

IV EDIPE – Encontro Estadual de Didática e Prática de Ensino - 2011

VIVENDO E APRENDENDO A JOGAR

“Vivendo e aprendendo a jogar, nem sempre ganhando
nem sempre perdendo, mas aprendendo a jogar”

Guilherme Arantes

Rodrigo Fideles Fernandes

fideles.rodrigo@hotmail.com

Mestrando em Educação PUC- Goiás

Roziane Costa Campos

rozianeccampos@hotmail.com

Professora do Ensino Fundamental

RESUMO

Apresentaremos nesta pesquisa algumas metodologias, que por meio do lúdico, podem nos auxiliar no ambiente escolar, buscamos desenvolver uma pesquisa sobre a importância dos jogos no processo de aprendizagem. Pretendemos com esta pesquisa mostrar aos educadores como se utiliza o jogo na aprendizagem, e como ele pode favorecer o rendimento em sala, tornando na maioria das vezes, a aula mais interessante e participativa. Esta pesquisa se estrutura em três partes, sendo que na primeira trabalharemos o conceito de jogo, brinquedo e brincadeira, e as diferenças que existem entre eles, tendo como referência: Kishimoto (2006). Já na segunda parte discutiremos sobre o jogo e aprendizagem, definiremos o conceito de aprendizagem, e abordaremos um pouco sobre aprendizagem e desenvolvimento segundo Vigotski (1998). Após essas reflexões, propomos o jogo como uma nova forma de metodologia para se trabalhar na educação. No decorrer desta parte discutiremos como o jogo pode auxiliar na aprendizagem. Na terceira apresentaremos a pesquisa de campo, onde utilizamos como procedimento metodológico questionários, tanto aberto quanto fechado. Primeiramente foi aplicado um questionário para o professor e para o aluno, buscando analisar o conhecimento sobre o jogo. Analisamos as respostas, após a análise aplicamos o jogo juntamente com os alunos e depois novamente foi passado um questionário para eles. Avaliamos o jogo aplicado, após essa atividade novamente analisamos as respostas para ver no concreto qual o nível de aprendizagem dos alunos em relação ao jogo. Analisaremos também se quando utilizado, o jogo favorece e auxilia o processo de ensino-aprendizagem dos alunos. Realizamos um trabalho de campo para analisarmos in loco se o jogo favorece ou não a aprendizagem. Temos como objetivos nesta pesquisa, correlacionar o jogo como recurso capaz de contribuir para o desenvolvimento cognitivo da criança e ainda refletir algumas considerações teóricas sobre o jogo, fornecer material para que outros professores possam refletir sobre o tema, analisando assim a sua importância.

Palavras-chave: jogo; aluno; aprendizagem

JOGO, BRINQUEDO E BRINCADEIRA

Quando se trabalha com o lúdico é preciso primeiramente saber qual é o seu sentido real, e para que essa educação aconteça é necessário que o professor esteja preparado para a sua realização.

O professor por meio do lúdico pode trabalhar suas aulas com seriedade e ao mesmo tempo com prazer. Criando um vínculo com o aluno, e o estimulando a participar, seja por meio de debates, discussões que vão cada vez mais auxiliar na sua aprendizagem. Segundo Almeida (1998) o professor deve despertar no aluno o interesse pelos estudos, a

IV EDIPE – Encontro Estadual de Didática e Prática de Ensino - 2011

conscientização e a confiança, pois ao despertar esse interesse no aluno ele mesmo buscará o seu conhecimento.

E para que esse conhecimento seja adquirido,

[...] é preciso recuperar o verdadeiro sentido da palavra “escola”: lugar de alegria, prazer intelectual, satisfação; é preciso também repensar a formação do professor, para que reflitam cada vez mais sobre a sua função (consciência histórica) e adquiram cada vez mais competência, não só em busca do conhecimento teórico, mas numa prática que se alimentará do desejo de aprender cada vez mais para poder transformar. (ALMEIDA, 1998, p.64).

Dentre as várias atividades lúdicas, nesta primeira parte trabalharemos com os termos brinquedo, brincadeira e jogo, buscando assim definir os seus conceitos. Para que isso ocorra é necessário sabermos o que significa cada um desses termos de acordo com Ferreira (1999).

Brinquedo: Objeto que serve para as crianças brincarem. Jogo de criança; brincadeira.

Brincadeira: Ato ou efeito de brincar, brinco; Divertimento, sobretudo entre crianças, brinquedo, jogo; Passatempo, entretenimento, divertimento.

Jogo: Atividade física ou mental organizada por um sistema de regras que definem a perda ou o ganho; Brinquedo passatempo, divertimento.

Segundo Kishimoto o termo brinquedo é imprescindível para entendermos melhor sobre o jogo. “[...] Diferindo do jogo, o brinquedo supõe uma relação íntima com a criança e uma indeterminação quanto ao uso, ou seja, a ausência de um sistema de regras que organizam sua utilização.” (2006, p.18).

Sabemos que o brinquedo ajuda a criança a usar seu imaginário de diferentes maneiras, seja ela por meio de uma boneca, aparelhos eletrodomésticos, nave espacial, etc. Hoje os brinquedos, em sua maioria, trabalham com o que vivenciamos em nossa realidade.

Kishimoto aponta que:

[...] o brinquedo estimula a representação, a expressão de imagens que evocam aspectos da realidade. Ao contrário, jogos, como xadrez e jogos de construção exigem, de modo explícito ou implícito, o desempenho de certas habilidades definidas por uma estrutura preexistente no próprio objeto e suas regras. (2006,p.18).

O brinquedo tem como um de seus objetivos, possibilitar à criança o manuseio de objetos que estão sendo vivenciados em nossa realidade. “[...] Hoje os brinquedos reproduzem o mundo técnico e científico e o modo de vida atual[...].” (Kishimoto, 2006,p.18).

Ao construir esses brinquedos que fazem parte da realidade dos seres humanos eles possibilitam à criança imaginar que ela pode estar fazendo parte da história, que muitas

IV EDIPE – Encontro Estadual de Didática e Prática de Ensino - 2011

vezes, estava bem distante de sua realidade. O brinquedo faz com que o sonho, se aproxime do real. Muitas crianças utilizam os brinquedos para imaginar, mas algumas crianças por falta de condições financeiras constroem outras possibilidades para utilizar a imaginação.

O brinquedo propõe um mundo imaginário da criança e do adulto, criador do objeto lúdico. No caso da criança, o imaginário varia conforme a idade para o pré-escolar de 3 anos, está carregado de animismo; de 5 a 6 anos, integra predominantemente elementos da realidade. (KISHIMOTO, 2006, p.19).

Os brinquedos ou jogos infantis fazem com que despertemos a nossa imaginação, ou que lembremos do nosso tempo de criança.

Por tais razões, o brinquedo contém sempre um referência ao tempo de infância do adulto com representações veiculadas pela memória e imaginação. O vocabulário “brinquedo” não pode ser reduzido a pluralidade de sentidos do jogo, pois conota criança e tem uma dimensão material, cultural e técnica. Enquanto objeto, é sempre suporte de brincadeira. É o estimulante material para fazer fluir o imaginário infantil. (KISHIMOTO, 2006, p.21).

O brinquedo se firma na brincadeira. Mas o que é brincadeira? Conforme Kishimoto “[...] É a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo, ao mergulhar na ação lúdica. Pode se dizer que é o lúdico em ação. [...]” (2006, p.21).

Por meio do ato de brincar é que a criança coloca em prática o seu imaginário, a sua técnica, sua cultura. É o brinquedo sendo utilizado no concreto. Ademais, Kishimoto diz que [...], “brinquedo, brincadeira relacionam-se diretamente com a criança e não se confundem com o jogo” (2006, p.21).

O jogo pode ter diferentes significados, pode ser um jogo onde se brinca de adultos ou crianças, animais ou amarelinha, jogos políticos, xadrez, contar histórias entre outros. Todos esses jogos recebem o mesmo nome mas são muitas vezes específicos. Como diz Kishimoto “A variedade de fenômeno considerado como jogo mostra a complexidade da tarefa de defini-lo”.(2006, p.15).

Para definirmos jogo, mostraremos três níveis de diferenciações conforme Kishimoto.

1º - O jogo depende da linguagem de cada contexto.

Dessa forma, enquanto fato social, o jogo assume a imagem, o sentido que cada sociedade lhe atribui. É este o aspecto que nos mostra por que, depende do lugar e da época, os jogos assumem significações distintas. Se o arco e a flecha hoje aparecem com brinquedos, em certas culturas indígenas representavam instrumentos para a arte da caça e da pesca. Em tempos passados, o jogo era visto como inútil, como coisa não séria. Já nos tempos do Romantismo, o jogo aparece como algo sério e distinto para a criança. (2006, p.17).

IV EDIPE – Encontro Estadual de Didática e Prática de Ensino - 2011

O jogo depende da necessidade de cada um, ou seja, podemos relacionar o mesmo com a cultura de cada sociedade. O jogo antes não era considerado como forma de metodologia para educar as crianças, mas com o Romantismo essa idéia muda, e o jogo passa a fazer parte da vida escolar dos educandos. “Enfim, cada contexto social constrói uma imagem de jogo conforme seus valores e modo de vida, que se expressa por meio da linguagem”. (KISHIMOTO, 2006,p.17). Percebemos que nos dias atuais cada vez mais está crescendo o lúdico (jogo) como forma metodológica, pois muitos professores já se preocupam em mudar a realidade de métodos tradicionais de ensino e passam a trabalhar com formas e métodos que podem facilitar mais a aprendizagem e o desenvolvimento dos alunos.

2º O jogo é visto como um sistema de regras.

“[...] um sistema de regras permite identificar em qualquer jogo, uma estrutura seqüencial que especifica sua modalidade.” (KISHIMOTO, 2006,p.17). São as regras do jogo que permitem usar um mesmo objeto em jogos diferentes, elas permitem a diferenciação de cada jogo. Como exemplo podemos citar o baralho, com ele pode-se jogar truco, cacheta, buraco etc. Os jogos têm características que fazem com que eles se aproximem e se distanciam.

O jogo é uma atividade livre, lúdica, que contém um sistema de regras, possui um caráter competitivo, ele contribui para que a criança utilize a espontaneidade e possibilita a expressão de vivências culturais.

3º O jogo enquanto objeto.

Nesse caso o objeto são os diferentes materiais que podem ser construídos em um mesmo jogo. Segundo Kishimoto, “Os três aspectos citados permitem uma primeira compreensão do jogo, diferenciando significados atribuídos por culturas diferentes, pelas regras e objetos que o caracterizam”. (2006,p.17).

Um das principais características do jogo são as regras que existem em todos os tipos de jogos. Como afirma Kishimoto:

A existência de regras em todos os jogos é uma característica marcante. Há regras explícitas, como no xadrez ou amarelinha, regras implícitas como na brincadeira de faz-de-conta, em que a menina se faz passar pela mãe que cuida da filha. São regras internas, ocultas, que ordenam e conduzem a brincadeira. (2006,p.24).

Para se jogar um determinado jogo é necessário que haja um tempo e espaço, que tem uma seqüência da brincadeira.

De acordo com Caillois apud Kishimoto as características do jogo são:

IV EDIPE – Encontro Estadual de Didática e Prática de Ensino - 2011

[...] a liberdade de ação do jogador, a separação do jogo em limites de espaço e tempo, a incerteza que predomina, o caráter improdutivo de não criar nem bens nem riqueza e suas regras.(2006,p.24).

Caillois apud Kishimoto (2006) também fala sobre a improdutividade do jogo. Pois o mesmo é uma ação que a criança pode escolher. Para ele a criança não está preocupada em adquirir conhecimento, ou desenvolver quaisquer habilidades, ele acredita que o pensamento da criança é simplesmente brincar. O pensamento de Caillois apud Kishimoto (2006), depende muito do contexto sócio-histórico do educando e do meio em que vive.

Diferente de Caillois, Kishimoto (2006) aponta que quando uma pessoa está jogando ela sempre está vivendo um momento de ludicidade que é caracterizada pela alegria ou o prazer. O jogo ajuda o ser a crescer tanto nos aspectos corporal, moral e social, pois ele favorece a interação de uma pessoa com a outra.

Na infância o jogo é de suma importância, pois é por meio do jogo que a criança pode reproduzir suas vivências, transformar a realidade conforme seus interesses e desejos, utilizando a criatividade.

O jogo é tão antigo quanto a própria história do homem, portanto ele fez e continua a fazer parte de sua vida. Uma das pessoas que contribuíram para que chegassem até nós os jogos foi “Alfonso X”. “Alfonso teve a sensibilidade de perceber nos jogos, uma forma importante de manifestação cultural. [...]” (<http://www.jogos.antigos.nom.br>). Desde os tempos passados o ser humano utilizava os jogos seja para caça, pesca etc. É difícil encontrarmos uma pessoa que não tenha utilizado nenhum tipo de jogo. Quando as pessoas estão jogando elas utilizam o pensamento, a comunicação com o outro e com si mesmo.

Após falarmos um pouco sobre o que é brinquedo, brincadeira e jogo, no nosso segundo capítulo falaremos o que é aprendizagem e como o jogo pode contribuir para a mesma.

O JOGO E A APRENDIZAGEM

Definiremos o conceito de aprendizagem e qual a importância do jogo para esse processo. Sabemos que o objetivo do professor na escola é a aprendizagem do aluno, se o mesmo não aprendeu o professor não conseguiu atingir seu objetivo por diferentes motivos seja ele por falta de materiais didáticos, desinteresse do aluno, falta de compromisso do professor gerado pela falta de formação acadêmica adequada para se trabalhar no processo educativo.

IV EDIPE – Encontro Estadual de Didática e Prática de Ensino - 2011

Para que o professor possa orientar o aprendizado é necessário que busque uma formação acadêmica se preparando teoricamente para suprir suas necessidades.

De acordo com Falcão “Aprendizagem é tema central na atividade do professor. Pode-se dizer que todo trabalho do professor se resume na questão da aprendizagem” [...] (1989, p.19).

Conforme Falcão (1989), a aprendizagem muitas vezes é considerada como uma mudança de comportamento, neste sentido não se pode generalizar, pois uma mudança de comportamento nem sempre é aprendizado.

Um exemplo dessa mudança de comportamento, que se equivale à aprendizagem citada por Falcão (1989), é o fato de um aluno entrar na pré-escola e não saber ler e chegar ao final do ano lendo, ela teve uma mudança de comportamento e ao mesmo tempo adquiriu aprendizagem.

Falcão aponta que “[...] aprendizagem é um processo pessoal depende do envolvimento de cada um, de seu esforço e de sua capacidade. Por mais que você goste de um amigo, nunca poderá aprender por ele”. (1989, p.20).

Vygotsky (1998) aponta sobre a interação entre aprendizado e desenvolvimento que pode ser vista por três grandes posições teóricas. Criticando essas posições teóricas as defini da seguinte forma.

A primeira acredita que o desenvolvimento acontece independente da aprendizagem. A partir da teoria apresentada.

[...] O aprendizado é considerado um processo puramente externo que não está envolvido ativamente no desenvolvimento. Ele simplesmente se utilizaria dos avanços do desenvolvimento ao invés de fornecer um impulso para modificar seu curso. (VIGOTSKI, 1998,p.103-104).

O desenvolvimento é um pré-requisito para o aprendizado. Ele ainda afirma que:

Uma vez que essa abordagem se baseia na premissa de que o aprendizado segue a trilha do desenvolvimento e que o desenvolvimento sempre se adianta ao aprendizado, ela exclui a noção de que o aprendizado pode ter um papel no curso do desenvolvimento ou maturação daquelas funções ativadas durante o próprio processo de aprendizado. O desenvolvimento ou a maturação são vistos como uma pré-condição do aprendizado, mas nunca como resultado dele. [...] o aprendizado forma uma superestrutura sobre o desenvolvimento, deixando este ultimo essencialmente inalterado. (p.104-105).

IV EDIPE – Encontro Estadual de Didática e Prática de Ensino - 2011

Já a segunda posição teórica acredita que o aprendizado é desenvolvimento e que elas acontecem juntos.

[...] O desenvolvimento é visto como o domínio dos reflexos condicionados, não importando se o que se considere é o ler, o escrever ou a aritmética, isto é, o processo de aprendizado está completa e inseparavelmente misturado com o processo de desenvolvimento[...] (VIGOTSKI, 1998,p.105).

Essa teoria baseia-se na concepção que o aprendizado e o desenvolvimento acontecem simultaneamente, diferentemente da primeira que acredita que o desenvolvimento antecede o aprendizado. Vigotski (1998), afirma que:

No entanto, apesar da similaridade entre a primeira e a segunda posições teóricas, há uma grande diferença entre seus pressupostos, quanto às relações temporais entre os processos de aprendizado e de desenvolvimento. Os teóricos que mantêm o primeiro ponto de vista afirmam que os ciclos de desenvolvimento precedem os ciclos de aprendizado; a maturação precede o aprendizado e a instrução deve seguir o crescimento mental. Para o segundo grupo de teóricos, os dois processos ocorrem simultaneamente; aprendizado e desenvolvimento coincidem em todos os pontos, da mesma maneira que duas figuras geométricas idênticas coincidem quando superpostas. (p.105-106).

A terceira teoria acredita que o aprendizado e o desenvolvimento têm algo em comum, mas não generaliza em dizer, como na primeira, que o desenvolvimento acontece independente do aprendizado e como na segunda, que os dois processos acontecem simultaneamente. Essa terceira posição teórica segundo Vigotski (1998) tenta superar a distância que há entre as outras duas, e a mesma atribui um amplo papel ao aprendizado no desenvolvimento da criança. “[...] O aprendizado é mais do que a aquisição de capacidade para pensar; é a aquisição de muitas capacidades especializadas para pensar sobre várias coisas” [...] (VIGOTSKI, 1998, p.108). É por meio desse aprendizado que desenvolvemos a capacidade de observar diferentes coisas no mesmo momento.

O aprendizado nunca tem uma influência específica. Vigotski aponta que

[...] o processo de aprendizado não pode, nunca, ser reduzido simplesmente à formação de habilidades, mas incorpora uma ordem intelectual que torna possível a transferência de princípios gerais descobertos durante a solução de uma tarefa para várias outras tarefas.[...] (1998, p.108-109).

Aprendizado e desenvolvimento têm muito em comum, mas o desenvolvimento é sempre maior que o aprendizado.

[...] Conseqüentemente, ao dar um passo no aprendizado, a criança dá dois no desenvolvimento, ou seja, o aprendizado e o desenvolvimento não coincidem. Esse conceito é o aspecto essencial do terceiro grupo de teorias que discutimos. (VIGOTSKI, 1998, p.109).

IV EDIPE – Encontro Estadual de Didática e Prática de Ensino - 2011

Vigotski (1998), rejeita as três posições teóricas em relação ao aprendizado e desenvolvimento e propõe a Zona de Desenvolvimento Proximal por acreditar que é preciso considerar pelo menos dois níveis de desenvolvimento: o real e o potencial. Sendo que o nível de desenvolvimento real é o que a pessoa consegue realizar de forma independente. São as etapas do desenvolvimento já completadas. Esse nível se manifesta na educação, nas atividades que os alunos conseguem fazer sozinhos, sem dificuldade. Já o nível de desenvolvimento potencial se estabelece os aspectos do desenvolvimento que estão em realização. Em relação à educação ela se manifesta nas atividades que os alunos não conseguem executar sozinhos, precisando de auxílio de uma pessoa que já saiba o assunto tratado.

A zona de desenvolvimento proximal,

[...] é a distância entre o nível de desenvolvimento real, que se costuma determinar através da solução independente de problemas, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da solução de problemas sob orientação de um adulto ou em colaboração com companheiros mais capazes (VIGOTSKI, 1998,p.112).

Essa zona é definida pelos aspectos que estão em processo de construção, nos conhecimentos que os alunos irão adquirir com o tempo. Se a aprendizagem estiver dirigida para a zona de desenvolvimento proximal, o desenvolvimento se amplia, pois o que se concretiza, desenvolvimento potencial, com o tempo vai adquirindo habilidades e passa a ser desenvolvimento real. Como afirma Vigotski (1998), “[...] aquilo que é a zona de desenvolvimento proximal hoje, será o nível de desenvolvimento real amanhã – ou seja, aquilo que uma criança pode fazer com assistência hoje, ela será capaz de fazer sozinha amanhã”. (p. 113).

Observaremos em nossa pesquisa, como o jogo pode contribuir para que a criança aprenda de uma maneira divertida, mas uma diversão sem perder a importância do conteúdo trabalhado?

Segundo Lopes (1999), os professores em muitos momentos não conseguem atrair a atenção dos seus alunos, pois os mesmos apresentam características diversificadas. Se o aluno mudou é preciso que o professor também mude para poder atrair a atenção dos alunos e motivá-los cada vez mais. O método tradicional está cada vez menos atraente para os alunos, eles querem um método que possam participar, questionar e não um método onde eles passam quase toda aula sentados, sendo mero receptores do conteúdo sem participar ativamente do mesmo.

IV EDIPE – Encontro Estadual de Didática e Prática de Ensino - 2011

Pensando nisso propomos como forma de metodológica a utilização dos jogos, pois o mesmo ajuda a criança a desenvolver habilidades que podem lhe auxiliar na vida adulta. Conforme Lopes: “O jogo para a criança é o exercício, e a preparação para a vida adulta. A criança aprende brincando, é o exercício que faz desenvolver suas potencialidades”. (1999,p.35)

De acordo com Lopes (1999),

É muito mais fácil e eficiente aprender por meio de jogos, e isso é válido para todas as idades, desde o maternal até a fase adulta. O jogo em si possui componentes do cotidiano e o envolvimento desperta o interesse do aprendiz, que se torna um sujeito ativo do processo, e a confecção dos próprios jogos é ainda muito mais emocionante do que apenas jogar. (p.23).

Quando se trabalha o jogo como forma de metodologia é preciso que haja um planejamento da aula que será ministrada, pois o jogo não pode ser aplicado sem objetivos para serem alcançados é preciso que o mesmo seja trabalhado com seriedade e compromisso. Segundo Ide: “O jogo não pode ser visto, apenas como divertimento ou brincadeira para gastar energia, pois ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo, social e moral” [...] (2006,p.95). Quando se trabalha com jogos não se pode apenas passar o jogo para criança não dando nenhum valor àquele momento, pensando que o jogo só serve apenas para ocupar o tempo da mesma. Como diz Lopes (1999) “[...] é importante que o educador, ao utilizar um jogo, tenha definidos objetivos a alcançar e saiba escolher o jogo adequado ao momento educativo [...]” (p.36).

Quando se trabalha por meio dos jogos os alunos além de jogar e adquirir conhecimento, podem construir seus próprios jogos, desenvolvendo habilidades que até eles mesmos não conheciam.

A criança utiliza o jogo como um instrumento para adquirir aprendizagem ela começa a lidar com o ato de ganhar ou perder, mas mesmo quando ela perde, adquire conhecimento acerca do assunto que está sendo trabalhado. Ela aprende que nem sempre ganhamos tudo, e que o ato de perder faz parte da nossa realidade.

[...] as concepções sócio-interacionistas partem do pressuposto de que a criança aprende e desenvolve suas estruturas cognitivas ao lidar com o jogo de regra. Nesta concepção, o jogo promove o desenvolvimento, porque está impregnado de aprendizagem. E isto ocorre porque os sujeitos, ao jogar, passam a lidar com regras que lhes permitem a compreensão do conjunto de conhecimentos veiculados socialmente, permitindo-lhes novos elementos para apreender os conhecimentos futuros. (MOURA, 2006,p.79-80).

Os sócio-interacionistas, Vigotski, Luria, Leontiev e Wallon, acreditam que o jogo auxilia na produção do conhecimento do aluno, pois o mesmo ajuda a criança a interagir com

IV EDIPE – Encontro Estadual de Didática e Prática de Ensino - 2011

o meio social em que ela está inserida, fazendo assim com que ela aprenda se interagindo com o outro.

O jogo já faz parte do meio educativo, pois ele estimula o desenvolvimento do aluno em relação ao conteúdo trabalhado. Como diz Moura (2006)

[...] as situações de jogo são consideradas como parte das atividades pedagógicas, porque são elementos estimuladores do desenvolvimento. Sendo assim, o jogo é elemento do ensino apenas como possibilitador de colocar em ação um pensamento que rumo para uma nova estrutura.(p.78).

Quando o jogo é trabalhado como forma de metodologia para ministrar determinados conteúdos ele propicia ao aluno a possibilidade de resoluções de problemas, que irão acontecer na prática, sendo vivenciada pelo próprio aluno. Ele é um excelente auxílio para o professor e para a aprendizagem.

[...] O jogo, como promotor da aprendizagem e do desenvolvimento, passa a ser considerado nas práticas escolares como importante aliado para o ensino, já que colocar o aluno diante de situações de jogo pode ser uma boa estratégia para aproximá-lo dos conteúdos culturais a serem veiculados na escola, além de poder estar promovendo o desenvolvimento de novas estruturas cognitivas. (MOURA, 2006,p.80).

Se o professor trabalha com jogos ele pode propiciar aos seus alunos um momento de motivação de ludicidade, pois ele permite que o aluno participe diretamente do processo ensino-aprendizagem, fazendo com que o mesmo incorpore atitudes e valores.

Segundo Haidt (2000) o jogo é um recurso didático valioso pelas seguintes razões:

- a) Corresponde a um impulso natural do aluno, seja ele criança ou adulto. Neste sentido, satisfaz uma necessidade interior, pois o ser humano apresenta uma tendência lúdica.
- b) Absorve o jogador de forma intensa e total, criando um clima de entusiasmo, pois na situação de jogo coexistem dois elementos: o prazer e o esforço espontâneo.É este aspecto de envolvimento emocional que torna o jogo uma atividade com forte teor motivacional, capaz de gerar um estado de vibração e euforia.
- c) Mobiliza os esquemas mentais de forma a acionar e ativar as funções psiconeurológicas e as operações mentais, estimulando o pensamento.
- d) Integra as dimensões afetiva, motora e cognitiva da personalidade. Como atividade física e mental que mobiliza as funções e operações, o jogo aciona as esferas motora e cognitiva e, à medida que gera envolvimento emocional, apela para a esfera afetiva. O ser que brinca e joga é também o ser que age, sente, pensa, aprende , se desenvolve. Portanto, o jogo, assim como a atividade artística, é um elo integrador entre os aspectos motores, cognitivos, afetivos e sociais. (p.175-176).

De acordo com Haidt (2000), quando participamos de algum jogo estamos propiciando uma atitude social, de respeito mútuo para com o outro, solidariedade, cooperação, senso de responsabilidade, obediência de regras e uma iniciativa pessoal e grupal. Ela ainda afirma que:

IV EDIPE – Encontro Estadual de Didática e Prática de Ensino - 2011

Com crianças a utilização dos jogos no ensino torna-se mais imperiosa. Brincando e jogando, a criança aplica seus esquemas mentais à realidade que a cerca, apreendendo-a e assimilando-a. Brincando e jogando, a criança reproduz as suas vivências, transformando o real de acordo com seus desejos e interesses. Por isso, pode-se dizer que é através do brinquedo e do jogo que a criança expressa, assimila e constrói sua realidade. (p.176).

Conforme Haidt (2000), o professor deve utilizar sua imaginação para criar seus próprios jogos para trabalhar seus conteúdos. Os jogos devem ser construídos de acordo com os objetivos que se deseja alcançar.

Haidt (2000) apresenta algumas sugestões que ajudarão os educadores a utilizar os jogos de forma mais adequada e proveitosa para o ensino:

- a) Defina, de forma clara e precisa, os objetivos a serem atingidos com a aprendizagem. Os jogos podem ser usados para adquirir determinados conhecimentos (conceitos, princípios e informações), para praticar certas habilidades cognitivas e para aplicar algumas operações mentais ao conteúdo fixado.
- b) Determine os conteúdos que serão abordados ou fixados através da aprendizagem pelo jogo.
- c) Elabore um jogo ou escolha, dentre a relação de jogos existentes, o mais adequado para a consecução dos objetivos estabelecidos. O mesmo jogo pode ser utilizado para alcançar objetivos diversos e para abordar ou fixar os mais variados conteúdos.
- d) Formule as regras de forma clara e precisa para que não dêem margem a dúvidas, no caso da criação ou invenção de novos jogos.
- e) Especifique os recursos ou materiais que serão usados durante a realização do jogo, preparando-os com antecedência ou verificando se estão completos e em perfeito estado para serem utilizados.
- f) Explique aos alunos oralmente ou por escrito, as regras do jogo transmitindo instruções claras e objetivas, de modo que todos entendam o que é para ser feito ou como proceder.
- g) Permita que os participantes, após a execução do jogo, relatem o que fizeram, perceberam, descobriram ou aprenderam. (p.177-178).

Ainda, Haidt (2000), afirma que quando se joga, conseqüentemente, se tem um espírito de competição, que deve ter como desejo principal o fato de o jogador superar a si próprio, fazendo com que ele aperfeiçoe suas habilidades. É preciso que no espaço em que o jogo está sendo aplicado haja um respeito mútuo entre os participantes do jogo, pois assim o jogador se sentirá mais seguro, pois quando ele perder ninguém ira ridicularizá-lo nem humilhá-lo, pois o ato de perder ou ganhar faz parte do mesmo.

Enfim:

O uso de jogos ajuda a criar na sala de aula uma atmosfera de motivação que permite ao aluno, seja ele criança ou adulto, participar ativamente do processo ensino-aprendizagem. Jogar é uma atividade natural do ser humano. Ao brincar e jogar, o indivíduo fica tão envolvido com o que está fazendo que coloca na ação seu sentimento e emoção. O jogo, assim como atividade artística, é um elo integrador dos aspectos motores, cognitivos, afetivos e sociais. É brincando e jogando que a criança ordena o mundo à sua volta, assimilando experiências e informações e, sobretudo, incorporando atitudes e valores. É por intermédio do jogo e do brinquedo que ela reproduz e recria o meio circundante. (HAIDT, 2000, p.201).

IV EDIPE – Encontro Estadual de Didática e Prática de Ensino - 2011

Na terceira parte analisaremos a pesquisa realizada em uma sala de aula. Onde aplicamos um questionário para o professor e outro para o aluno, analisamos as respostas, e posteriormente realizamos o jogo em sala para depois montarmos um gráfico a partir do terceiro questionário que foi aplicado somente para os alunos.

VIVENDO E APRENDENDO A JOGAR

Após trabalharmos o conceito de jogo no primeiro capítulo, e como ele pode auxiliar na aprendizagem no segundo capítulo, neste terceiro capítulo faremos análise da pesquisa de campo para percebermos o jogo como uma forma de metodologia.

Escolhemos uma escola privada, situada em um setor de Aparecida de Goiânia. Fomos bem recebidos pela coordenadora que deu todo apoio necessário para realização da pesquisa.

A pesquisa foi composta por três etapas. Sendo a primeira um questionário aberto tanto para os professores, quanto para os alunos. Foram pesquisados 2 professores e 12 alunos, o professor 1 trabalha com o 5º ano (4º série) e o professor 2 trabalha com o 4º ano (3º série), os alunos eram compostos por 6 estudantes do 5º ano (4º série) e 6 estudantes do 4º ano (3º série). A segunda etapa foi composta na confecção e aplicação do jogo escolhido. Já na terceira foi aplicado um questionário com 4 perguntas fechadas e uma aberta, somente para os alunos que participaram do jogo para análise das respostas.

Primeiramente aplicamos o questionário para as professoras e alunos. Analisamos em primeiro lugar as duas professoras entrevistadas. Fizemos 5 perguntas em relação ao jogo. Na primeira trabalhamos: **O que você entende pela palavra jogo?**

Uma atividade física e mental que geralmente é realizado coletivamente e que requer determinadas regras pelas quais definem ganhadores e perdedores. (PROFESSORA 1).

O jogo ajuda a desenvolver a atenção, a percepção e se bem trabalhado auxilia a criança no entrosamento e não somente a competitividade. (PROFESSORA 2)

Ao analisarmos essas duas perguntas percebemos que a professora 1 entende melhor sobre o conceito de jogo, pois a principal característica do jogo é que ele compõem regras como foi citado.

Na segunda pergunta: **Enquanto professor você utiliza o jogo para ministrar o conteúdo em sala de aula?**

Sim. O conteúdo quando é convenientemente bem planejado com o auxilio de jogos, torna-se um recurso pedagógico eficaz para a construção do conhecimento do individuo. (PROFESSORA 1).

IV EDIPE – Encontro Estadual de Didática e Prática de Ensino - 2011

Sempre que possível pois promove maior compreensão do conteúdo ensinado. (PROFESSORA 2).

Como foi trabalhado no primeiro e no segundo capítulo sabemos que o jogo é um ótimo auxílio para o professor em sala de aula. As duas professoras entrevistadas concordam com o que foi dito anteriormente, mas precisamos saber que o jogo é um auxílio para vários conteúdos que devem ser trabalhados em sua maioria previamente para depois introduzir diversos tipos de jogos para que ele possa auxiliar na aprendizagem daquele determinado conteúdo.

Quando perguntamos: **Na escola em que você trabalha é oferecido algum tipo de jogo para você utilizar com seus alunos?**

Sim. A escola procura sempre alternativas para aumentar a motivação para a aprendizagem dos alunos. (PROFESSORA 1).

Na maioria das vezes os jogos são construídos pelos próprios alunos. (PROFESSORA 2).

Percebemos que a escola em que foi feita a pesquisa se preocupa com o aprendizado de seus alunos pois oferece jogos ou materiais para que juntamente com seus professores os alunos possam jogar e construir seus jogos. Quando a criança constrói seu próprio jogo ela descobre em si próprias habilidades que até ela desconhecia dela mesma, por meio desta construção o aluno vai desenvolvendo a sua coordenação motora em diferentes sentidos, que irão lhe auxiliar quando adulto.

A quarta pergunta trabalhou: **Existe um momento separado para trabalhar com o “jogo”?**

Às vezes, eu pessoalmente costumo utilizar os jogos para introduzir, amadurecer conteúdos ou preparar o aluno para aprofundar nos itens já trabalhados. (PROFESSORA 1).

Não há um momento específico, o jogo é usado para iniciar uma disciplina, da qual os alunos terão mais contato com a prática. (PROFESSORA 2).

Analisando as respostas das professoras percebemos que não há um momento específico para trabalhar com os jogos, mas o mesmo é introduzido sempre que necessário, para iniciar melhor um conteúdo ou aprofundar a aprendizagem sobre ele, pois quando se trabalha com os jogos os alunos tem maior possibilidade de vivenciar aquele conteúdo mais próximo da prática.

IV EDIPE – Encontro Estadual de Didática e Prática de Ensino - 2011

Ao ser abordado sobre: **Você considera o “jogo” como uma boa forma de metodologia para ministrar suas aulas?**

Positivo, os jogos são educativos e tem importância e desafio como metodologia de ensino nas aulas. Contribui muito para desenvolver a socialização, aprendizagem e aumenta as interações do individuo com outras pessoas. (PROFESSORA 1).

Sim, pois o jogo proporciona um momento para cada criança superar suas dificuldades, e quando conseguimos trabalhar com o lúdico, a criança tem grande crescimento. (PROFESSORA 2).

No decorrer desta pesquisa propomos o jogo como forma de metodologia, vimos que as professoras entrevistadas concordam com a nossa proposta e inserem em seus planejamentos jogos de diferentes tipos para lhes auxiliarem no processo de aprendizagem de seus alunos.

Nos dias atuais sabemos que os alunos estão cada vez mais inquietos não conseguindo ficar horas e horas assistindo aulas expositivas. Eles querem aulas diferentes que exigem mais sua atenção e atuação, pois eles não são meros receptores de conteúdos e sim são seres ativos e pensantes que querem participar ativamente do processo de aprendizagem. Os alunos estão cada vez mais exigentes, se eles mudaram é preciso que o professor também mude e passe a ministrar suas aulas de uma maneira diferenciada, e que utilize métodos que atraiam a atenção de seus alunos.

Lopes (1999) aborda que:

É muito mais fácil e eficiente aprender por meio de jogos, e isso é valido para todas as idades, desde o maternal até a fase adulta. O jogo em si possui componentes do cotidiano e o envolvimento desperta o interesse do aprendiz, que se torna um sujeito ativo do processo, e a confecção dos próprios jogos é ainda muito mais emocionante do que apenas jogar. (p.23).

Após analisarmos as questões respondidas pelos professores, agora analisaremos as perguntas respondidas pelos alunos.

Selecionamos alguns comentários dos alunos sobre as questões abaixo:

4º ano (3º série) Questão 1: O que você entende pela palavra “jogo”?

Jogo significa competir. (V.G. 8 ANOS).

Eu entendo que a palavra jogo para mim e uma brincadeira e um aprendizado para todos nós é por isso temos que praticar muitos jogos. (E.B. 8 ANOS).

E uma coisa legal que faz bem para nosso cérebro e para nosso corpo. (M.K. 9 ANOS).

5º ano (4º série) Questão 1:

IV EDIPE – Encontro Estadual de Didática e Prática de Ensino - 2011

Nos alunos entendemos do jogo muitas coisas, exemplos: Aprendemos a fazer a tarefa a demonstrar mas amor e etc. (M.A. 9 ANOS).

Eu entendo que a palavra jogo para mim é, legal e divertida porque todos brincam e aprende. (J.M. 9 ANOS).

Eu entendo que a palavra jogo para mim é uma divertimento educativo bom de se fazer e além de ser legal você também aprende e todos nós ficamos mais inteligentes. (V.H. 10 ANOS).

No jogo aprendemos a jogar brincadeiras novas, brincadeiras, legais e divertimos, e o jogo nos faz sentir muito melhor e avontade. (T.R. 9 ANOS).

Observando as respostas dos alunos percebemos que a maioria deles considera o jogo como uma boa metodologia para se adquirir conhecimentos, além de que quando se joga o aluno se sente mais à vontade, ao mesmo tempo em que se está brincando também se aprende, enfim é um divertimento educativo.

Na questão 2: **O (a) seu (sua) professor (a) utiliza o “jogo” para ministrar o conteúdo em sala de aula?**

4º ano (3º série):

Sim. O campeonato de tabuada de história. (G.O. 8 ANOS).

Sim. Nossa, professora utiliza a tabuada como um jogo e a história, como uma brincadeira e todos nós aprendemos e nós divertimos. (E.B. 8 ANOS).

Sim um de matemática para farsemos a tarefa em classe certa.(D.N. 8 ANOS).

Sim com uma música e movimentos rápidos. (M.K. 9 ANOS).

5º ano (4º série) Questão 2:

Sim, o jogo que chama jogo da tabuada a professora pergunta e se o menino responder ponto para os meninos.(B.G. 9 ANOS).

Sim: o campeonato de história, a competição de tabuada.(J.M. 9 ANOS).

Sim, o campeonato de tabuada, campeonato de história e por isso eu falo que é o jogo é um divertimento educativo.(V.H. 10 ANOS).

Sim, um de matemática par fazermos a tarefa em classe e certa. (T.R. 9 ANOS).

Percebemos que tanto o professor quanto a escola pesquisada trabalham com jogos e se preocupam com a aprendizagem de seus alunos, não trabalhando somente com métodos tradicionais, mais inserindo o lúdico no meio educativo. Um exemplo bastante citado foi o campeonato de história e o jogo da tabuada, os alunos guardam essa referência em sua memória, pois são por meio desses jogos que eles adquirem novos conhecimentos. Um termo

IV EDIPE – Encontro Estadual de Didática e Prática de Ensino - 2011

citado pelo aluno V.H. 10 anos é que o jogo é um “divertimento educativo”, pois além de se divertir ele também nos possibilita adquirirmos novos conhecimentos.

Na questão 3: **A escola em que você estuda é oferecido algum tipo de jogo para você utilizar no decorrer das aulas?**

4º ano (3º série) :

jogo da memória. (V.G. 8 ANOS).

Sim. Jincana e várias outras coisas. (E.B. 8 ANOS).

Sim, o jogo da memória quebra-cabeça e etc. (D.N. 8 ANOS).

Não me lembro nada disso. (M.K. 9 ANOS).

5º ano (4º série) Questão 3:

Sim, o jogo da memória, quebra-cabeça e outros. (L.G. 11 ANOS).

Sim, a corrida de colher. (B.G. 9 ANOS).

Sim, o bingo. (M.A. 9 ANOS).

Sim: a gincana, corrida e forca. (J.M. 9 ANOS).

A escola pesquisada possibilita aos alunos utilizarem diferentes tipos de jogos no decorrer das aulas, podemos verificar que essa atitude é de suma importância pois possibilita aos alunos aprenderem brincando por meio do lúdico.

Na questão 4: **Existe um momento separado para trabalhar com o “jogo”?**

4º ano (3º série):

Gincana. (V.G. 8 ANOS).

Sim. Na páscoa , no dia das crianças. (G.O. 8 ANOS).

Sim, no começo da aula. (D.N. 8 ANOS).

Sim depois da oração. (M.K. 9 ANOS).

5º ano (4º série) Questão 4:

Existe no começo da aula. (L.G. 11 ANOS).

Sim, o jogo de todas as salas. (B.G. 9 ANOS).

Sim, na páscoa, no dia das crianças. (M.A. 9 ANOS).

Existe no começo da aula. (T.R. 9 ANOS).

Conversando com a coordenadora sobre as respostas da quarta pergunta, comentamos que a maioria dos alunos havia respondido que o momento separado para trabalhar com o

IV EDIPE – Encontro Estadual de Didática e Prática de Ensino - 2011

jogo seria no começo da aula, na Páscoa e no Dia das Crianças., ela me explicou que foi implantado esse momento de jogo no começo da aula, pois os alunos no período de horário de verão ficavam muito dispersos e não conseguiam prestar atenção as aulas pois estavam com muito sono, pensando nisso a coordenação juntamente com a diretora implantaram um momento de ludicidade por meio dos jogos, pois assim os alunos ficavam mais atentos e não mais dormindo como antes, eles participavam ativamente do momento de diversão e ao mesmo tempo de aprendizagem. Em relação ao Dia das Crianças e da Páscoa eles têm como referência, pois sempre nestas datas acontecem gincanas que todos os alunos participam diretamente.

Na questão 5: **“Você considera que o “jogo” contribui para a sua aprendizagem?”**

4º ano (3º série):

Sim, contribui na educação. (V.G. 8 ANOS).

Sim muito porque todos aprendem. (G.O. 8 ANOS).

Sim por que aprendemos novos conhecimentos. (D.N. 8 ANOS).

Sim porque nos aprendemos a joga. (J.F. 9 ANOS).

5º ano (4º série) Questão 5:

Sim, que nós aprendemos a não trapacear. (B.G. 9 ANOS).

Sim muito: porque todos aprendem. (J.M. 9 ANOS).

Sim porque além da gente nos divertir a gente aprende. (V.H. 10 ANOS).

Sim, porque aprendemos novos conhecimentos. (T.R. 9 ANOS).

Com foi dito de aluno V.H. 10 anos o jogo nos propicia diversão e ao mesmo tempo aprendizagem. Mas para que isso aconteça o jogo deve ser trabalhado de uma maneira séria e objetiva. É preciso que o professor ao trabalhar com o jogo planeje bem os objetivos a serem alcançados, pois o jogo como qualquer outro conteúdo necessita de um planejamento prévio, não devendo ser aplicado sem o mesmo, pois quando se trabalha sem planejamento em sua maioria não se consegue adquirir aprendizagem e o que deveria ser um momento de alegria juntamente com aprendizagem se torna um momento de bagunça e desordem.

Após analisarmos as perguntas dos alunos agora iremos descrever como foi desenvolvido o jogo aplicado como mesmos.

Escolhemos o jogo “DOMINÓ DAS QUATRO OPERAÇÕES” para ser aplicado em sala. Abaixo lhes mostraremos as peças do dominó.

IV EDIPE – Encontro Estadual de Didática e Prática de Ensino - 2011

8	$45 : 5$	9	$49 : 7$	7	7×2	14	$12 + 15$
27	$12 : 2$	6	9×9	81	$11 - 1$	10	5×9
45	$29 + 14$	24	$42 + 13$	55	$18 : 3$	43	$14 + 10$
6	$33 + 3$	36	$24 + 15$	39	6×6	36	$18 - 6$
12	$24 : 3$	8	$52 - 22$	30	$10 : 2$	5	8×3
24	$40 - 20$	20	9×3	27	$13 - 5$	8	$16 : 4$
4	4×4	16	$25 - 11$	14	$33 - 13$	20	$6 + 2$

O jogo é composto por 28 peças de dominó, que podem ser feitas em cartolina no tamanho aproximadamente 8 x 4 centímetros. Cada peça tem o resultado de uma continha de um lado e a proposta do outro. Por meio desse jogo pode-se explorar, a organização da seqüência do dominó associando as contas aos seus resultados. Esse jogo estimula a concentração da atenção, cálculo mental e sociabilidade.

IV EDIPE – Encontro Estadual de Didática e Prática de Ensino - 2011

A memorização da tabuada através de um jogo como o de Dominó, permite que a criança vá tentando acertar, e também, aprenda com a participação dos outros jogadores, o que é muito conveniente porque não envolve o tensionamento causado pelo medo de errar. As sentenças matemáticas propostas no jogo acima descrito, envolvem operações de adição, de subtração, de multiplicação e de divisão. A variedade foi utilizada para exigir do jogador atenção quanto ao “sinal” indicado na operação. Cada peça pode conter o resultado, por exemplo, de uma operação de multiplicação, e a proposta de uma operação de subtração. [...] (CUNHA, 1999, p.163).

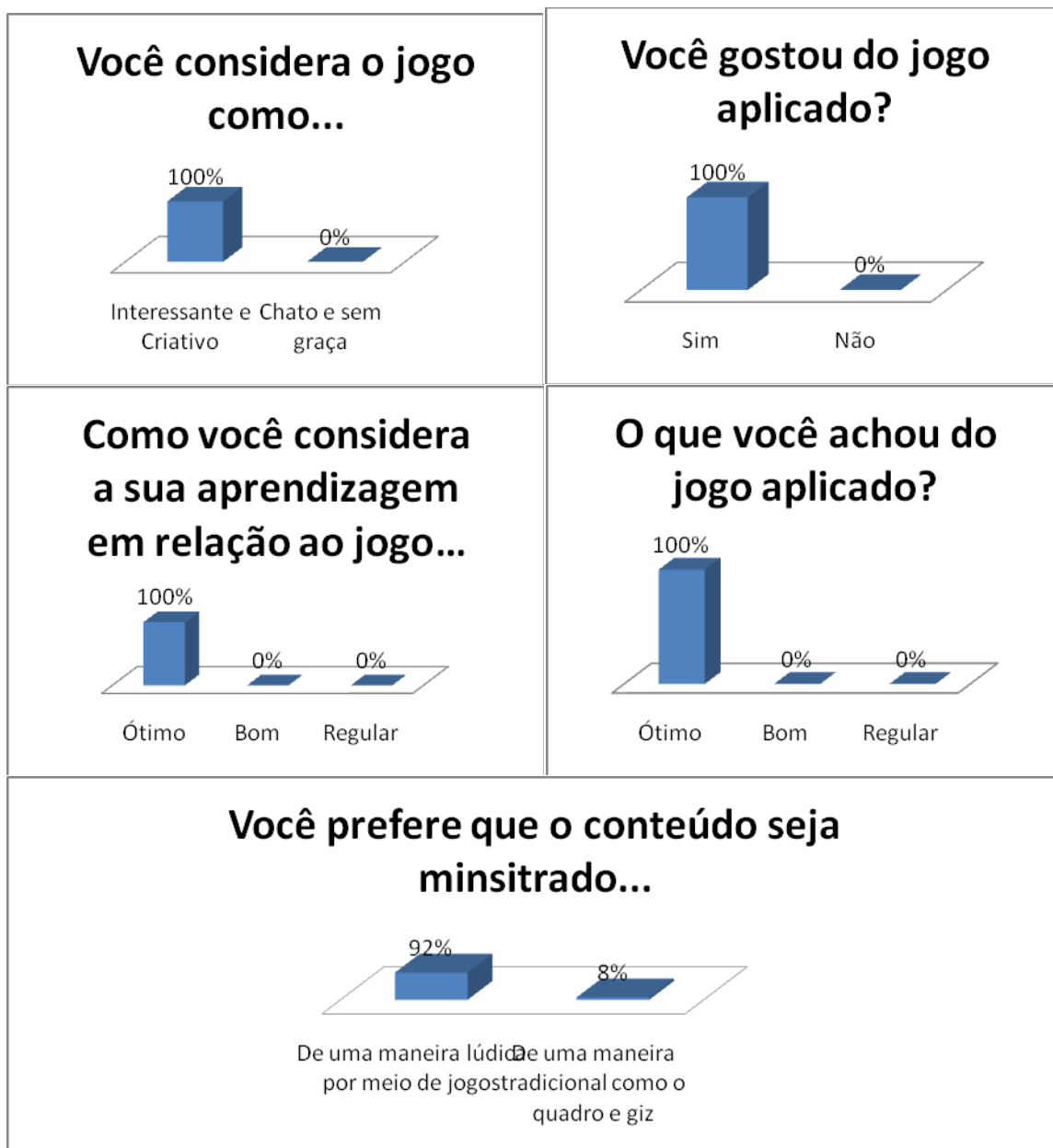
Após a escolha do jogo fomos aplicá-lo com os alunos. O jogo foi confeccionado e levado pronto para os alunos jogarem. A sala foi dividida em 3 grupos compostos por 4 alunos cada. Distribuímos para cada grupo um jogo, foi explicado para eles como se joga e as regras compostas no jogo, após a explicação os alunos foram jogar e acadêmica ficou observando o momento do jogo. Percebemos que os alunos gostaram muito de jogar e ficaram muito entusiasmados. Todos os grupos jogaram mais de uma vez. Abaixo apresentaremos algumas fotos tiradas no momento do jogo.



Após certo tempo que foi entregue o jogo, pedimos para os alunos pararem de jogar para poderem responder o questionário referente ao jogo que eles estavam jogando. Os alunos responderam, agradei a eles pela contribuição para a realização da nossa pesquisa e que foi

IV EDIPE – Encontro Estadual de Didática e Prática de Ensino - 2011

de grande valia. Os resultados obtidos no questionário serão expostos abaixo em forma de gráfico, sendo que as respostas foram analisadas em número real.



Juntamente com o questionário que foi analisado as respostas em número real, foi perdido o seguinte: **Faça uma avaliação sobre o jogo.**

4º ano (3ª série):

Eu achei que foi divertido e eu aprendi muito mais sobre matemática. (V.G. 8 ANOS).

IV EDIPE – Encontro Estadual de Didática e Prática de Ensino - 2011

Foi bom, porquê também eu aprendi a dividir e muitas coisas, foi divertido. (G.O. 8 ANOS).

Eu achei muito legal por que ensina ,matematica e criativo e ficamos inteligente. (E.B. 8 ANOS).

Eu gostei porque nós aprendemos a matemática e é muito legal. (M.K. 9 ANOS).

5º ano (4º série):

Eu gostei muito por que nós ensinou a matemática. (L.G. 11 ANOS).

Acho que esse jogo ajuda a gente a melhorar a nossa tabuada assim a gente aprede e se diverte ao mesmo tempo. (B.G. 9 ANOS).

O jogo e legal e aprendemos tabuada nos divertindo. (J.M. 9 ANOS).

Foi muito legal foi interessante e ensino a matemática e é muito criativo. (V.H. 10 ANOS).

Os alunos gostaram muito do jogo que foi escolhido, pois como foi dito por eles “agente aprende e se diverte ao mesmo tempo”. Trabalhamos um conteúdo que a maioria dos alunos não gostam de estudar, só que foi ministrado de uma maneira lúdica, e quando trabalhado dessa maneira desperta mais a atenção dos alunos, e os mesmos ficam mais dispostos a aprender e a adquirir conhecimento.

Por meio dessa pesquisa percebemos que os alunos gostam de estudar utilizando jogos, pois além de se divertirem eles adquirem conhecimentos que podem lhes auxiliar em sua vida como um todo, vimos também que o jogo é um ótimo meio metodológico que os professores podem utilizar em diferentes séries e disciplina, pois o jogo pode ser utilizado com objetividade desde a Educação Infantil até a fase adulta, porque ele faz parte da nossa história

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Essa pesquisa é de suma importância tanto para os professores quanto para os estudantes na área da educação, pois por meio dela pode-se avaliar como está sendo a sua prática pedagógica no ambiente escolar. Com esta, almejamos que os professores reflitam sobre os métodos utilizados para ministrar as suas aulas, e que os professores passem a adotar o jogo como forma metodológica.

IV EDIPE – Encontro Estadual de Didática e Prática de Ensino - 2011

Segundo Ide (2006), “Os jogos educativos ou didáticos estão orientados para estimular o desenvolvimento cognitivo e são importantes para o desenvolvimento do conhecimento escolar mais elaborado – calcular, ler e escrever”. (p.100). Percebemos que por meio dos jogos podemos trabalhar diferentes conteúdos e que os mesmos podem auxiliar diferentes disciplinas, bastam os professores juntamente com os alunos construir jogos que favorecerão a aprendizagem.

No decorrer da pesquisa percebemos que o jogo é um aliado para o processo educativo, mas o mesmo deve ser trabalhado com seriedade, e com objetivo, o professor deve sempre estar acompanhando o processo de execução do jogo, pois quando trabalhado com objetivo, “poderíamos dizer que o jogo é um recurso do qual o mediador pode fazer uso para ajudar as crianças com “dificuldade” de aprendizagem a se tornarem sujeitos pensantes, participantes e felizes” (IDE, 2006, p.105).

Concluimos, que os jogos oportunizam o desenvolvimento da criança, pois jogando ela experimenta, descobre, exercita, inventa e confere suas habilidades. Enfim o jogo propicia ao aluno a autoconfiança, a iniciativa, curiosidade e, sobretudo a aprendizagem.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: prazer de estudar, técnicas e jogos pedagógicos**. 9. ed. São Paulo: Loyola, 1998.
- CUNHA, Nyse Helena Silva. **Brincar Pensar e Conhecer: brinquedo, jogos, atividades**. 3. ed. São Paulo: Tempo, 1999.
- Disponível em: <http://www.jogos.antigos.nom.br>. Acesso em: 18 de novembro de 2006.
- FALCÃO, Gérson Marinho. **Psicologia da aprendizagem**. 5.ed. São Paulo: Ática, 1989.
- FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Novo Aurélio Século XXI Escolar: o dicionário da língua portuguesa**. 3.ed. rer. ampl. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1999.
- HAIDT, Regina Célia Cazaux. **Curso de didática geral**. 7.ed. São Paulo: Ática, 2000.
- IDE, Saldá Marta. O jogo e o fracasso escolar. In: KISHIMOTO, Tisuko Morchida (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 9. ed. São Paulo: Cortez, 2006. p. 89 – 108.
- KISHIMOTO, Tisuko Morchida (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 9. ed. São Paulo: Cortez, 2006.

IV EDIPE – Encontro Estadual de Didática e Prática de Ensino - 2011

LOPES, Maria da Glória. **Jogos na Educação**: criar, fazer, jogar. 2. ed. São Paulo: Cortez, 1999.

MOURA, Manoel Oriosvaldo. A séria busca do jogo: do lúdico na matemática. In: KISHIMOTO, Tisuko Morchida (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 9. ed. São Paulo: Cortez, 2006. p. 73 – 88.

VIGOTSKI, Lev Semenovich. **A formação social da mente**. 6.ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.