de aula.

Partindo disto, percebe-se que quando o professor reconhece que recursos pedagógicos – tais como jogos e brincadeiras – podem facilitar o entendimento, a comunicação e o desenvolvimento pleno do aluno e os coloca em prática está reconhecendo a ludicidade como peça fundamental de sua atuação pedagógica. Não dissociada da compreensão de que os jogos precisam despertar as habilidades que sua turma necessita desenvolver.

A próxima seção deste referencial se dedicará à discussão a cerca do currículo (BNCC) para o Ensino Fundamental Anos Iniciais, especialmente quanto a utilização de jogos em sala de aula. Pretende-se explorar o uso e as possibilidades da inserção de jogos como alternativa para melhorar o processo de aprendizagem.

2.1 BNCC E OS JOGOS: O QUE PREVÊ O CURRÍCULO PARA SUA UTILIZAÇÃO NO ENSINO FUNDAMENTAL DO 1º AO 5º ANO?

De acordo com a nova Base Nacional Comum Curricular (BNCC), implantada em 2018, currículo pode ser conceituado como documento importante construído por gestores, professores, alunos, pais e comunidade cuja finalidade é orientar o processo de ensino e aprendizagem nas escolas. Assim sendo, ele deve definir os objetivos e as habilidades que os alunos precisam desenvolver no decorrer do ano letivo, obrigatoriamente alinhado com a BNCC.

Os currículos podem ser encontrados em diferentes tipos, conforme descreve um estudo realizado por Leonardo Fernandes publicado em 2024, a saber: a) currículo em ação, que se realiza na prática, no cotidiano do aluno; b) currículo oculto, que não se apresenta de forma explícita nos documentos oficiais, no entanto, influencia na aprendizagem; c) currículo social, relacionado a questões e problemas da realidade social, ambiental, cultural, econômica e política; e d) currículo estruturador, que está baseado nas competências e habilidades essenciais, é aquele que garante a formação de qualidade (Fernandes, 2024).

É de extrema importância que o currículo leve em conta as necessidades, especificidades e potencialidades no âmbito educacional; bem como, considere as características dos que compõem o ambiente escolar – seja alunos, professores e/ou comunidade. De modo geral, portanto, o currículo deve estar adaptado à realidade da comunidade escolar, para tanto, faz-se necessária a atualização constante, garantindo assim a qualidade da educação de forma integral.

A BNCC considera a utilização de jogos como ferramenta de aprendizagem, afirmando que

[...] ao valorizar as situações lúdicas de aprendizagem, aponta para a necessária articulação com as experiências vivenciadas na Educação Infantil. Tal articulação precisa prever tanto a progressiva sistematização dessas experiências quanto o desenvolvimento, pelos alunos, de novas formas de relação com o mundo, novas possibilidades de ler e formular hipóteses sobre os fenômenos, de testá-las, de refutá-las, de elaborar conclusões, em uma atitude ativa na construção de conhecimentos. Nesse período da vida, as crianças estão vivendo mudanças importantes em seu processo de desenvolvimento que repercutem em suas relações consigo mesmas, com os outros e com o mundo (Brasil, 2018, p. 57-58).

Outrossim, de acordo com a base nacional, jogos, que já eram discutidos por Piaget (1978), podem ser repensados e reformulados para que se insiram conjuntamente às novas metodologias nas práticas propostas para educação contemporânea. Estima-se que isto favoreça o contato do estudante com atos que conduzam ao protagonismo, assim como, à consciência social e coletiva; por meio das atividades lúdicas, que produzem uma aprendizagem mais significativa dos conteúdos propostos pela BNCC – tornando-os mais atrativos e agradáveis, além de ser estratégia interessante para utilizar com crianças que apresentam algum tipo de dificuldade.

A BNCC nos apresenta o sentido de que:

É importante fazer uma distinção entre jogo como conteúdo específico e jogo como ferramenta auxiliar de ensino. Não é raro que, no campo educacional, jogos e brincadeiras sejam inventados com o objetivo de provocar interações sociais específicas entre seus participantes ou para fixar determinados conhecimentos. O jogo, nesse sentido, é entendido como meio para se aprender outra coisa, como no jogo dos “10 passes” quando usado para ensinar retenção coletiva da posse de bola, concepção não adotada na organização dos conhecimentos de Educação Física na BNCC. 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 [...] oportunizando o reconhecimento de seus valores e formas de viver em diferentes contextos ambientais e socioculturais brasileiros (Brasil, 2018, p. 214-215).

Com base no excerto anterior, é preciso saber diferenciar os jogos de conteúdos específicos, como, por exemplo, o xadrez – que tem objetivos de aprendizagem específicos e direcionados; dos jogos utilizados como meio de facilitação do aprendizado, que desempenham o papel de auxiliar deste processo e são considerados como recurso lúdico para o desenvolvimento de aula e aplicabilidade do conteúdo.

Segundo o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI), os jogos “devem ter presença obrigatória nas instituições de Educação Infantil de forma cuidadosamente planejada” (1998. p. 69-71). Isto, contudo, não deve excluir a inserção em instituições de Ensino Fundamental. A depender da brincadeira e do jogo, o profissional responsável pode construir estratégias individuais ou grupais – visto que o aprendizado acontece por meio da interação social; criando assim um portfólio acerca das capacidades nos aspectos sociais, cognitivos, afetivos, de linguagens e entre outros.

Corroborando este entendimento Kishimoto (1997) explicita que

O uso do brinquedo/jogo educativo para fins pedagógicos remete-nos para a relevância desse instrumento para situações de ensino-aprendizagem e de desenvolvimento infantil [...]. Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo adulto com vistas a estimular certos tipos de aprendizagem, surge a dimensão educativa. Desde que mantidas as condições para a expressão do jogo, ou seja, a ação intencional da criança para brincar, o educador está potencializando as situações de aprendizagem. Utilizar o jogo na educação infantil significa transportar para o campo do ensino-aprendizagem condições para maximizar a construção do conhecimento, introduzindo as propriedades do lúdico, do prazer, da capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora (Kishimoto, 1997, p.36-37).

Em concordância, as autoras Alves e Bianchim (2010) alegam que,

[...] a criança, em início de desenvolvimento, vive em um meio ambiente em constante mudança e com uma imensa quantidade de objetos que ela não conhece e domina. É nesse contexto que 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; Bianchin, 2010, p. 284).

Ademais, a BNCC nos apresenta em seu conteúdo a importância dos jogos na transição escolar, confirmando sua atuação no processo de transição, geralmente, tensionado como já citado anteriormente. A este sentido a base nacional traz a reflexão de que

Ao ingressar no Ensino Fundamental – Anos Iniciais, os alunos vivenciam a transição de uma orientação curricular estruturada por campos de experiências da Educação Infantil, em que as interações, os jogos e as brincadeiras norteiam o processo de aprendizagem e desenvolvimento, para uma organização curricular estruturada por áreas de conhecimento e componentes curriculares. Nessa nova etapa da Educação Básica, [...] deve assegurar aos alunos a possibilidade de se expressar criativamente em seu fazer investigativo, por meio da ludicidade, propiciando uma experiência de continuidade em relação à Educação Infantil (Brasil, 2018, p.157).

É neste sentido que, após análises, foram elencadas as propostas de trabalho e habilidades como propositura para utilização de jogos, prevista para o Campo da Vida Cotidiana (Quadro 3).

Campo de atuação relativo à participação em situações de leitura, próprias de atividades vivenciadas cotidianamente por crianças, adolescentes, jovens e adultos, no espaço doméstico e familiar, escolar, cultural e profissional. Alguns gêneros textuais deste campo: agendas, listas, bilhetes, recados, avisos, convites, cartas, cardápios, diários, receitas, regras de jogos e brincadeiras (Brasil, 2018, p. 102).

A BNCC adiciona ainda que:

Ao brincar, dançar, jogar, praticar esportes, ginásticas ou atividades de aventura, para além da ludicidade, os estudantes se apropriam das lógicas intrínsecas (regras, códigos, rituais, sistemáticas de funcionamento, organização, táticas etc.) a essas manifestações, assim como trocam entre si e com a sociedade as representações e os significados que lhes são atribuídos (Brasil, 2018, p.177).

Sendo assim, compreende-se que a utilização de jogos, bem como os demais pontos apresentados pela BNCC, favorece o desenvolvimento integral do aluno.

Quadro 3 – Séries e Habilidades correspondentes.

Série	Habilidades
1º Ano	(EF12LP18) Apreciar poemas e outros textos versificados, observando rimas, sonoridades, jogos de palavras, reconhecendo seu pertencimento ao mundo imaginário e sua dimensão de encantamento, jogo e fruição.
2º Ano	(EF12LP19) Reconhecer, em textos versificados, rimas, sonoridades, jogos de palavras, palavras, expressões, comparações, relacionando-as com sensações e associações.
3º Ano	(EF15AR24) Caracterizar e experimentar brinquedos, brincadeiras, jogos, danças, canções e histórias de diferentes matrizes estéticas e culturais.
4º Ano	(EF04LP12) Assistir, em vídeo digital, a programa infantil com instruções de montagem, de jogos e brincadeiras e, a partir dele, planejar e produzir tutoriais em áudio ou vídeo.
5º Ano	(EF15AR26) Explorar diferentes tecnologias e recursos digitais (multimeios, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografia, softwares etc.) nos processos de criação artística.

Fonte: Produzida pela autora (2024), com base em Brasil (2018).

O quadro 3, apresenta as habilidades correspondentes aos conteúdos propostos pela BNCC, que recomendam a utilização dos jogos no processo de ensino aprendizagem, visando favorecer o desenvolvimento do aluno.

A seguir, apresentaremos o percurso metodológico traçado para analisar se há relevância na utilização dos jogos como instrumento favorecedor do processo de ensino-aprendizagem.

3 METODOLOGIA

A referida pesquisa teve como amostra professoras do Ensino Fundamental Anos Iniciais localizadas na cidade de Campina Grande, Paraíba. Foram incluídas, ao todo, 6 professoras – duas de escolas públicas e quatro de escolas privadas. Questões quanto a caracterização da amostra, tais como tempo de serviço e tipo de instituição de vínculo, foram realizadas; contudo, focaremos na apresentação e discussão das que versam sobre os objetivos deste estudo.

Na condução da pesquisa que deu origem a este trabalho, optamos por empregar a metodologia qualitativa fundamentada nos princípios de Gil e Severino. Para elaborar essa abordagem, primeiramente realizamos uma pesquisa de documentos, artigos e outros recursos. A produção de dados aconteceu através de questionário disponibilizado pelo *Google Forms*, direcionada a professoras de diferentes escolas na cidade de Campina Grande-Paraíba, que consentiram em participar através da assinatura do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE).

Identificamos grande importância na realização de pesquisas para obtenção de respostas, pois com base nas proposituras de Gil (2008):

Pode-se definir pesquisa como o processo formal e sistemático de desenvolvimento do método científico. O objetivo fundamental da pesquisa é descobrir respostas para problemas mediante o emprego de procedimentos científicos. A partir dessa conceituação, pode-se, portanto, definir pesquisa social como o processo que, utilizando a metodologia científica, permite a obtenção de novos conhecimentos no campo da realidade social. (Gil, 2008, p. 26)

Conforme Severino (2013), existem grandes possibilidades de metodologia nas pesquisas quantitativas e qualitativas.

Quando se fala de pesquisa quantitativa ou qualitativa, e mesmo quando se fala de metodologia quantitativa ou qualitativa, apesar da liberdade de linguagem consagrada pelo uso acadêmico, não se está referindo a uma modalidade de metodologia em particular. Daí ser preferível falar-se de abordagem quantitativa, de abordagem qualitativa, pois, com estas designações, cabe referir-se a conjuntos de metodologias, envolvendo, eventualmente, diversas referências epistemológicas. São várias metodologias de pesquisa que podem adotar uma abordagem qualitativa, modo de dizer que faz referência mais a seus fundamentos epistemológicos do que propriamente a especificidades metodológicas (Severino, 2013).

Para a análise de dados buscamos comparar as práticas das profissionais entrevistadas com os teóricos que abordam sobre o tema, obtendo assim a confirmação sobre a importância dos jogos no processo de ensino e aprendizagem.

É importante justificar que esse estudo parte de um desejo pessoal por identificar, considerando as dificuldades enfrentadas e percebidas, as estratégias eficazes que professores

lançam mão para engajar e manter a atenção de alunos; principalmente aqueles que estão em fase de alfabetização com objetivo de estímulo ao desenvolvimento integral.

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Profissionais da área da educação em especial, os professores dos anos iniciais do ensino fundamental tem encontrado bastante dificuldade em aplicar os conteúdos propostos pela BNCC, de modo que o aluno obtenha resultados significantes, Partindo disso, buscamos analisar a inserção dos jogos como ferramenta pedagógica, em escolas públicas e privadas na cidade de Campina Grande, Paraíba. Obtivemos as seguintes respostas ao questionário:

Em relação as dificuldades para ministrar aulas, alguns relatos foram

“A maior dificuldade enfrentada é a falta de apoio da família” - **Professora n°1 (Escola Pública)**

“Trabalho com alunos de EJA e alunos do ensino regular e as dificuldades são bem diferentes. Na EJA, a baixa frequência é uma das principais dificuldades enfrentadas durante o processo de aprendizagem [...] já com os alunos do ensino regular, uma das dificuldades que aponto é a falta de parceria das famílias no auxílio das tarefas de casa. Embora, em muitos casos as próprias famílias não possuam habilidades para orientar didaticamente as crianças[...]” - **Professora n°2 (Escola Pública)**

“Foco, concentração e dispersão” - **Professora n°3 (Escola Particular)**

“Uma das grandes dificuldades encontradas em sala de aulas, seria os valores a educação das crianças, que está dificultando o processo de aprendizagem, já que para ministrar a aula, auxiliá-los na construção de conhecimentos, precisamos de um ambiente calmo, e com falta desses valores está dificultando o processo” - **Profissional n°5 (Escola Particular)**

“Falta de recursos pedagógicos” - **Professora n°6 (Escola Particular)**

A partir das respostas, observa-se que alguns fatores corroboram para uma menor aprendizagem, dentre eles: apoio familiar, baixa frequência, falta de foco e concentração e a escassez de recursos pedagógicos. Especificamente acerca do relato da Professora n° 6, essa falta de recursos também pode ser entendida como falta de Jogos, que de acordo com Abreu (2020), são um recurso eficaz para o desenvolvimento da criança.

Os jogos se mostram eficazes no processo educativo, pois além de auxiliar na cognição, leva a identificação daquilo que a criança pensa e sente. O jogo e a brincadeira então passam ser de extrema importância, pois através dos mesmos entram em contato com situações diversas, desenvolvendo a capacidade de imaginação, passa aplicar ações relacionadas ao mundo real e ao fantástico, favorecendo o desenvolvimento afetivo, cognitivo, motor, social e moral (Abreu, 2020, p.5).

Deste modo, ao considerar a importância da utilização de jogos como ferramenta de auxílio à aprendizagem, disponibiliza-se ao aluno um leque de possibilidades com a finalidade favorecer o seu desenvolvimento. Neste sentido, ao responder a 4ª questão, que as questionava sobre a utilização de jogos nas práticas pedagógicas obtivemos as professoras explicitaram:

“Sim, alfabeto móvel, jogo da memória, quebra cabeça com sílabas, dominó das sílabas, rimas silábicas” - **Professora n°1 (Escola Pública)**

“Sim. Jogo de palavras, jogo de rimas, jogo da forca e alguns jogos nos *chromebooks*” - **Professora n°2 (Escola Pública)**

“Sim, tabuleiros, pega varetas, quebra cabeças, dentre outros”- **Professora n°3 (Escola Particular)**

“Sim, dama, xadrez, jogo da velha” - **Professora n°4 (Escola Particular)**

“Sim, principalmente jogos construídos por mim, utilizando principalmente materiais reciclados (papelão, potes)” - **Professora n°5 (Escola Particular)**

“Sim, adivinhe a palavra, forca, amarelinha, jogue o dado e relacione ao numeral, a quantidades, dinâmicas socioemocionais (garrafas dos elogios, relógio das emoções), estátua, quente e frio, encontre os personagens da história (escondemos na sala ou no parque), jogo das frutas, cores, etc “- **Professora n°6 (Escola Particular)**

Com base nas respostas apresentadas, observa-se diversidade quanto aos jogos utilizados nas práticas pedagógicas, o que estimula o aprendente à participação mais ativa nas aulas. Em concordância com este dado levantado, Nallin (2005) diz que

O jogo e a brincadeira estimulam o raciocínio e a imaginação, e permitem que a criança explore diferentes comportamentos, situações, capacidades e limites. Faz-se necessário, então, promover a diversidade dos jogos e brincadeiras para que se amplie a oportunidade que os brinquedos podem oferecer (Nallin, 2005, p.19).

Frente a esta variedade, cabe ao professor identificar os jogos e brincadeiras que mais possam reforçar o desempenho do seu aluno, estimulando-o em todos os aspectos necessários, sem desconsiderar a diversão. Quando questionadas sobre o momento e a frequência em que os jogos são utilizados, a maior parte da amostra (n=5) mencionam que utilizam todos os dias e 1 o faz conforme o planejamento; de mesmo modo, 5 fazem uso minutos antes de iniciar a aula ou minutos depois de encerra-la e 1 relatou que utiliza este recurso para apresentar o conteúdo da aula.

A percepção das professoras quanto a consideração de jogos como aliados no processo de ensino-aprendizagem, foi coletada na 6ª pergunta. Dentre as quais, é possível destacar as seguintes:

“ Sim, é de suma importância utilizar jogos no processo de alfabetização pois além de proporcionar o lúdico, os jogos estimulam na percepção, o raciocínio levando a fazer referências da palavra com a imagem, com o som das vogais/ consoantes e aquisição da leitura e escrita acontece espontaneamente - **Professora n°1 (Escola Pública)**

Sim, pois possibilita um aprendizado fácil, dinâmico e lúdico” - **Professora n°2 (Escola Pública)**

“Sim! A aula se torna mais atrativa e interessante” - **Professora n°6 (Escola Particular)**

Há, portanto, compreensão quanto à relevância dos jogos como recurso pedagógico. Contudo, para que tal, faz-se necessário a inclusão curricular, pela escola, de atividades que incluam jogos, de modo a possibilitar que professores insiram em suas práticas de sala de aula

estratégias que os usem como recurso a beneficiar o desenvolvimento integral do aluno. Isto porque:

A escola como instituição educativa tem o compromisso de fazer com que essa prática lúdica de fato aconteça, pois é uma proposta metodológica que contribui para uma vida mais prazerosa e significativa. Através do lúdico a escola estimula à criança a uma melhor relação com o seu ambiente social (Hendler, 2010, p.23).

Ao serem questionadas – na 7ª pergunta – sobre inserção dos jogos no processo de ensino-aprendizagem dos alunos, todas as professoras confirmaram o uso. Diante disto, é possível inferir que a prática pedagógica tem considerado a ludicidade, em que os jogos são ferramentas de auxílio ao desenvolvimento e a melhora no desempenho das atividades. Por sua vez, a aferição quanto aos resultados obtidos com esta inserção gerou como discursos:

“Sim, os jogos despertam interesse, curiosidade, além de estimula a percepção o qual leva a criança a refletir durante o processo de alfabetização” - **Professora n°1 (Escola Pública)**

“Sim, ajuda na concentração, interpretação de regras, etc.”- **Professora n°4 (Escola Particular)**

“Sim, muita, principalmente que auxilia na memorização dos conteúdos e chama a atenção das crianças, facilitando assim o caminhar da aula e o interesse das crianças” **Professora n°5 (Escola Particular)**

“A aula se torna mais interessante e atrativa, conseqüentemente as crianças aprendem melhor” - **Professora n°6 (Escola Particular)**

Deste modo, fica clara a relevância da utilização dos jogos como ferramenta de auxílio nas práticas pedagógicas, bem como, é possível concordar com Souza (2021), quando diz que:

Os jogos têm um importante papel no meio educacional, pois através deles, as crianças podem ter um desenvolvimento integral e dinâmico nas áreas cognitiva, social, motora, moral, linguística, afetiva, entre outras, além de contribuir na construção de sua criticidade, autonomia, criatividade, responsabilidade e cooperação com o todo (Souza, 2021, p. 36)

Portanto, devemos incentivar, ainda mais, que os profissionais da área da educação, em especial os professores das séries iniciais do Ensino Fundamental; conheçam e utilizem dos benefícios que os jogos pedagógicos podem desenvolver em seu aluno.

5 CONCLUSÃO

O presente trabalho monográfico buscou identificar a relevância que os jogos pedagógicos podem apresentar no desenvolvimento dos alunos das séries iniciais do Ensino Fundamental, assim como, possibilidade de minimizar os problemas que os profissionais da educação têm enfrentado em sala, ligados, dentre outros, à falta de interesse do aluno, às dificuldades de aprendizagem e à falta de motivação do profissional devido a sobrecarga do trabalho.

Para isso, foi realizada uma pesquisa bibliográfica que apontou resultados positivos, identificando os jogos como excelentes ferramentas nos processos de ensino e aprendizagem. Pois de acordo com os resultados do questionário aplicado com professoras do Ensino Fundamental, permitiu-se concluir que a prática educacional com jogos já vem sendo utilizada e que favorece o desenvolvimento cognitivo, psicomotor e social; contribuindo para construção de aspectos como respeito interpessoal, cooperação, trabalho em equipe, obediência às regras, iniciativa, responsabilidade, dentro outros.

Outro ponto relevante a ser apontado é que esses recursos também auxiliam na prática pedagógica, auxiliando o professor responsável por promover o interesse e despertar a atenção à atividade proposta; assim como, conseqüentemente, promover a aprendizagem e a fixação dos conteúdos estudados. Cumprindo, portanto, com o objetivo proposto de propiciar o desenvolvimento integral, que pode, inclusive, impactar nas séries futuras, agregando valor à instituição de ensino.

Sendo assim, esse trabalho potencialmente pode contribuir com as práticas pedagógicas dos profissionais da área, visando facilitar o exercício da docência, bem como a evolução no desenvolvimento de competências e habilidades dos alunos de forma mais dinâmica, divertida e lúdica. Mas vale ressaltar não é só brincar por brincar, a brincadeira, a utilização dos jogos em sala de aula deve ter um objetivo, seja impulsionar a aprendizagem, despertar o interesse ou fixar os conteúdos estudados.

REFERÊNCIAS

- ABREU, Z.T.O. **O Impacto da falta do lúdico na aprendizagem nos anos iniciais do Ensino Fundamental**. 2020. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia) – Universidade do Sul de Santa Catarina, Santa Catarina, 2020.
- ALVES, L.; BIANCHIN, M. A. O jogo como recurso de aprendizagem. **Rev. psicopedagogia** [online]. [s.l.], v. 27, n. 83, p.282-287, 2010.
- ALVES, P.A; FEITOSA, R.C.S; SOARES, M.B. A ludicidade na prática docente: o que pensam os professores. **Revista UFPE**, Recife, 2015. Disponível em: www.ufpe.br/ce/images/Graduacao_pedagogia/pdf/2015.1/a-ludicidade.pdf. Acesso em: 17 mai. 2024. **2023**], 2015.
- ARCE, A. O jogo e desenvolvimento infantil na teoria da atividade e no pensamento educacional de Friedrich Froebel. **Cad. Cedes**. Campinas, v. 24, n.62, p.9-25, 2004.
- BRASIL. Lei 8.069, de 13 de julho de 1990. Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências. **Diário Oficial da União**: Brasília, 16 jul. 1990 Disponível em: <https://www.gov.br/mdh/pt-br/navegue-por-temas/crianca-e-adolescente/publicacoes/eca-2023.pdf>. Acesso em: 9 set. 2023.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: Ministério da Educação, 2018.
- BRASIL. **Orientações Curriculares para o Ensino Médio: Ciências da natureza, Matemática e suas tecnologias**. Brasília: MEC/SEB, 2006.
- BRASIL. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998.
- FERNANDES, S. L. Como fazer um currículo escolar contextualizado e eficiente. **Tutormundi**, 31 de jan. 2024. Disponível em: [https://tutormundi.com/blog/curriculoescolar/#:~:text=Curr%C3%ADculo%20estruturador,Nacional%20Comum%20Curricular%20\(BNCC\)](https://tutormundi.com/blog/curriculoescolar/#:~:text=Curr%C3%ADculo%20estruturador,Nacional%20Comum%20Curricular%20(BNCC)). Acesso em: 11 de mai. 2023.
- Gil, A.C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.
- GOLDENBERG, M. **A arte de pesquisar: como fazer pesquisa qualitativa em ciências sociais**. 11. ed. Rio de Janeiro: Record, 2009. 107 p.
- GOMES, C.P.R; PENHA, P.X. Mapeando as principais dificuldades de aprendizagem nos anos iniciais do ensino fundamental: estudos na Revista Cefac. **Revista Educação Pública**. [s.l.], v. 21, nº 11, 30 de março de 2021. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/21/11/mapeando-as-principais-dificuldades-de-aprendizagem-nos-anos-iniciais-do-ensino-fundamental-estudos-na-irevista-cefaci>. Acesso em: 29 mar. 2024.
- HENDLER, V. B. **O lúdico nas primeiras series do ensino fundamental**. Porto Alegre: Lume UFRGS, 2010. p. 23.

KISHIMOTO, T.M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. São Paulo: Cortez, 1997.

LAKATOS E. M. **Metodologia científica**. 6. ed. 4. reimpr. São Paulo: Atlas, 2011. 314 p.

NALLIN, F.G.C. **O papel dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil**. 2005. Memorial (Programa Especial de Formação de Professores) – Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2005. p. 8-35.

OLIVEIRA, Z. M. R. **L.S. Vygotsky: algumas ideias sobre desenvolvimento e jogo infantil**. São Paulo: FDE, 1994, p. 43-46.

PELEGRINE, M, J. A importância dos jogos e das brincadeiras na educação infantil. **Sapiencia PUCSP**, São Paulo, 2007, p. 8-25.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1978.

PONTES, C.M; SILVA, D. B.; PEREIRA, C.A. Do lixo à sala de aula: A transformação de materiais reciclados em jogos didáticos para uso nos processos de ensino e aprendizagem nos anos iniciais do ensino fundamental. **Revista Brasileira de Alfabetização**, Minas Gerais, n.13, p.146-159, 2020.

SEVERINO, A. J. **Metodologia do trabalho científico**. São Paulo: Cortez, 2013.

SILVA, C.C.O. **A importância dos jogos com regras no desenvolvimento cognitivo infantil**. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialista em Aprendizagem e Ensino de Educação Básica) – Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2012, p. 9-60.
SOUZA, A. A importância dos jogos educativos no processo de ensino-aprendizagem no século XXI. **Pensar Além**, v. 6, n. 2, 2021.

Anexo A – Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE)**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA-UEPB
CENTRO DE EDUCAÇÃO
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO
CURSO DE PEDAGOGIA**

Prezado(a) Professor(a).

Convidamos Vossa senhora a participar de uma pesquisa para o Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), intitulada : “BNCC e o uso de jogos como ferramenta de aprendizagem em turmas do 1º ao 5º ano do ensino fundamental” desenvolvida por Fabricia Martins Felix, aluna do Curso de Licenciatura em Pedagogia, sob a orientação do Prof. Me. Diego Lima dos Santos Silva, que tem por objetivo identificar a relevância do uso de jogos pedagógicos como meio de facilitação no processo de ensino-aprendizagem, partindo das propostas apresentadas pela BNCC para as crianças da educação infantil aos anos iniciais do Ensino Fundamental I.

Assim, esclarecemos que sua participação no estudo é totalmente voluntária e, portanto, o(a) Senhor(a) não é obrigado(a) a fornecer as informações e/ou colaborar com atividades solicitadas pelo pesquisador. Caso decida não participar do estudo ou resolver a qualquer momento desistir do mesmo, não sofrerá nenhum dano, e todos os dados fornecidos até então serão excluídos e não aparecerão no estudo em destaque.

Por fim, caso decida contribuir, agradecemos a sua colaboração para responder este questionário, como também sua autorização para apresentar os resultados deste estudo na metodologia no meu TCC. Por ocasião da publicação dos resultados, seu nome e da instituição em que você trabalha, será mantido em sigilo.

Estarei à sua disposição para qualquer esclarecimento que considere necessário em qualquer etapa da pesquisa.

() Estou de acordo: _____

() Não estou de acordo.

Data: _____/_____/_____

Anexo B – Questionário de Perguntas

- 1- Em que instituição você atua como docente?
- 2- Há quanto tempo você trabalha na docência?
- 3- Durante a ministração das aulas propostas, quais as dificuldades encontradas?
- 4- Você utiliza os jogos nas suas práticas pedagógicas? Se sim, quais?
- 5- Em que período você costuma utilizar os jogos?
- 6- Você considera os jogos como aliados para esse processo?
- 7- Adotaria a utilização de jogos no processo de ensino e aprendizagem para seus alunos?
- 8- Você consegue observar resultados dos alunos após utilizar os jogos no período escolar?