



## A Contribuição Dos Jogos No Processo Ensino/Aprendizagem

### ARTIGO ORIGINAL

POSSATTO, Lourdes Bernadete [\[1\]](#)

POSSATTO, Lourdes Bernadete. **A Contribuição Dos Jogos No Processo Ensino/Aprendizagem.** Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Ano 03, Ed. 11, Vol. 01, pp. 144-165. Dezembro de 2018. ISSN:2448-0959

### RESUMO

O trabalho realizado analisa as dificuldades de aprendizagens encontradas nas turmas do 1º ao 5º anos do ensino fundamental da Escola Municipal Leôncio Pinheiro da Silva. Com a finalidade de buscar ajuda nos jogos didáticos para despertar interesse nos educandos e auxiliar a equipe docente no empenho para uma mudança no olhar ao desenvolver as competências no desenvolvimento das atividades. Neste contexto o trabalho percorreu o caminho na busca de referências bibliográficas que serviram de suporte na luta para a motivação dos discentes em querer aprender de forma prazerosa. No ínterim, o trabalho teve por objetivo a análise dos autores que contribuíram para mostrar que um ensino diversificado é de grande ajuda motivacional. E, portanto, busca descrever que, para a aquisição de habilidades podemos contar com o apoio de jogos sendo uma poderosa ferramenta didática auxiliadora em potencial.

Palavras chave: Jogos, processo, ensino, aprendizagem.

### INTRODUÇÃO

O trabalho realizado pretende analisar a dificuldade de aprendizagem encontrada nas turmas do 1º ao 5º anos do ensino fundamental da Escola Municipal Leôncio Pinheiro da Silva. Com a finalidade de buscar ajuda para auxiliar a equipe docente no empenho para uma mudança no quadro das atividades atuais e futuras. Neste contexto o trabalho percorrerá o caminho na busca de referências bibliográficas que servirão de suporte na luta para a motivação dos discentes em querer aprender de forma prazerosa. No ínterim, o trabalho terá por objetivo a análise dos autores que contribuíram para mostrar que um ensino diversificado é de grande ajuda motivacional. E, portanto, busca descrever que, para a aquisição de habilidades podemos contar com o apoio de jogos sendo uma poderosa ferramenta didática auxiliadora em potencial.

Terá também a finalidade de entender o ponto de vista dos professores na questão da aplicação dos jogos como ferramenta para auxiliar a aprendizagem dos conteúdos.

Quando percorremos o caminho feito pela humanidade sobre a utilização de jogos no decorrer dos tempos, percebemos que estes fizeram parte do cotidiano das pessoas. No entanto, ao longo dos anos os jogos sofreram modificações quanto ao seu uso, que eram comuns em todas as classes sociais, com o tempo, porém, tornando-se mais comuns nas classes populares sendo adaptados e transformados, muitas vezes perdendo suas características originais. Podemos observar que os brinquedos foram tomando novas formas com o aprimoramento de novos produtos oferecidos pelo mercado a partir do século XIX. Percebendo a influência que os brinquedos exerciam no público infantil as indústrias fizeram o papel de disponibilizá-los ao mercado.

Voltando a atenção para a influência que os jogos, brinquedos e brincadeiras exercem sobre o ser humano, as escolas viram o seu potencial para auxiliar no ensino aprendizagem. Segundo POSSATO, Lourdes Bernadete e JAGNOW, Cladis Rosélia (2016) em seu artigo comentam que:

A socialização que as crianças têm com os colegas através dos jogos tem proporcionado resultados positivos, pois possibilita o desenvolvimento integral, proporcionando a aquisição de habilidades indispensáveis como: colaboração, autodomínio, criatividade, coragem, iniciativa, capacidade de observação, capacidade de tirar conclusões e fazer estimativas. Estas habilidades influenciam nos aspectos sociais, físicos e emocionais das crianças conforme Kishimoto (2002) descreve os jogos, sendo considerados como uma atividade que tem valor educacional, por funcionar como motivador, estimulando o prazer, desenvolve pensamento de organização de tempo e espaço, proporciona interação, argumentação e interesse, desta forma aprendendo com mais facilidade.

Piaget (1970), nos mostra que quando ocorre a “assimilação” que a criança faz ao manusear um objeto novo ou diferente, esse a faz recordar algo que ela já tenha visto ou manipulado, com isso proporciona construção de novos conhecimentos que a impulsiona a tirar conclusões, que proporciona novos aprendizados. Segundo autor, quando a criança compara e assimila algo, corresponde ao processo de “equitação” ou “acomodação”, neste momento entra em cena o professor com o papel de desestruturar e oferecendo mecanismos para motivar a busca de novos conhecimentos. É importante lembrar que a “socialização” segundo (VYGOTSKY, 1998, apud Lourdes Bernadete e Cladis Rosélia, 2016) “desempenha papel importante no desenvolvimento da criança”. Nesta mesma linha de raciocínio podemos citar Fialho (2007) afirmando que os jogos fazem o papel de motivador durante a interação social que acontece entre os participantes, contribuindo para desenvolver habilidades conceituais que as torna competentes para entender as noções espaciais, temporais e reflexivas úteis no dia a dia.

## **1.2 PROBLEMATIZAÇÃO**

Pesquisar os fatores que fazem com que os alunos da Escola Municipal Leônicio Pinheiro da Silva, Sorriso, MT, apresentem dificuldades na aprendizagem e a causa da desmotivação ao querer aprender? Como contribuir para mudar essa realidade? Como dar credibilidade ao uso dos jogos didáticos para tornar a aprendizagem mais prazerosa?

## **1.3 OBJETIVOS**

### 1.3.1 OBJETIVO GERAL:

Analisar o uso dos jogos didáticos em sala de aula como ferramenta para auxiliar a aprendizagem de alunos do primeiro ao quinto ano do ensino fundamental.

### 1.3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Identificar o processo de ensino aprendizagem de estudantes do primeiro ao quinto ano do ensino fundamental;
- Analisar os jogos didáticos como ferramenta do processo de ensino aprendizagem;
- Compreender como os jogos didáticos podem ser utilizados como ferramenta importante para a motivação dos alunos em relação do querer aprender;
- Identificar estratégias de planejamento eficientes que contemplam jogos didáticos.

### 1.4 JUSTIFICATIVA

Enfrentamos um aumento no desinteresse dos alunos pelas aulas. Neste contexto os docentes enfrentam um enorme desafio para reverter essa situação preocupante. Buscando oferecer aos alunos uma aprendizagem mais significativa e prazerosa com o objetivo de “aumentar a efetividade do ensino/aprendizagem”, pesquisarei autores que relataram suas práticas e conhecimentos na utilização dos jogos como motivadores no processo didático na apropriação de aprendizagens. Essa pesquisa fornecerá base teórica na credibilidade no uso dos jogos didático como ferramenta auxiliadora facilitando a aprendizagem. Segundo Vygotsky (1998) a sociabilidade proporcionada pela interação entre os participantes auxilia a “formação da mente”, incentivando a criança se tornar criativa, formando conceitos de colaboração, competição, estratégias e desenvolvendo as competências que farão diferença no seu dia-a-dia.

Segundo (SILVEIRA (1998, p.2, apud Lourdes Bernadete Possatto e Cladis Rosélia Jagnow, 2016):

... os jogos podem ser usados para “autoconfiança e motivação”, auxiliando no ensino aprendizagem. No entanto, alerta para o cuidado que devemos ter ao levar os jogos para a sala de aula, enfatizando que esses devem ser bem planejados e tendo coerência com os conteúdos ministrados, para que não se deixe de lado os conteúdos previstos para a série. Outro ponto que devemos levar em conta é o preparo e seleção dos jogos que serão utilizados, entendendo que o professor deve conhecer as regras para aplicar os jogos.

O intuito deste trabalho será de auxílio aos professores na utilização dos jogos didáticos como caminho prazeroso na aquisição de habilidades na aprendizagem dos conteúdos curriculares, diminuindo a falta de interesse nos alunos.

## 2. MARCO TEÓRICO

Com a finalidade de buscar embasamento teórico que possam nos dar credibilidade sobre o papel que os jogos didáticos desempenham como ferramenta motivadora na aquisição de aprendizagem dos alunos do 1º ao 5º ano do ensino fundamental, será analisa a contribuição de alguns autores entre os inúmeros trabalhos existentes. Segundo Kishimoto (1994, p. 26, apud Lourdes Bernadete Possatto e Cladis Rosélia Jagnow, 2016) argumenta sobre o uso dos jogos para estimular o raciocínio lógico:

Sabemos que as experiências positivas nos dão segurança e estímulo para o desenvolvimento. O jogo nos propicia experiências de êxito, pois é significativo, possibilitando a autodescoberta, a assimilação e a interação com o mundo por meio de relações e de vivências.

Em seu livro *Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação* (KISHIMOTO, org. 14ª edição) Tizuko relata sua própria experiência e a de outros professores que tiveram sucesso em utilizar esses recursos para auxiliar a aprendizagem de seus alunos. Outro autor que trouxe contribuição foi Luckesi (2000, apud, Lourdes Bernadete e Cladis Rosélia Jagnow, 2016) que reflete sobre o “valor cultural, afetivo e social e educativo que os jogos têm no comportamento de quem os utiliza”.

Uma educação que leva em consideração a ludicidade é um fazer humano mais amplo, que se relaciona não apenas à presença das brincadeiras ou jogos, mas também a um sentimento, atitude do sujeito envolvido na ação, que se refere a um prazer de celebração em função do envolvimento genuíno com a atividade, a sensação de plenitude que acompanha as coisas significativas e verdadeiras. (LUCKESI, 2000, p. 57).

Segundo Lourdes Bernadete Possatto e Cladis Rosélia Jagnow (2016) refletindo sobre Vygotsky (1998) e Oliveira (2000) relata que:

O uso pedagógico de jogos em sala de aula estimula a construção mais completa do pensamento significativo e o convívio social, levando a superarem obstáculos em equipe. Podemos refletir sobre o papel do brinquedo no desenvolvimento e na formação social da mente segundo escritos de Vygotsky (1998). No papel social o autor relata que as crianças tendem a mudar suas atitudes e pensamentos ao se sociabilizar com o que ocorre no meio em que estão inseridos. Se esses ambientes oferecem recursos planejados conforme as necessidades das crianças, propiciam uma aquisição habilidades de forma prazerosa. Oliveira (2000, p.17) nos assegura o valor e influência da utilização de linguagens diferentes para que a criança tenha oportunidades de ampliar a aprendizagem.

Oliveira nos leva a refletir sobre a influência que o meio exerce sobre a criança e que essa fará suas escolhas.

Vida a fora o meio exercerá sua influência, sua atuação falará à criança através das suas diferentes linguagens, convidando-a ou mesmo impelindo-a a agir ou, por outro lado inibindo-a. A criança, contudo, tornará sempre parte ativa nesta escolha e seleção do que faz e como faz, para que faz, quando faz e com que faz. O brincar ensina a escolher, a assumir, a participar, a delegar e postergar. (OLIVEIRA, 2000, P. 17).

Entendemos que acontece uma humanização social na interação da criança com os jogos, brinquedos e as brincadeiras, e que isso colabora para que a criança construa o seu conhecimento, levando a desenvolver novas habilidades que a torna competente na vida diária.

Segundo Oliveira (2000, apud, Lourdes Bernadete Possatto e Cladis Rosélia Jagnow 2016):

Através dos jogos a criança terá oportunidade de conviver com regras aceitando-as ou criando-as, que por sua vez contribuirão para um bom convívio social. Porque no brincar, surgem oportunidades para aceitar, expressar e experimentar comportamentos que em outra ocasião não teria coragem de expressá-los, por

medo ou até mesmo vergonha. Neste contexto podemos atentar para a contribuição de Almeida (1998, p.54) “ A brincadeira além de contribuir e influenciar na formação da criança, possibilitando um crescimento sadio,...”.

Carvalho colabora com o seguinte:

Para Carvalho (1992, p.14)

(...) desde muito cedo o jogo na vida da criança é de fundamental importância, pois quando ela brinca, explora e manuseia tudo aquilo que está a sua volta, através de esforços físicos e mentais e sem se sentir coagida pelo adulto, começa a ter sentimentos de liberdade, portanto, real valor e atenção as atividades vivenciadas naquele instante. Carvalho (1992, p.28) acrescenta:

(...) o ensino absorvido de maneira lúdica, passa a adquirir um aspecto significativo e afetivo no curso do desenvolvimento da inteligência da criança, já que ela se modifica de ato puramente transmissor a ato transformador em ludicidade, denotando-se, portanto em jogo.

Sem dúvidas temos um grande número de autores e autoras que nos fornecem material teórico de excelente qualidade para que tenhamos condições de utilizar os jogos didáticos como ferramenta de auxílio contributivo e colaborativo na aquisição de aprendizagens.

#### **4.1 AS TECNOLOGIAS EM NOSSA VIDA DIÁRIA**

Na busca de apoio para auxiliar os alunos no desenvolvimento de suas habilidades e se tornarem competentes e aptos para enfrentar os desafios do dia-a-dia, podemos contar com os avanços tecnológicos e seus inúmeros recursos. As TICs, (Tecnologias da Informação e Comunicação) vem ganhando espaço na educação com credibilidade: podemos nos capacitar com ensino à distância, temos sites especializados para uso em sala de aula para todos os níveis, bem como pesquisas nas mais diversas áreas. Os recursos tecnológicos permitem que possamos obter e armazenar informações com rapidez e acessá-las conforme a necessidade e interesse. A tecnologia, também consegue atingir um maior número de pessoas em tempo mais hábil, facilitando a obtenção dos recursos necessários para cumprir tarefas. Esses recursos tão preciosos permitem que pessoas em lugares distantes possam ter a oportunidades de acessar e usufruir deles como fonte de ensino e desenvolvimento pessoal e coletivo. No ínterim, a tecnologia oferece uma diversidade de formas para obter conhecimento. Podemos citar os jogos para diversão e os jogos educativos. Segundo Lourdes Bernadete e Cladis Rosélia Jagnow (2016) retratam os jogos como atrativos e interessantes, cativando os estudantes a se apropriarem do conhecimento de forma prazerosa.

...os jogos educativos são atrativos que permitem diversas oportunidades de aprendizagem. Para a o desenvolvimento do letramento encontramos oportunidades de jogos que oportunizam desenvolver a leitura e escrita, sites que ensinam construir jogos, entre outros. Raquel Goulart (2003) está entre muitos autores que destacam a importância das TICs no desenvolvimento das aprendizagens.

Perrenoud nos mostra que as pessoas mobilizam o conjunto dos recursos como diferencial na obtenção do conhecimento que usam para desenvolver suas habilidades e se tornarem competentes em situações do dia-a-dia.

“[...] a faculdade de mobilizar um conjunto de recursos cognitivos (saberes, capacidades, informações, etc.) para solucionar com pertinência e eficácia uma série de situações. Estão ligadas a contextos culturais, profissionais e condições sociais.” Perrenoud (2009, apud Silvia, 2009)

Sem dúvida as tecnologias podem ser utilizadas como recurso auxiliador com importante contribuição para que os estudantes possam se apropriar do conhecimento, obtendo e armazenando as informações. No entanto, temos um entrave, nem todos os educadores são alfabetizados tecnologicamente. Entretanto, enfrentamos deficiência na capacitação e recursos. Nem todas as escolas possuem de forma efetiva a acessibilidade as tecnologias disponíveis.

#### **4. 2. OS JOGOS DIDÁTICOS COMO FERRAMENTA PARA AUXILIAR O ENSINO/APRENDIZAGEM**

Ao analisar os autores que contribuem com seus conhecimentos sobre a importância dos jogos didáticos para motivar a aprendizagem Lourdes Bernadete (2016) destaca que:

Quando falamos do uso de jogos como suporte para estimular o desenvolvimento de habilidades e competências no ensino aprendizagem, encontramos um número considerável de autores que compravam a eficácia e que nos dão suporte para usá-los em nossas aulas. No sentido de os jogos serem uma ferramenta para a socialização, encontramos suporte em Vygotsky ( Formação Social da Mente, 1998) com seus estudos sobre a contribuição dos jogos na interação social estabelecidas aos participantes.

Brougère (2008) colabora em nos ajudar a entender que a socialização contribui para experiências diversificadas.

A brincadeira que pode ser às vezes uma escola de conformismo social, de adequações às soluções propostas, pode, do mesmo modo, tornar-se um espaço de invenção, de curiosidade e de experiências diversificadas, por menos que a sociedade ofereça as crianças os meios para isso.” (Brougère, 2008, p. 106 – apud Tereza M. Nishikawa).

Segundo Lourdes Bernadete e Cladis Rosélia Jagnow (2016) a “interação desfrutada de forma prazerosa entre os participantes contribui para o desenvolvimento de várias habilidades” que são claramente percebidas. Sendo: “colaboração, companheirismo, a busca por novos conhecimentos, a formação de estratégias, entre outras habilidades que são úteis para uma boa formação e convivência” em sociedade.

Entendendo o campo de construção de inteligência, temos na ponta Piaget sobre “construção do conhecimento”. Piaget( 1996, p. 13, apud, Malcon Tafner, MSc) nos afirma que nas situações de estranheza de algo novo que o autor denomina como “assimilação”, no contato de reconhecimento do que está se confrontando a criança refina seus conhecimentos construindo novos conceitos e chega novamente na “acomodação” do que aprendeu, Piaget reforça aqui a função do professor de criar estratégias para “desequilibrar o esquema mental do aluno” proporcionando novos desafios. Neste processo de “assimilação”, “acomodação” e “desequilíbrio” a criança desenvolve uma série de habilidades para uso nas mais diversas situações cotidianas, como por exemplo, a construção, entendimento e respeito às regras que serão úteis no convívio social. Neste campo os jogos oferecem uma contribuição inestimável. Outra contribuição é de Kishimoto (1994) nos lembrando que os jogos são estimulantes e relevantes para alcançar objetivamente uma aprendizagem construtiva, por sua experiência positiva. Sabemos que as

experiências positivas nos dão segurança e estímulo para o desenvolvimento. O jogo nos propicia experiências de êxito, pois é significativo, possibilitando a autodescoberta, a assimilação e a interação com o mundo por meio de relações e de vivências.

Os jogos online são outra ferramenta que pode nos auxiliar na construção do conhecimento, pois encontramos jogos que auxiliam o letramento e raciocínio lógico, entre eles podemos destacar a contribuição no site de Iara Medeiros. Segundo Lourdes Bernadete e Cladis Rosélia Jagnow (2016) os jogos online fascinam as crianças com seus recursos visuais e a aprendizagem se dá de forma “prazerosa”:

As atividades online são atraentes e colaboram muito para o letramento das crianças, por usar o campo visual como atrativo. Essas páginas oferecem uma diversidade de jogos como; Jogo de dado alfabético, jogo de trilhas, jogo de memória e outros que podem ser adaptados conforme a faixa etária das crianças e também conforme os conteúdos a serem trabalhados. Estes podem ser jogos coletivos envolvendo a turma toda, em trios, em duplas conforme a necessidade. Conforme Vygotsky, a interação com o meio faz com que o que está interno na criança venha ser socializado proporcionando construção de novos aprendizados, havendo assim uma troca interativa, sendo essa oriunda dos mais diversos meios interativos. Cabe a escola e a família proporcionar mecanismos ou ferramentas para aumentar os desafios que por sua vez proporcionam novos conhecimentos e as ajudam a desenvolverem competências. Segundo Paulo Freire (1996), “ensinar não é transmitir conhecimento, mas criar as possibilidades para a produção do saber”. Em nossa trajetória como docente, sabemos que essas palavras de Paulo fazem o maior sentido, quando proporcionamos mecanismos para as crianças nós nos surpreendemos com o desenvolvimento de habilidades e com a produção de conhecimento próprio.

Segundo os autores a “aquisição” (Piaget) mais a “interação”.( Vygotsky, 1998) formam uma combinação para que a aprendizagem seja significativa, no entanto, devemos nos lembrar que a criança é influenciada de modo positivo ou negativo com informação que vivencia no meio em que vive. Segundo Malglaive, (1990) apud, Manuela Maria Conceição Ferreira:

A aprendizagem está envolvida em múltiplos factores, que se implicam mutuamente e que embora os possamos analisar em separado fazem parte de um todo que depende, quer na sua natureza, quer na sua qualidade, de uma série de condições internas e externas ao sujeito (Malglaive, 1990).

Esses fatores Tornam-se desafiadores por que exercerem influência sobre a aprendizagem, neste contexto lembra a frase de Cora Coralina: “Se a gente cresce com os golpes duros da vida, também podemos crescer com os toques suaves na alma”. Segundo Lourdes Bernadete e Cladis Rosélia Jagnow (2016):

Nesta frase de Cora Coralina está em essência a realidade de muitas crianças que em nossas escolas são vista como crianças que não querem aprender, quando na realidade no seu cotidiano não recebe estímulos que sejam toques em suas almas surradas por situações negativas. (BERNADETE, Lourdes e JAGNOW, Cladis Rosélia 2016/09).

#### **4.3 CAUSAS, CONSEQUÊNCIAS E DESAFIOS NO DESEJO DE APRENDER**

Os centros educativos enfrentam diariamente problemas de alunos desmotivados e desinteressados em se tornar um ser pensante, que busque ter autonomia sobre sua aprendizagem.

Refletindo sobre o pensamento de Montessori, podemos utilizar os jogos didáticos para auxiliar o aluno a criar estratégias e por vez sendo mais ativo na construção do conhecimento.

Segundo BERNADETE, Lourdes e ROSÉLIA, Cladis (2016):

Para que o objetivo de cativar as crianças a gostarem de buscar conhecimento se efetive é preciso proporcionar ambientes descontraídos. Aqui entra a colaboração dos inúmeros autores que comprovam a eficácia da busca prazerosa por meio de jogos e brincadeiras planejados para que a criança possa assimilar os conteúdos.

Como mediador da aprendizagem o professor deve concentrar-se nas metas que pretende alcançar na sua trajetória alfabetizadora. Se quisermos adultos autônomos, precisamos dar atenção a esta característica desde o início da alfabetização.

(...) a essência do bom professor está na habilidade de planejar metas para aprendizagem das crianças, mediar suas experiências, auxiliar no uso das diferentes linguagens, realizar intervenções e mudar a rota quando necessário. Talvez, os bons professores sejam os que respeitam as crianças e por isso levam qualidade lúdica para a sua prática pedagógica (Gonzaga 2009, p. 39 apud, ELAINE RIBEIRO ALMEIDA, 2014).

Podemos perceber que os esforços para proporcionar aos alunos uma aprendizagem que possa fazer diferença na sua vida diária, é um caminho percorrido por muitos autores que reforçam a nossa convicção de que os jogos didáticos são uma ferramenta importante para estimular os alunos a desenvolver competência autônoma.

### **3. METODOLOGIA**

Devido a dificuldade de aprendizagem encontrada nos alunos da Escola Municipal Leônicio Pinheiro da Silva, foi realizada uma pesquisa-ação, com o objetivo de detectar o problema, analisar recursos teóricos que apoiariam ações. Segundo Gil a busca de informações fará com que se consigam os objetivos. Com isso buscou-se autores que já tinham escrito sobre a utilização de jogos didáticos como apoio ao desenvolvimento da aprendizagem. Bem como oferecer suporte aos professores, oferecendo oportunidade de aperfeiçoamento em grupo.

O trabalho conta com análise de bibliografias, observação de aulas, pesquisa de jogos, entrevista com professores e alunos e questionário, bem como grupo de estudo e aperfeiçoamento profissional, construção e adaptação de jogos as diversas disciplinas e aplicação em sala de aula.

(Perrenoud (2009) (apud Sivia, 2009) “[...] a faculdade de mobilizar um conjunto de recursos cognitivos (saberes, capacidades, informações, etc.) para solucionar com pertinência e eficácia uma série de situações. Estão ligadas a contextos culturais, profissionais e condições sociais.”

Segundo (Gil, apud Edna Lúcia da Silva, Estera Muszkat Menezes, 2014) Ao pesquisar sobre algum assunto precisamos ter alguns atributos que nos familiarize com o assunto.

Alguns atributos pessoais são desejáveis para você ser um bom pesquisador. Para Gil (1999), um bom



pesquisador precisa, além do conhecimento do assunto, ter curiosidade, criatividade, integridade intelectual e sensibilidade social. São igualmente importantes: a humildade para ter atitude autocorretiva, a imaginação disciplinada, a perseverança, a paciência e a confiança na experiência.

O autor argumenta o seguinte:

Partindo da Epistemologia Qualitativa, tento desenvolver uma reflexão aberta e sem âncoras apriorísticas em relação às exigências e às necessidades de produzir conhecimento em uma perspectiva qualitativa; tento buscar uma posição quanto às novas perguntas e respostas criadas ao implementar um processo diferente de construção do conhecimento, evitando assim transitar por novas opções utilizando princípios já estabelecidos por representações epistemológicas anteriores que não respondem aos novos desafios. Essa tentativa (...) [visa ao] desenvolvimento de epistemologias particulares nos diferentes campos do conhecimento, fato que considero a única forma real de enfrentar os desafios epistemológicos que vão aparecendo nos campos metodológicos particulares de cada ciência (GONZÁLEZ REY, 2005a, p. 5).

O autor nos atenta que devemos nos preocupar sobre o que nosso projeto de pesquisa quer mostrar perante a sociedade, quais desafios queremos mostrar. Em que esse projeto pode ser útil para a sociedade.

#### **4. APRESENTAÇÃO E ANÁLISE DE DADOS**

Este estudo se deu na Escola Municipal Leôncio Pinheiro da Silva, localizado no Bairro Benjamin Raiser, Sorriso, Mato Grosso, a escola conta com aproximadamente 400 alunos do 1º ao 5º anos do ensino fundamental e Pré II, com faixa etária entre 5 a 11 anos de idade. Durante o mês de abril foi realizada a observação das turmas do 1º ao 5º anos de maneira discreta. Em maio foi realizado uma entrevista com alunos e professores com anotações dos resultados e opiniões e entregou-se um questionário com perguntas diferenciadas, aos alunos e professores.

A escola conta na equipe gestora com uma diretora, coordenadora e secretária, atuando em dois turnos matutino e vespertino, com aproximadamente 400 alunos, entre esses alunos, alguns são da área rural, na equipe de manutenção e limpeza 6 ajudantes. A escola desenvolve o Projeto Mais Educação, atendendo aproximadamente 100 alunos com maior defasagem de aprendizagem.

A pesquisa se deu em cinco momentos:

1º momento busca e análise de referências bibliográficas.

2º momento, realizou-se uma observação das turmas 1º ao 5º anos vespertinos da escola.

3º momento iniciou-se uma entrevista com alunos e professores.

4º momento foi entregue um questionário diferenciado aos professores e alunos.

5º momento realizou-se análise das respostas do questionário.

6º momento foi proposto um grupo de estudos para analisar o problema, buscar referencial teórico referente ao uso de jogos didáticos como ferramenta no auxílio das aprendizagens, produção, criação e

adaptação de jogos para as disciplinas e aplicação.

## **5. RESULTADOS E DISCUSSÃO**

Os jogos podem ser uma excelente ferramenta educacional, vistos como combustível para tornar as aulas significativas. Pesquisas bibliográficas de autores renomados e a prática em sala de aula mostraram que os jogos didáticos programados, realmente, constituem-se ferramenta poderosa no auxílio de desenvolvimento de habilidades e fixação dos conteúdos, de forma prazerosa.

Quem poderá dizer que algo não funciona, sem antes ter experimentado? O que acontece é que muitos rejeitam o novo, pelo motivo de não estar preparado adequadamente para atuar na nova situação, ou por medo de enfrentar desafios. Isso decorre por falhas na formação. Em muitos casos a teoria e a prática ficam muito distanciadas, causando certo desconforto de atuação do profissional ao enfrentar a realidade em sala de aula.

A pesquisa de referências bibliográficas, as observações, entrevistas e questionários sobre a utilização dos jogos didáticos na Escola Municipal Leôncio Pinheiro da Silva, com alunos de 1º ao 5º ano do ensino fundamental, período vespertino, ocorreu de fevereiro a maio. Durante este período desenvolveu-se os estudos de leituras bibliográficas, observação de aulas, realizou-se com alunos e professores entrevistas e questionários.

Constatou-se que em relação aos alunos, todos em unânime são a favor dos jogos didáticos para auxiliar na aprendizagem dos conteúdos. Mesmo aqueles alunos que criam barreiras e resistências a quase tudo o que se passa em sala de aula, não resistiram ao encantamento de aprender jogando. Houve um questionamento sobre a programação e adaptação dos jogos aos conteúdos, os próprios alunos acham que pode ser explorado mais, melhorando a adaptação de jogos em determinadas disciplinas. Um dos questionamentos foi que, as aulas de português e história são chatas, porque tem que escrever muito. Sugeriram adaptar jogos para essas disciplinas. Alguns relataram que colegas bagunçam na hora dos jogos, que na maioria das vezes isso acontece por falta do conhecimento das regras dos jogos. E que quando entendem as regras passam a gostar.

Quanto ao serem questionados sobre as aprendizagens, relataram que é mais fácil de entender o conteúdo e que passaram a escrever mais, algumas vezes por conta de produzir novas regras para os jogos. No ínterim, constatou-se que o interesse por parte dos alunos é bem grande, até porque a vida cotidiana deles é bem agitada e ligada nas tecnologias. Outra questão que eles deixaram claro, no decorrer das conversas, foi o fato de jogos apenas para preencher espaço no horário ocioso. Relataram que quando acontece isso, surgem bagunças, brigas e desinteresse, causando mais estresse a todos. Também comentaram sobre o despreparo de alguns dos professores aplicam jogos sem conhecer as regras.

### **5.1. OBSERVAÇÃO EM SALA**

Ao observar a ação do professor numa aula em que seria complementada com um jogo, a aula foi sobre trânsito. A aula se deu da seguinte forma: O professor entrou na sala de alunos do ensino fundamental, com faixa etária entre dez e onze anos com os jogos na mão, os alunos foram logo perguntando o que era aquilo nos pacotes. O professor apenas disse são jogos. E iniciou a aula colocando o texto no quadro para que os alunos copiassem. O texto era um pouco extenso e não muito claro. O tempo disponível para

aquela aula era de duas horas. Alguns alunos copiaram o texto, alguns apenas começaram e outros nem tentaram copiar o texto. Quando os primeiros terminaram, o professor pediu que um aluno lesse o texto do quadro, que aconteceu em meio de conversas, outros ainda copiando e outros apenas bagunçando. Sem se alongar na conversa, disse aos alunos que o que estava escrito era coisas comuns do dia a dia deles e que todos já conheciam e que ele tinha trazido uma trilha que eles poderiam jogar em dupla ou grupos de 4 alunos, e foi pedindo que se organizassem que ele distribuiria os cartelas. Não precisa muito esforço para entender o que aconteceu. Foi um barulho infernal, não se conseguia ouvir o professor que não conseguiu manter ordem e disciplina. Dois alunos se organizaram e começaram a jogar, pois se percebeu que já estavam familiarizados com jogos, outros tentavam entender e ficavam chamando o professor o tempo todo, que em meio de tanta bagunça não conseguiu ajudar. O sinal bateu, alguns devolveram o jogo ao professor e outros deixaram sobre a mesa. Quando chegou na sala dos professores, reclamou do comportamento dos alunos com indignação. Foi convidado para participar do grupo de estudos sobre os jogos, porém não pode aceitar por estar trabalhando em outra escola naquele período.

Notou-se que a preparação desse profissional ficou falha. A formação dos professores precisa ser revista e analisada para que consigam se adaptar as mudanças e estejam habilitados para enfrentar os desafios que surgem. Paulo Freire (1983), ao falar sobre o caráter formador relata que não se pode reverter experiências educativas em simplesmente, treino técnico:

... no momento em que os indivíduos, atuando e refletindo, são capazes de perceber o condicionamento de sua percepção pela estrutura em que se encontram, sua percepção muda, embora isso não signifique, ainda, a mudança de estrutura. Mas a mudança da percepção da realidade, que antes era vista como algo imutável, significa para os indivíduos vê-la como realmente é: uma realidade histórico cultural, humana, criada pelos homens e que pode ser transformada por eles. (Freire, 1983, p. 50).

Quando a formação dos profissionais é voltada para a realidade existente, se estará ajudando os docentes a serem formadores de opiniões com caráter perceptivo da realidade e dispostos a mudanças, estes, serão capazes de refletir sobre sua atuação e perceber a realidade envolvida e a partir de traçar caminhos alternativos. Outro fator que interfere é a remuneração dos profissionais. Para cumprir com o sustento da família muitos professores trabalham horas excedentes e com isso não conseguem tempo para buscar a atualizações com cursos de capacitação. Esse é um problema sério que está resultando e desconforto, aliado a greves que por sua vez traz transtornos e conflitos intermináveis.

## **5.2. ANÁLISE DOS PROFESSORES**

Ao analisar a visão no ponto de vista dos professores, a maioria relatou que é trabalhoso organizar a turma e os jogos, saber que jogo usar e entender as regras. Outra preocupação é o fator comportamento dos alunos. Relataram que é difícil organizar a turma com salas superlotadas, espaços reduzidos e alguns alunos que não respeitam limites. Torna-se um desafio para o professor e também para os alunos resultando em falta de concentração. Nos questionários foi unânime o relato sobre desinteresse dos alunos pelas aulas, bem como a reclamação da falta de apoio por parte dos pais. Deixaram transparecer com evidência que há grande falta de compromisso dos pais em relação ao que se está passando na vida escolar dos filhos colabora para aumentar o desinteresse dos alunos.

No questionamento sobre os jogos serem uma ferramenta para auxiliar o desenvolvimento das aprendizagens, relataram que poucas vezes os jogos estavam ligados aos conteúdos e sim que levavam os

jogos para sala para que os alunos ao saberem que teriam oportunidade de jogar se dedicassem mais as atividades para sobraem tempo no final das aulas para o jogo.

A proposta de organizar um grupo de estudos para analisar, criar, adaptar e aprender a usar os jogos em sala de aulas foi bem aceito pela maioria dos professores. Na próxima semana foi organizado um grupo de estudos com o objetivo de analisar, criar e adaptar os jogos para as aulas. Os estudos de pesquisa farão realizados e o curso está estão em andamento. No primeiro encontro redigimos o projeto, que foi muito bem aceito pela equipe de gestão da escola. Em cada encontro analisamos um jogo e adaptamos para todas as turmas, revisando regras de acordo com a disciplina a ser trabalhada. Antes de encerrar, já organizamos o que será feito no próximo encontro, para que possamos recolher dados e materiais que servirão como subsidio de estudo. O grupo sugeriu que fosse realizada uma ação interativa envolvendo os pais. Planejamos uma noite com circuito de jogos e convidamos os pais para jogarem com seus filhos. Essa atividade foi realizada e teve uma participação de 40% dos pais, que interagiram brincando com os filhos conforme fotos em anexo.

## **6. CONCLUSÃO**

O estudo mostrou que os jogos didáticos exercem influência positiva na aprendizagem das crianças. Constatou-se por pesquisa e experiência de aplicação, que os jogos didáticos são um recurso favorável no auxílio do letramento, na autonomia, desenvolvimento pessoal da criança tornando-a mais participativa, colaborativa, crítica, construtiva, solidária e competente para a vivência em comunidade.

Ao interagirem com jogos e colegas as crianças têm oportunidades de socialização, habilidade que ajudada na convivência em sociedade. Segundo Lourdes Bernadete e Cladis Rosélia (2016) é:

Na interação, ao exercer um intercâmbio de relações da criança com os jogos e com os colegas possibilita momentos de aprendizagem interativa, que aumenta a capacidade de sociabilidade, foco de atenção, melhora da linguagem oral e escrita, aumenta sua capacidade de percepção, criatividade, desenvolve capacidade de criar estratégias, auxilia no desenvolvimento das capacidades emocionais onde a criança demonstra coragem, alegria, satisfação, angústias, medo, afetividade, passividade, agressividade, tristeza, entusiasmo, companheirismo, solidariedade, compreensão,... Neste contexto os sentimentos envolvidos colaboram para a construção de novos conhecimentos.

A ludicidade dando ênfase aos jogos didáticos é elemento relevante e imprescindível para desenvolver as capacidades de interação, convivência, construção do conhecimento pela ação desenvolvida entre os participantes. Para que a aprendizagem aconteça de modo favorável à construção de conhecimentos devemos levar em conta as condições internas e externas do ambiente inserido para que a criança se sinta segura. Neste contexto houve uma melhora significativa e considerável do desenvolvimento de habilidades externas e internas dos alunos, que conseguiram ter controle das emoções durante as atividades e que essas atitudes contribuíram para diminuir as agressividades, aumentando a colaboração entre professor e aluno, entre colegas da classe e outras classes, que por sua vez contribuiu para a construção coletiva de saberes.

Quando compreendemos os aspectos de linguagem que podemos explorar ao planejar o jogo podemos possibilitar a ampliação do vocabulário, contribuir para o desenvolvimento de relações fonológicas da leitura das palavras relacionando com a escrita. Resumindo, quando a criança brinca ela é favorecida em

muitos níveis ( fisiológico-emocional, comportamental e cognitivo,...) Esses por sua vez são repercutidos de muitas maneiras: Regula o humor e ansiedade.

- Promove a atenção.
- Desenvolve novas aprendizagens.
- Reduz stress.
- Acalma produzindo bem-estar e prazer.

Também podemos perceber que aumenta a motivação física pela reação dos músculos que são impulsionados ao brincar. Outro ponto proporcionado pelo brincar é a ampliação da imaginação e da criatividade fazendo com que a criança aprecie o mundo ao seu redor. Resumindo, se cada criança é única, então devemos nos preocupar em ajudá-la a se desenvolver em seu contexto, levando em conta sua individualidade e respeitando seus limites. “Precisamos valorizar o brincar de nossas crianças”.

Proporcionar a cada criança a oportunidade de se desenvolver conforme sua capacidade e de forma significativa e prazerosa deve ser encarado como dever dos profissionais da educação.

## REFERÊNCIA BIBLIOGRAFIA

**Antunes, Celso.** Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências. 10ªed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1998.

**ANTUNES, Celso.** Novas maneiras de ensinar. Novas formas de aprender. Porto Alegre: Artmed, 2002.

**KISHIMOTO, Tizuko Morchida.** Brinquedos e Brincadeiras Na Educação INFANTIL– FE.

Universidade Estadual de Londrina. a importância do brincar na educação infantil - Uel.

**MEDEIROS, MATOS.** Alfabetizando - Iara Medeiros: JOGOS PARA ALFABETIZAÇÃO ONLINE.

**Cazarin, Clenilda Pezzini.\*1 Szymanski, Maria Lidia Sica.** (FALTA DE DESEJO DE APRENDER Causas e Consequências,

**CORA, Coralina.** pseudônimo de Ana Lins dos Guimarães Peixoto Bretas, (Cidade de Goiás, 20 de agosto de 1889 — Goiânia, 10 de abril de 1985)

**FIALHO, Neusa Nogueira.** Jogos no Ensino de Química e Biologia. Curitiba: IBPEX, 2007.

**FAIANI, JULIANA.** Lição de casa: JOGOS ALFABETIZAÇÃO ONLINE

**LUCKESI, Cipriano Carlos.** Ludopedagogia, Educação e Ludicidade. Ensaio. Gepel – Grupo de Estudo e Pesquisa em Educação e Ludicidade, p. 57. Salvador: FAGED/UFBA, 2000.

**PlayKids Jogos Educativos –p/ Estimular o Desenvolvimento**

**[www.playkidsapp.com/jogos/educativo](http://www.playkidsapp.com/jogos/educativo)**

**PIAGET, Jean;** INHELDER, Bärbel. O Desenvolvimento das Quantidades Físicas na Criança. Conservação e atomismo. Trad. Christiano M. Oiticica. Rio de Janeiro: Zahar. 1970. 359p.

**POSSATTO, Lourdes Bernadete, JAGNOW, Cladis Rosélia.** A Contribuição Dos Jogos No Processo Ensino/Aprendizagem. (2016.)

**PIAGET, Jean.** 1996, apud, Malcon Tafner, MSc.

**Ramos. LEITE, Aline. SANTOS, Juliana Rocha R.** A importância do brincar para a aprendizagem e o desenvolvimento da criança. Artigo publicado em 01 de agosto de 2009 em Educação.

**SOUZA, Everton Marcos.** O papel do professor na construção da autonomia...

**VYGOTSKY, L. S.** A Formação Social da Mente. 6.ed. São Paulo: Martins Fonseca Editora LTDA,1998.

[!\[\]\(73002692dd5e7a64e60946be3158e719\_img.jpg\)](#) Professora. Mestrado em educação.

Enviado: Novembro, 2018

Aprovado: Dezembro, 2018

**PUBLIQUE SEU ARTIGO CIENTÍFICO EM:**

<https://www.nucleodoconhecimento.com.br/enviar-artigo-cientifico-para-submissao>