

O USO DOS JOGOS COMO FERRAMENTA DIDÁTICA NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

THE USE OF GAMES AS A DIDACTIC TOOL IN THE TEACHING AND LEARNING PROCESS IN THE EARLY YEARS OF ELEMENTARY SCHOOL

Elisângela Aparecida Rosa Vidal¹

Arão Davi Oliveira²

Erika Karla Barros da Costa³

Vanessa Janaína Viana de Oliveira⁴

RESUMO: O uso dos jogos como ferramenta didática no processo de ensino e aprendizagem de crianças nos anos iniciais do ensino fundamental se constitui como práticas lúdicas que envolvem espontaneidade, liberdade de expressão, criatividade, alegria, prazer individual e coletivo, são elementos importantes nesta fase da educação. No bojo dessa temática, busca-se responder como os jogos podem contribuir como ferramentas didáticas que valorizam a ludicidade no processo de ensino e aprendizagem em turmas do ensino fundamental? Por isso, definimos como objetivo geral: analisar a importância dos jogos como ferramentas didáticas lúdicas no processo de ensino e aprendizagem nos anos iniciais do ensino fundamental. Esta é uma pesquisa bibliográfica e documental com abordagem qualitativa na qual utilizou-se os pressupostos teóricos de Kishimoto (2011), Luckesi (2011), e Pannuti (2012) para analisar os resultados. Com base nos resultados analisados, pode-se afirmar que o jogo se torna um importante instrumento para o desenvolvimento da aprendizagem da criança das séries iniciais do ensino fundamental. Também, que o professor como mediador do desenvolvimento à medida que proporciona atividades envolvendo jogos, brinquedos e brincadeiras oportuniza atividades lúdicas em sua prática pedagógica, possibilita o desenvolvimento cognitivo, psicomotor, afetivo e social da criança.

PALAVRAS-CHAVE: Anos Iniciais, Práticas pedagógicas, Ludicidade. Jogo.

ABSTRACT: : The use of games as a didactic tool in the teaching and learning process of children in the early years of elementary school is constituted as ludic practices that involve spontaneity, freedom of expression, creativity, joy, individual and collective pleasure, are important elements in this phase of education. Within this theme, we seek to answer how games can contribute as didactic tools that value playfulness in the teaching and learning process in elementary school classes? Therefore, we defined the general objective: to analyze the importance of games as playful didactic

¹ Licenciada em Pedagogia pelo Centro Univrsitário Anhanguera de Campo Grande-MS. Email: ear.vidal@gmail.com

² Doutorado em Educação pela Universidade Católica Dom Bosco, Brasil(2022)
Professor do CENTRO UNIVERSITÁRIO ANHANGUERA DE CAMPO GRANDE. Email: adodavi@gmail.com

³ Mestrado em Educação pela Universidade Católica Dom Bosco, Brasil(2017)
Coordenadora Pedagógica do Centro Universitário Anhanguera de Campo Grande. Email: erikakbcosta@gmail.com

⁴ Especialização em Psicopedagogia Clínica, Institucional e Hospitalar pela Faculdade do Vale Itajaí Mirim, Brasil(2007)
Professora dos Anos Iniciais do E. F. do Secretaria Municipal de Educação de Campo Grande – MS. Email: nessa3502@gmail.com

tools in the teaching and learning process in the early years of elementary school. This is a bibliographic and documentary research with a qualitative approach in which the theoretical assumptions of Kishimoto (2011), Luckesi (2011), and Pannuti (2012) were used to analyze the results. Based on the analyzed results, it can be stated that the game becomes an important instrument for the development of children's learning in the initial grades of elementary school. Also, that the teacher as a mediator of development, as he provides activities involving games, toys and games, provides recreational activities in his pedagogical practice, enables the child's cognitive, psychomotor, affective and social development.

KEYWORDS: Early Years, Pedagogical practices, Playfulness, Game.

1. INTRODUÇÃO

O jogo pode ser entendido como atividades livremente engajadas fins de diversão. Pode ser uma atividade espontânea e o ato de brincar gratificante em si. A brincadeira torna-se atividade na qual os indivíduos se envolvem livremente e das quais derivam satisfação (KISHIMOTO, 1998). O brincar efetiva-se como uma situação pela qual as crianças aprendem sobre o mundo ao seu redor, aprendem a conversar e compartilhar e aprender sobre si mesmos.

O objeto dessa pesquisa é o jogo como possibilidade didática do professor dos anos iniciais d ensino fundamental. O jogo é considerado como uma maneira de promover o desenvolvimento cognitivo e social. Embora existam definições variáveis de jogo, há elementos comuns para a maioria dessas definições. Pois ele é considerado como espontâneo, livre de regras, estimulando envolvimento ativo, motivado intrinsecamente, um meio e não um fim, não ter dimensão e lugar no tempo, pode ocorrer a qualquer momento e qualquer lugar (KISHIMOTO (1998).

Assim, na sala de aula não poderia ser diferente, incluir uma série de atividades auto escolhidas, realizadas por crianças para seu próprio interesse, prazer e satisfação Kishimoto (1998). Neste sentido, o jogo como recurso pedagógico oportuniza a possibilidade de o professor conseguir articular uma ação interdisciplinar em sala de aula, mesmo com as complexidades das disciplinas e suas singularidades, o jogo fazendo parte da cultura desta criança, pode ser um facilitador na aprendizagem.

Existe uma ruptura significativa na vida educacional do aluno quando ele avança da Educação Infantil para o Ensino fundamental, com práticas fragmentadas. Esta criança que está habituada com aulas que trabalham as habilidades de maneira integral ao se deparar com outras

abordagens do ensino fundamental, podem apresentar dificuldades para compreender a nova realidade educacional o que eventualmente prejudica o seu desenvolvimento.

Desta forma, esta pesquisa se justifica pela necessidade de se refletir sobre o fato de que os alunos não estão na escola com o intuito de repetirem sílabas e frases fragmentadas, e que estas não estão alheias à sua realidade. Assim, na prática, dentro da sala de aula não pode ser diferente, as crianças necessitam de um ambiente escolar que esteja relacionado com o seu cotidiano, sua realidade social. A leitura e a escrita são parte da apropriação social, são recursos de cidadania, precisam ser compreendidos nessa dimensão ampla e abordados com toda a seriedade, porém, o uso de jogos neste ambiente pode facilitar este processo, tornar o ambiente escolar mais próximo da cultura deste aluno.

Para tanto, os jogos nesta fase da educação têm um papel relevante para a aprendizagem da criança, pois as práticas lúdicas, o aprender brincando fazem parte da cultura infantil, e os anos iniciais precisam atentar-se em proporcionar um ensino onde aconteça uma transição de forma natural entre Educação Infantil e Anos Iniciais. Pois a criança vem de uma cultura na qual a ação pedagógica não está centrada no professor, e sim nele, e ao se deparar com esta quebra na metodologia a criança enfrenta um percurso longo e sofrido até conseguir adequar-se ao novo ritmo.

Neste sentido, os jogos se configuram como uma possibilidade muito positiva nesta transição. Kishimoto (1998) apontam uma série de características ao jogo que se o professor não se atentar com a metodologia descaracteriza o jogo como livre expressão da cultura infantil. Ao percebermos estas questões levantadas por Kishimoto (1998) aguçou nossa curiosidade a desenvolver essa pesquisa.

Defende-se a relevância dessa pesquisa por apresentar contribuições com o meio acadêmico com a discussão de temática relevante a educação brasileira, o uso de jogos como ferramenta didática no processo de ensino aprendizagem para o ensino fundamental. Para isso, este estudo procura responder como os jogos podem contribuir como ferramentas didáticas que valorizam a ludicidade no processo de ensino e aprendizagem em turmas do ensino fundamental?

Assim, traçamos como objetivo geral: analisar a importância dos jogos como ferramentas didáticas lúdicas no processo de ensino e aprendizagem nos anos iniciais do ensino fundamental.

Para isso, desenvolveu-se pesquisa bibliográfica e documental com abordagem qualitativa fundamentada nos pressupostos teóricos de Kishimoto (2011), Luckesi (2011), e Pannuti (2012) para analisar os resultados.

A pesquisa bibliográfica teve como base artigos científicos de revistas disponíveis na Plataforma Scielo, e autores apresentados no referencial teórico. Essas leituras possibilitaram entender a temática, definir a problemática e os objetivos da pesquisa.

Para responder a problemática que norteia essa pesquisa, alguns teóricos foram utilizados nesse estudo, entre eles destaca-se a autora Tizuko Morchida Kishimoto, no livro “Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação”, publicado em 1998, apresenta um estudo clássico sobre o jogo, brincar e brincadeiras, suas interpretações de autores como Huizinga (1951) e Christie (1991) esta autora apresenta sete características para o jogo discutidas apresentadas nesse trabalho. Serão também utilizados autores como Luckesi (2011) com o livro: Avaliação da Aprendizagem componente do ato pedagógico, nesta pesquisa o autor que é considerado um dos propulsores da avaliação da aprendizagem do aluno ao invés das provas classificatórias. José Carlos Libâneo, no livro Pedagogia e Pedagogos, para quê?, Publicado em 2010, apresenta uma série de estudos acerca da postura do educador. Daniela Pannuti (2012) no livro Interações: encontros de leitura e escrita a autora apresenta estudos sobre o contexto de sala de aula para alfabetização e letramento. Luciana Vieira Nunes Ortega et com o artigo “Jogos e Brincadeiras no Processo de Ensino–Aprendizagem na Educação Infantil”, também corroboram com as ideias aqui apresentadas. Brandão et al (2009) que é um Manual de jogos para alfabetizar, este estudo foi uma parceria entre Governo Federal e CEEL/UFPE - Centro de Estudos em Educação e Linguagem da Universidade Federal de Pernambuco.

Além de exemplos e possibilidades de jogos para alfabetização, os autores colaboram com defesas para a prática lúdica em sala de aula. Esses e outros estudos do mesmo valor irão compor esta pesquisa, todavia, estes e outros teóricos colaboram para a construção da presente monografia. Assim, após levantar os dados da pesquisa documental e bibliográfica tem como foco analisar os resultados, a luz dos teóricos anunciados no corpo do texto.

Esse trabalho está dividido em três seções principais excetuando a introdução e as considerações finais. Na primeira, são apresentados os conceitos de jogos e ludicidade a partir de

pesquisadores brasileiros; na segunda, é discutida a relevância lúdica do jogo para prática pedagógica nos anos iniciais do ensino fundamental; por fim, apresenta-se uma discussão da contribuição dos jogos para o desenvolvimento cognitivo, psicomotor e afetivo-social do aluno dos anos iniciais do ensino fundamental.

2. OS CONCEITOS DE JOGOS E LUDICIDADE A PARTIR DE PESQUISADORES BRASILEIROS

Alguns conceitos de jogos e ludicidade por entendermos necessários para a pesquisa o estabelecimento de um referencial teórico e, também, para entender como os pesquisadores brasileiros os abordam.

O jogo como recurso pedagógico, oportuniza a possibilidade de o professor conseguir articular uma ação interdisciplinar em sala de aula, mesmo com as complexidades das disciplinas e suas singularidades, o jogo fazendo parte da cultura desta criança, pode ser um facilitador na aprendizagem. Todavia, autores apresentam as características do jogo para que este possa ser utilizado de maneira a não perder suas singularidades, e ser atrativo e lúdico para a criança, mesmo com o ambiente escolar tendo suas regras fixas e muitas vezes inflexíveis.

Desde a infância, as crianças mergulham em atividades lúdicas como propósito de entender o mundo ao seu redor. Para Luckesi (2000, p. 13) “ludicidade não é um termo dicionarizado. Vagarosamente, ele está sendo inventado, à medida que vamos tendo uma compreensão mais adequada do seu significado, tanto em conotação (significado), quanto em extensão (o conjunto de experiências que podem ser abrangidas por ele). Embora todos possamos reconhecer quando uma criança está brincando, é mais difícil defini-lo, explicá-lo, entender a importância e considerá-lo em relação a outras atividades da infância. “Usualmente, quando se fala em ludicidade, se compreende, no senso comum cotidiano, que se está fazendo referência às denominadas ‘atividades lúdicas’”. (LUCKESI, 2000, p. 13).

Neste contexto, há muitas dúvidas sobre o jogo, o que significa jogar, quando começa e quando isso acaba, o que as crianças aprendem com a brincadeira, ou qual é a importância ou essência do jogo. Para o autor; “Todas essas atividades, denominadas de lúdicas, poderão ser “não lúdicas” a depender dos sentimentos que se façam presentes.”(LUKESI, 2000, p. 13).

Para a autora Kishimoto (1998) define o jogo como atividades livremente engajadas fins de diversão. É uma atividade espontânea e o ato de brincar é gratificante em si. Sendo atividades nas quais os indivíduos se envolvem livremente e das quais derivam satisfação. Friedmann (2014, p. 96) afirma que “a história dos jogos e brinquedos é tão antiga quanto o homem. Ela não consta somente nos livros de história, mas são também seus testemunhos a arte, a antropologia, a arqueologia e a tradição oral”.

Sendo assim, a ludicidade do ser humano está ligada ao avanço histórico, sendo construída em um longo processo, inclusive de muitos aspectos universais. Friedman (2014) oferece uma síntese na qual aborda algumas das características da ludicidade destacando alguns traços comuns:

[...]- sua universalidade; - sua eternidade; - terem suas origens na criação coletiva; - estarem, em sua maior parte, ligados a práticas religiosas; - serem formas de linguagens; - serem espelhos da cultura das diferentes sociedades; - suas estruturas permanecerem imutáveis e suas regras sofrerem transformações através do tempo e das várias regiões; - constituírem oportunidades de expressão, desenvolvimento e socialização. (FRIEDMANN, 2014, p. 96).

Embora existam definições variáveis de jogo, há elementos comuns para a maioria das definições sobre o jogo, neste sentido, ele é considerado como: (a) ser espontâneo (b) livre de regras (c) envolvendo envolvimento ativo (d) motivado intrinsecamente (e) um meio e não um fim (f) não ter dimensão e lugar no tempo (pode ocorrer a qualquer momento e onde). A brincadeira inclui uma série de atividades auto escolhidas, realizadas por crianças para seu próprio interesse, prazer e satisfação, desde os primórdios da humanidade.

Entender o jogo, torna-se importante para usá-lo apropriadamente no tempo e espaços adequados, oportunizando as crianças desenvolvimento de suas capacidades intelectuais, motoras e afetivas. Dessa forma, torna-se relevante conhecer os critérios do jogo defendidos por Christie (1991, p. 4, tradução nossa):

1. A não lateralidade- as situações de jogo caracterizam-se por um quadro no qual a realidade interna predomina sobre a externa, [...] **2. Efeitos positivos-** o jogo é normalmente caracterizado pelos signos de prazer e alegria”. **3. flexibilidade-** as crianças estão mais dispostas a ensaiar novas combinações de ideias e comportamentos em situações de jogo que em outra atividade não-recreativas [...] **4. prioridade no processo de brincar-** enquanto a criança brinca sua ação está centrada em si e não no nos resultados ou efeitos. **5.O jogo educativo-** utilizado em sala de aula muitas vezes desvirtua esse critério ao dar prioridade ao produto, a aprendizagem de noções e habilidades. **6. Livre escolha-** o jogo só pode ser livre selecionado livre e espontaneamente pela criança. Caso contrário é trabalho ou ensino [...] **7. Controle interno-** no jogo, são os próprios jogadores que determinam o desenvolvimento dos acontecimentos.

O jogo desta forma, é visto como um exercício lúdico que é preciso experimentar e conhecer para desenvolver e aumentar as habilidades e o desenvolvimento psicológico e motor. nos dois últimos critérios propostos por Christie (1991), analisa que se encontram as dificuldades de trabalho, cabe ao professor mediar as situações de maneira que as características principais do jogo sejam mantidas, e ainda assim, manter algumas regras de sala de aula.

Friedmann (2014) também destaca as vivências sociais que o jogo possibilita para o desenvolvimento da criança, certas vivências relevantes para o desenvolvimento social da criança, assim, destacam:

[...]a importância que o jogo adquire dentro de uma sociedade sem fronteiras, especialmente os Jogos cooperativos, os jogos em família, o resgate dos jogos tradicionais, a criação de espaços de jogo nos inúmeros ambientes nos quais a criança convive, a grande incidência e repercussão de publicações sobre o lúdico, os vínculos propiciados pelo brincar, assim como o jogo nas diversas manifestações e expressões: música, dança, estética, cotidiano, arte, etc. (FRIEDMANN, 2014, p. 100).

Os autores, concordam quanto a importância da formação lúdica do educador, o que possibilita conhecer-se como pessoa que possui possibilidades de buscar uma visão diferenciada reflexiva, quanto o sentido do brincar para a criança. Não menos importante é o apoio que os próprios professores podem oferecer por meio de supervisão compartilhada e participação ativa no jogo, para se tornar não apenas um companheiro da atividade lúdica, mas parte desse momento.

Todavia, precisa estar atento quanto as interferências, de acordo Almeida (2009, p. 01) o lúdico ainda pode ser “reconhecido como traço essencial de psicofisiologia do comportamento humano. De modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo de jogo. As implicações da necessidade lúdica extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo.

Neste sentido, o lúdico auxilia no desenvolvimento da autoestima, autoexpressão, autoconfiança, ajuda na noção de companheirismo de uma criança e na sua autonomia. A atividade lúdica oportuniza mais que a própria atividade em si, ou seja, seu movimento e ações, possibilita também “momentos de encontro consigo e com o outro, momentos de fantasia e de realidade, de ressignificação e percepção, momentos de autoconhecimento e conhecimento do outro, de cuidar de si e olhar para o outro, momentos de vida (ALMEIDA, 2009, p. 01).

Assim, as crianças brincam de faz de conta, a fim de desenvolver papéis, aprender as expectativas dos comportamentos e dominar as normas sociais. Através de brincadeiras sócio dramáticas, as crianças vêm compreender o significado do papel específico que desempenham, desempenhar esse papel e aprender a manter o script associado.

O jogo ajuda as crianças a dominar seus comportamentos, aprendendo papéis do universo adulto, começando com a exploração de suas habilidades sensoriais e motoras e prosseguir para gradual aquisição de habilidades sociais. Além disso, o brincar ajuda as crianças a se prepararem para o futuro. Para o autor há diferença entre lúdico e atividade lúdica, e ainda acrescenta que; “Esse entendimento epistemológico ajuda-nos a não confundir ludicidade com atividades lúdicas, distinguindo-as, ainda que sem separá-las. Distinguir não significa separar” (LUCKESI, 2000, p. 17).

Desta forma, as crianças aprendem a distinguir as diferenças entre interpretar mãe e interpretar pai, baseando-se nas diferentes funções de cada papel, gestos simbólicos e figurinos. Todavia, como Luckesi (2000) e Kishimoto (1998, 2011) ambos em suas teorias apontam que, embora as atividades lúdicas sejam algo livre e prazeroso, há a possibilidade de ser um processo ruim, doloroso e de desprazer. Sobre isso, Kishimoto (2011, p. 26) alerta que “Embora predomine, na maioria das situações, o prazer como distintivo do jogo, há casos em que o desprazer é o elemento que o caracteriza”. Desta forma, este conceito lúdico ao ser levado para o contexto escolar, com finalidades em aquisições concretas e pertinentes as disciplinas escolares, podem

possibilitar avanços teóricos sem, ou minimizar a livre expressão do aluno, sem podar a sua iniciativa própria.

Entretanto, cabe ao professor ter conhecimento e sensibilidade na hora de aplicar o conteúdo previamente preparado, pois como a autora apontou o desprazer durante a experiência, pode levar ao fracasso do aluno naquela ocasião. Kishimoto (2011, p. 27) destaca que “a psicanálise também acrescenta o desprazer como constitutivo do jogo, especialmente ao demonstrar como a criança representa, em processos catárticos, situações extremamente dolorosas”. Quando as crianças brincam, elas se comportam de acordo com os papéis que eles assumem. Para desempenhar bem um papel específico, eles precisam unir seu corpo e mente, e esta ação da criança para ela, é coisa séria. Significa dizer que “quando a criança brinca, ela o faz de modo bastante compenetrado. A pouca seriedade a que faz referência está mais relacionado ao cômico, ao riso, que acompanha, na maioria das vezes, o ato lúdico e se contrapõe ao trabalho, considerado atividade séria” (KISHIMOTO, 2011, p. 27).

O brincar é vital para o desenvolvimento intelectual de uma criança. O papel do jogo em sala de aula segundo Kishimoto (2011) é para criança a oportunidade de entender melhor os conceitos, de maneiras agradáveis, reais, concreto e significativo para elas. Por exemplo, através da brincadeira, uma criança é capaz de entendemos que a equação $1 + 2 = 3$ por meio da 'montagem' de pedras, ou na areia, ou em outras bases.

Da mesma forma, quando uma criança combina 2 triângulos para fazer um quadrado durante o jogo em bloco, ou quando ele/ela anota suas pontuações em um jogo de boliche, está exibindo o que sabe sobre formas e números. Isso significa que as atividades lúdicas podem auxiliar no desenvolvimento de habilidades acadêmicas, quando há o uso adequado do jogo na sala de aula. Para a autora cabe ao professor ter uma conduta correta a respeito do que vai ser aplicado, pois; “quando brinca, a criança toma certa distância da vida cotidiana, entra no mundo imaginário”. (KISHIMOTO, 2011, p. 27).

Desta maneira, ao ser utilizado como elemento educativo em sala de aula, o jogo pode perder dependendo da interferência do professor, está característica. Kishimoto (2011) ainda colabora com mais exemplos práticos do que pode acontecer durante a aula: “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 (KISHIMOTO, 2011, p. 27).

Como enfatiza Kishimoto (2011), essas são regras internas que não são explícitas, mas que organizam e conduzem a brincadeira em espaço e tempo controlados pelos participantes que dão sequência própria a brincadeira. Sendo assim, diante das pesquisas da autora, através da brincadeira, a criança constrói sua visão de mundo trabalhando e retrabalhando sua compreensão dos conceitos. Incorporando os temas de aprendizagem a áreas de interesse, cria oportunidades para aprender conceitos formais como alfabeto, cores e formas, por exemplo.

Desta forma, vários autores apontam em suas pesquisas a ambiguidade presente no jogo ao ser utilizado como recurso educativo, pois dois motivos, um apontado por Luckesi (2000) o fato do prazer e o desprazer, e com a autora Kishimoto (2011) que em suas pesquisas deixa claro que para ser caracterizado como lúdico, precisa da intenção lúdica de um jogador. Assim, Kishimoto destaca a dúvida que paira sobre o jogo, qual seja: “é o fato de condutas semelhantes representarem jogo e não jogo. Nem sempre o pesquisador consegue identificar um jogo, uma vez que se pode manifestar um comportamento que, externamente, tem a semelhança de jogo sem que esteja presente a motivação interna para o lúdico”. (KISHIMOTO, 2011, p. 28).

Desse modo, pode-se entender que o jogo inclui sempre uma intenção lúdica do jogador que promove o desenvolvimento infantil de forma global. Assim, brincar permite que as crianças transformem a realidade e desenvolvam representações simbólicas do mundo para atender às necessidades psicológicas e físicas. Assim, torna-se importante que as escolas encontrem algumas maneiras de envolver os alunos em atividades lúdicas, o jogo deve fazer parte deste ambiente de forma natural, assim, o ambiente escolar que atenda às questões sociais, cognitivas e emocionais, colaboram para o pleno desenvolvimento e aprendizagem do seu público.

Na próxima seção discutiremos a utilização do jogo na prática pedagógica e como esse pode contribuir para a inserção das crianças dos anos iniciais do ensino fundamental no universo lúdico apontando os possíveis ganhos que essa ferramenta pedagógica possibilita para o desenvolvimento da criança na escola.

3. O JOGO E SUA RELEVÂNCIA LÚDICA PARA A PRÁTICA PEDAGÓGICA SIGNIFICATIVA DOS ALUNOS DOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

O ensino ofertado para os alunos das séries iniciais as instituições terem o dever de respeitar os muitos ritmos, pois cada um aprende no seu tempo, e deve receber os recursos necessários à sua aprendizagem. Diante disso, o jogo torna-se ferramenta lúdica importante na prática pedagógica que visa a aprendizagem do aluno. A BNCC (2018) (Base Nacional Comum Curricular) orienta sobre a transição entre Educação Infantil e Ensino Fundamental, a dizer;

A transição entre essas duas etapas da Educação Básica requer muita atenção, para que haja equilíbrio entre as mudanças introduzidas, garantindo integração e continuidade dos processos de aprendizagens das crianças, respeitando suas singularidades e as diferentes relações que elas estabelecem com os conhecimentos, assim como a natureza das mediações de cada etapa. Torna-se necessário estabelecer estratégias de acolhimento e adaptação tanto para as crianças quanto para os docentes, de modo que a nova etapa se construa com base no que a criança sabe e é capaz de fazer, em uma perspectiva de continuidade de seu percurso educativo. (BRASIL, 2018, p. 53).

Visto que pode promover uma variedade de conhecimentos, sendo uma possibilidade de trabalho na prática pedagógica que busca promover uma educação significativa. Para Huizinga (1951) descreve o jogo como elemento da cultura humana, e faz uma análise dos aspectos que envolvem os jogos para cultura infantil. “pois tem características relacionadas aos aspectos sociais: o prazer demonstrado pelo jogador e sua separação dos fenômenos cotidiano, a existência de regras, o caráter fictício ou representativo e a limitação do jogo no tempo e no espaço” (HUIZINGA, 1951, p. 3).

Neste sentido, o jogo representa um recurso lúdico, todavia segundo as análises da autora sobre os estudos de Huizinga (1951) o jogo carrega elementos que pode não ser uma possibilidade muito fácil de ser utilizada em sala de aula, justamente por conta de algumas características, e do ambiente escolar ser composto por muitas regras Huizinga (1951) aponta que:

O caráter “não-sério” apontado por Huizinga não implica que a brincadeira infantil deixe de ser séria. Quando a criança brinca ela faz de modo muito compenetrado. A pouca seriedade a que faz referência está relacionado ao cômico, ao riso, que acompanha, na maioria das vezes, o ato lúdico, e se contrapõe ao trabalho, considerado atividade séria. (HUIZINGA, 1951, p. 3, tradução nossa).

Neste contexto, que os professores têm dificuldades em proporcionar para a criança um ambiente escolar que mantenha suas muitas regras, e ao mesmo tempo mantenha essas características tão presentes na cultura das crianças que iniciam o Ensino Fundamental. Kishimoto (2011) nos esclarece sobre o professor que tem na sua ação pedagógica, um compromisso pela transmissão cultural aos alunos como único foco, “pois apregoa a incorporação de valores e de conhecimentos próprios da cultura como fundamentais à formação dos jovens, devendo o professor ser um agente de manutenção da ordem social” (KISHIMOTO, 2011. p. 103).

A ação educativa nas séries iniciais, são um momento conflitante para o aluno, pois ainda é na grande maioria das vezes uma criança na primeira infância, e carrega consigo uma ruptura na aprendizagem. Pois sai da Educação Infantil que tem como suas maiores características o lúdico, as brincadeiras como linguagem infantil, para este ambiente ambivalente, cheio de regras, conceitos e com sua maior característica a fragmentação do conhecimento.

Desta forma, trabalhar sobre os temas das brincadeiras dá à criança elementos culturais para utilização em outras brincadeiras, ampliando seu universo de experiências. É o caso de se explorar o desenvolvimento dos papéis em toda a sua riqueza e complexidade, preservando-se o espaço do jogo, protegendo-o das demandas de outras atividades da classe. Para isso, é preciso coragem para ousar e para enfrentar as ambiguidades que o jogo nos oferece e estimular sua utilização de acordo com os objetos pretendidos, assim como ter segurança para intervir adequadamente a incerteza da resposta da criança (KISHIMOTO, 1999).

O professor neste momento, precisa considerar que este aluno acabou de concluir uma fase no ensino onde as brincadeiras fazem parte do contexto escolar, e considerar que por meio dos jogos essa dicotomia entre recreação no Ensino Fundamental, e ensino-aprendizagem na Educação Infantil. Segundo Huizinga (1951) no entendimento do autor sobre o brincar nos ambientes escolares, pode ser utilizado para trabalhar conteúdos escolares específicos, mas o professor precisa fazer esses ajustes entre os dois ambientes escolares com características tão distintas. Ainda em

Huizinga (1951) “só é jogo quando a ação voluntária do ser humano. Sujeitos de ordens, deixa de ser regras, só é jogo quando a ação voluntária do ser humano está presente. Quando brinca a criança está tomando certa distância da vida cotidiana, está no mundo imaginário” (p. 3, tradução nossa).

É possível que algumas escolas ainda mantem a ideia de que as atividades lúdicas geram desorganização, barulho e bagunça, para muitos professores defensores deste pensamento tradicional, para haver aprendizagem tem que haver silêncio. Todavia, para a criança esta transição da Educação Infantil e suas propostas lúdicas, para o Ensino Fundamental com este pensamento pode representar uma barreira na aprendizagem. Brandão et al (2009) destaca que “ao falarmos que os jogos estão presentes em diferentes épocas da vida das pessoas, estamos evidenciando o quanto eles participam da construção das personalidades e interferi nos próprios modos de aprendizagem humanos” (BRANDÃO et al, 2009, p. 10).

Por essa ótica, entende-se que as trocas, o diálogo, o reconhecer e conhecer seu aluno em sala de aula favorecem e repercutem favoravelmente na aprendizagem. ou seja, os jogos podem colaborar com as aquisições necessárias das crianças e contribuir para tornar processo de aprendizagem mais prazeroso. Nesse mesmo entendimento, Brandão et al (2009, p. 10) defendem que “os chamados jogos de regras são motivados não apenas pelo grande potencial que eles têm para a aprendizagem da língua, mas, também, pela sua dimensão lúdica e possibilidade de promoção do desenvolvimento humano, elementos estes tão essenciais às práticas escolares”.

Por essa ótica, se torna importante que o professor tenha sensibilidade na elaboração do seu planejando sua aula, pensando não apenas no nas competências e habilidades obrigatórios, mas de que maneira este vai ser aplicado a seus alunos. Desta maneira, as suas múltiplas e variadas formas, cada um ao seu tempo de acordo com suas culturas e nuances sociais específicas da cultura local, sempre com seus modos singulares e em diversos momentos históricos, o aluno pode aprender de maneira lúdica e prazerosa.

Para Christie (1991, p. 4, tradução nossa) “Quando o professor utiliza um jogo educativo em sala de aula, de modo coercitivo, não permitindo liberdade ao aluno, não há controle interno. Predomina, nesse caso, o ensino, a direção do professor”. Assim, como o professor precisa trazer os conteúdos da aula previamente pronto, e previsto no seu plano de aula, diante disto, como

manter a livre escolha das crianças, e as regras de maneira que não interfira na maneira com que o jogo seja mantido.

Destaca-se que esta aprendizagem aqui discutida pode ser entendida de forma distinta e ao mesmo tempo, semelhante. O professor precisa estar aberto para entender a criança, observar os vieses desse processo com intuito de perceber, por exemplo, quando uma criança está desenvolvendo a leitura e a escrita “é preciso acompanhar esse processo de perto, com os olhos curiosos e investigadores. Que perguntas fazem? Como se aproximam dos conhecimentos sobre o assunto? O que sentem? A que recursos recorrem? Que hipóteses levantam?” (PANNUTI, 2012, p. 113).

Assim, torna-se necessário que o professor articule sua ação pedagógica. Compreender que essas aquisições é o período mais complexo do desenvolvimento cognitivo das crianças na escola, e a busca por meios que facilitem e enriqueçam esse período é fundamental. Segundo PANNUTI (2012, p. 16) “Sabemos que a alfabetização é um processo intenso, que envolve inúmeros fatores, e a compreendermos, acima de tudo, como uma vivência de autonomia e emancipação dos sujeitos que aprendem”.

Os jogos são recursos que enriquecem e ampliam as aquisições das crianças, todavia, é preciso mediar e intervir de maneira que a criança não perca a livre expressão que as atividades lúdicas têm. A criança é um ser lúdico, isto nos pertence, por ser uma característica nata, porém, os jogos precisam ser apresentados, embora tenha as características de liberdade, o brincar não é natural, ele reflete a cultura que a criança está inserida.

Para Luckesi (2011), o discernimento que professor e a escola devem ter para promover uma prática igualitária que contemple a inclusão das diferenças de saberes. Esse, é o ponto fundamental para que não haja seletividade no momento de trabalhar as Competências e Habilidades previstas no currículo formal, embora a ação do professor não se ressuma a isso. No dizer de Luckesi (2011, p. 199),

Incluir significa “convidar a vir para dentro” em variadas circunstâncias da vida. Numa roda de amigos, incluímos alguém quando o chamamos para dentro da roda. Na família, incluímos alguém quando trazemos novamente para dentro das vivências e convivências familiares. No contexto da aprendizagem escolar,

incluímos alguém quando lhe ensinamos o que ainda não aprendeu; ele é convidado a adentrar a roda “dos que sabem” ou saberão, na escola, como todo, alguém é incluído quando é admitido ao grupo, podendo conviver com todos em pé de igualdade.

Desta forma, é importante que se considere que todos possam adquirir conhecimento pertinente ao que irá ser dado, porém deve-se levar em conta que tais conhecimentos devam compreender as suas capacidades, dentro das suas especificidades, sempre no intuito de integrá-lo, e não, excluí-lo. Luckesi (2011, p. 29) sintetiza essa ideia afirmando que “a meta de todo ser humano, a nosso ver, é tornar-se “sujeito” – isto é, tomar posse de si mesmo -, a fim de ser capaz de confrontar-se com as facilidades da vida e do mundo”.

Esta formação do sujeito favorece um ambiente propício para a aprendizagem, que por sua vez é a capacidade de o indivíduo adquirir um conhecimento que antes não tinha. “é preciso compreender quem é o educando e como atua com ele para auxiliá-lo em seu processo de autoconstrução” (LUCKESI, 2011, p. 29). Por essa ótica, pode-se perceber o indivíduo como um ser concreto e indissociável no seu sistema biológico e por ser um ser social depende do ambiente em que está inserido. Assemelhando-se a essa ideia Libâneo (1994, p. 88) destaca que “o trabalho docente é atividade que dá unidade ao binômio ensino-aprendizagem, pelo processo de transmissão-assimilação ativa de conhecimentos, realizando a tarefa de mediação na relação cognitiva entre o aluno e as matérias de estudo”.

Desta forma, partindo deste ponto o conhecimento de mundo que seu aluno carrega, é o seu conhecimento prévio e precisa ser respeitado e ampliado. O ato de ensinar bem não quer dizer repassar os conteúdos, mas buscar levar seu aluno a pensar de forma crítica, e a criticar o que o cerca. Nas palavras de Libâneo (2011, p. 88) “O trabalho docente é atividade que dá unidade ao binômio ensino-aprendizagem, pelo processo de transmissão-assimilação ativa de conhecimentos, realizando a tarefa de mediação na relação cognitiva entre o aluno e as matérias de estudo”.

Pode-se perceber necessidade de o professor estar disposto a mudanças, o jogo, o brinquedo, o aspecto lúdico que existem nos processos de ensinar e aprender não se encaixam nas concepções tradicionalistas de educação que enfatizam o conhecimento, a ordem e disciplina como

principais objetivos a serem desenvolvidos no âmbito escolar. Esta dificuldade em olhar de modo inovador aspectos fundamentais e específicos da escola contribui para limitar as ações que realmente colaborem para a efetivação de mudanças significativas nas práticas pedagógicas utilizadas hoje com crianças.

Para Pannuti (2012) o ambiente escolar deve proporcionar o encontro de vários elementos, os alunos com seus saberes, a escola com a teoria e o professor com a prática, quer dizer:

Assim, o professor se torna um elemento que interpreta a concepção de mundo e as aspirações de vida da população escolar, bem como de seus condicionantes, adotando-os como ponto de partida de todo o projeto pedagógico da escola. Por isso, assume o papel de mediador entre o sujeito e o objeto de conhecimento, ao promover a autonomia do desenvolvimento intelectual dos educandos. Essa postura supõe o repensar da formação dos profissionais envolvidos na tarefa de propor, executar, acompanhar e avaliar o desenvolvimento do currículo, bem como seu treinamento em serviço e aperfeiçoamento.

Na próxima seção se discutirá a relação dos jogos e o desenvolvimento cognitivo, psicomotor e afetivo-social do aluno anos iniciais do ensino fundamental.

4. OS JOGOS E O DESENVOLVIMENTO COGNITIVO, PSICOMOTOR E AFETIVO-SOCIAL DO ALUNO

Desde a infância, as crianças mergulham em atividades lúdicas com o objetivo de dar sentido ao mundo ao seu redor. Brincar, dá às crianças a oportunidade de aprender e experimentar as próprias coisas, que são vitais para seu crescimento holístico, amadurecimento e desenvolvimento emocional, social, físico e intelectual.

O jogo é frequentemente visto como uma atividade recreativa e agradável, mas não devemos subestimar suas implicações no desenvolvimento infantil. O brincar refere-se a uma atividade de natureza, recreativa e agradável, motivada intrinsecamente e não finalizada. Observando os pressupostos de Piaget (1967), Kishimoto (2014) defende que o jogo não pode ser entendido como uma atividade para gastar a energia das crianças, mas sim como um recurso que proporciona desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo, social e moral. Nas palavras dessa Autora

o jogo “é a construção do conhecimento, principalmente, nos períodos sensório-motor e pré-operatório. Agindo sobre os objetos, as crianças, desde pequenas, estruturam seu espaço e o seu tempo, desenvolvem a noção de causalidade, chegando à representação e, finalmente, à lógica(KISHIMOTO, 2014, p. 106-107).

No entanto, a realidade escolar concentrando-se apenas nas características irrealistas ligadas ao seu exercício específico, alguém cometeria o risco de negligenciar as inúmeras habilidades adaptativas e funcionais que o jogo permite adquirir. E neste contexto entra o conceito de brincar lembra uma atividade de natureza recreativa, agradável, motivada intrinsecamente e não finalizada, praticada desde os estágios iniciais da vida humana. Todavia, seria um erro, falando do jogo, insistir apenas nas características irreais ligadas ao seu exercício específico de fato, há inúmeras habilidades adaptativas e funcionais que, precisamente através do jogo, conseguem ser adquiridas, aprimoradas e mantidas ao longo do tempo (KISHIMOTO, 2014).

Piaget (2017) em sua perspectiva construtivista, desenvolve mais o aspecto didático do jogo, destacando sua função como academia de desenvolvimento, exercício ativo e interativo com o ambiente, capaz de trazer habilidades e habilidades ao indivíduo em estreita correlação com o desenvolvimento neurobiológico e cognitivo dele. O desenvolvimento dessa habilidade não é inseparável, nem de amadurecimentos neurobiológicos, das relações sociais estabelecidas pela criança, principalmente com o adulto, que melhor do que ele pode dominar e estruturar cenas lúdicas nas quais o diálogo, a interação são gradualmente introduzidos, imaginação, linguagem emocional (Piaget, 2017).

O jogo, portanto, desempenha uma função dupla no desenvolvimento da criança. Permite que entenda a realidade externa a ele (mundo do qual ainda está excluído); e, também, possibilita uma adaptação para que a criança conheça, interprete e controle seu próprio mundo interno feito de desejos, impulsos, instintos e, portanto, crie a mediação correta entre as duas realidades. (PIAGET, 2017). Assim, por meio da brincadeira, a criança pode conhecer, entender, ordenar e internalizar cada nova experiência e aquisição, tornando-se capaz de interpretar seus desejos e dar-lhes uma certa forma de concretizá-las. Ela é capaz de perceber a harmonia e não o conflito e a contradição, muitas vezes ligados à coexistência de dois mundos.

O interior e a realidade externa, com o jogo, têm a oportunidade de adquirir constantemente novas habilidades cognitivas, através da exploração de objetos, experimentação ativa ligada ao uso múltiplo de objetos e às leis que governam as respectivas interações. Desse modo, o brincar se torna importante do ponto de vista da socialização, não apenas do ponto de vista sócio emocional, mas como uma ferramenta que permite à criança conhecer, controlar e gerenciar as frustrações solicitadas pela vida social, pelos relacionamentos com os outros e, portanto, entender suas necessidades subjetivas e mediá-las com as dos outros (KISHIMOTO, 2011).

Brincar ajuda as crianças a lidar com as emoções. Muitas vezes, os alunos em grupos são expostos a situações que causam novas emoções, como raiva com colegas, frustração com adultos ou extrema tristeza por compartilhar. Brincar dá aos alunos a oportunidade de aprender a expressarem adequadamente seus sentimentos. Desta maneira, as crianças que têm a oportunidade de participar de grandes quantidades de brincadeiras gratuitas, se expressam com mais confiança nos ambientes escolares. Eles são capazes de cooperar com colegas e adultos. Eles aprendem a expressar suas emoções de maneira apropriada e como lidar com sentimentos negativos de forma produtiva. Nas palavras de Kishimoto (2014, p. 107) “sabemos que as experiências positivas nos dão segurança e estímulo para o desenvolvimento. O jogo nos propicia a experiência do êxito, pois é significativo, possibilitando a autodescoberta, a assimilação e a interação com o mundo por meio de relações e de vivências”.

Por esse entendimento, o ambiente escolar não pode ser desconexo da realidade da vida do aluno, pois, quando recebem oportunidade, adquirirão habilidades cognitivas em um ritmo mais rápido. Autoestima mais alta e maior confiança em si mesmo é resultado de expressão livre e, para as crianças, isso é feito facilmente através da brincadeira, estes conceitos à primeira vista parecem alheios aos ambientes escolares, todavia, para que ocorra o desenvolvimento global deste aluno, todos esses elementos precisam estar presentes na rotina escolar. Além de que, o jogo também traz um sentimento de alegria. Muitos estudiosos concordam que brincar traz alegria, emoção ou diversão para as crianças. Uma criança que pula e canta mostra a pura felicidade que a brincadeira lhe traz.

Na brincadeira a criança se envolve e desenvolve, sente a necessidade de compartilhar uma com a outra. Entendendo que a postura do oponente se constitui em uma relação de parceria. Esta

interface expõe o potencial dos participantes, afeta as emoções e testa os limites do teste de habilidades (KISHIMOTO, 2011).

Uma aula com recursos lúdicos não precisa ser brincadeira ou brinquedo. O que traz ludicidade para a sala de aula é mais uma atitude 'lúdica' do educador e dos alunos, o objetivo principal da educação psicomotora não se restringe às crianças conhecimento sobre a visão que você tem do seu corpo, não apenas conteúdo, mas sim a descoberta de cada sistema corporal, formação de uma unidade organizada e instrumento de relação com a realidade, segundo Gonçalves (2014, p. 22) “a motricidade tem a função de levar as experiências concretas ao cérebro, que fará a decodificação de cada estímulo e armazenará toda a gama de informações sensoriais, perceptivas e afetivas, que a experiência trouxe ao indivíduo”.

Por meio dos exercícios e brincadeiras, a criança se diverte, usa a criatividade e se socializa, desde o início do desenvolvimento psicomotor começa o processo de socialização, uma vez que o equilíbrio da pessoa só pode ser pensado pelo e na relação com os outros. É nesta relação e na comunicação com os outros que o aluno se encontra, se reconhece como indivíduo.

De acordo com Gonçalves (2014), a criança que apresenta retardo no desenvolvimento psicomotor, conseqüentemente, terá dificuldades na leitura/escrita, distinção de letras, raciocínio lógico, entre outros. É na escola que a criança vivencia novas sensações, organiza seus conceitos e busca novas experiências. Portanto, dentro do sistema educacional, o jogo é uma boa ferramenta de aprendizagem, agregando-se exponencialmente ao processo de aprendizagem, além de influenciar as relações sociais.

Em análise mais global, Piaget (2017) aponta que a interação das habilidades motoras da criança, por meio do tato, da visão e da audição, é essencial para o seu desenvolvimento integral. O que nos permite entender que existe um padrão de ações e que deve ser permitida aos alunos a diversidade e complexidade dos diversos jogos, trabalhados de forma integrada com outras áreas de desenvolvimento.

Gonçalves (2014) destaca a relação do desenvolvimento psicomotor como necessário para o processo de aprendizagem da escrita. Pois, antes de aprender a ler, seria necessário ajudar a criança a usar a linguagem mais rica e correta possível. O que escrevi é, inicialmente, um mecanismo de aprendizagem. A autora ainda aponta que ao dominar os gestos da escrita seria o equilíbrio das

forças musculares, flexibilidade e agilidade de cada articulação do membro superior. Portanto, é fundamental fixar as bases motoras da escrita antes de ensinar a criança a dominar o lápis. Assim, ao pensar em organizar a psicomotricidade que vise o andar ou o escrever, “significa a possibilidade que se oferece à criança de, por meio de experiências psicomotoras, criarem facilitadores no seu caminho de aquisições, até estar apta a integralizar todas as etapas de aprendizagem necessárias no processo de alfabetização” (GONÇALVES, 2014, p. 22).

As habilidades motoras são analisadas continuamente como tarefa executável com partes de movimento e cognição. Um jogo de xadrez, por exemplo, usa mais do que movimento cognitivo; por outro lado, um jogo de futebol exige muito mais força física do que mental. Neste contexto, o movimento proporciona aprendizado e permite vivências, que têm metas e objetivos, aprimorando o autoconhecimento e o desenvolvimento das habilidades humanas (GONÇALVES (2014). Na prática as crianças aprendem de forma mais satisfatória e eficaz por meio de brincadeiras e jogos pois nesse espaço lúdico são vivenciadas também experiências de socialização do ser humano (KISHIMOTO, 2011).

Para o jogo, para a construção de diferentes pontos de vista, elaboração de hipóteses e contexto de espaço e tempo. O ato de brincar não pode ser visto como um ato de entretenimento, mas sim entendido como uma atividade que possibilita diversas habilidades de aprendizagem, inserida em um ambiente motivador, agradável e planejado (KISHIMOTO, 2011). Significa dizer que na atividade lúdica, o que importa não é apenas o produto da atividade, o que ela resulta, mas a própria ação, o momento vivido. Permite para quem vivencia momentos de encontro com você e com o outro, momentos de fantasia e realidade, de ressignificação e percepção, momentos de autoconhecimento e conhecimento do outro, de se cuidar e olhar para o outro, momentos de vida. A ação preventiva dos professores é de suma importância, possibilitando diminuir o número de crianças com dificuldades de aprendizagem, o que minimiza os efeitos negativos que os distúrbios psicomotores têm e promove o desenvolvimento global.

Para Piaget (2017), as crianças são capazes de reconhecer e representar apenas as formas que você pode reconstruir efetivamente por meio de suas próprias ações. O processo de aprendizagem é um sistema complexo, que envolve uma variedade de habilidades. Ou seja, o

domínio cognitivo é desenvolvido para o jogo, onde a criança entra em contato direto com a realidade, em busca de respostas para as diversas adversidades propostas. Desse modo, o jogo vai além do contexto cognitivo e exige que a criança compreenda o conceito de regra, aceitação do outro e noções de perda/ganho, essas experiências acompanharão o aluno desde a infância até a idade adulta para (PIAGET, 2011).

No entendimento de Piaget (2017), o jogo vai além do contexto cognitivo e exige que a criança compreenda o conceito de regra, aceitação do outro e noções de perda e ganho. O desenvolvimento da inteligência e da personalidade de uma criança requer organização e estruturação de si e do mundo ao seu redor, que ocorre a partir de vivências. A partir do ambiente escolar, essas vivências possibilitam o desenvolvimento de certa racionalidade e afetividade e vivências que requerem certa racionalidade e afetividade (MARTINEZ; PEÑALVER; SÁNCHEZ, 2003). Portanto, a diversão e os jogos não devem ser entendidos apenas como práticas de entretenimento, mas sim uma forma de promover o aprendizado de diversos aspectos, principalmente se realizados em um ambiente motivador e agradável.

Com base nos dados apresentados, é possível afirmar que na educação formal o domínio cognitivo é desenvolvido, e por meio do jogo, que o aluno entra em contato direto com a realidade, em busca de respostas para as diversas adversidades propostas. Esses conceitos formados irão acompanhar o aluno desde a infância até a idade adulta, proporciona que a criança consiga superar diversos obstáculos, encontrando-se dentro do meio social. Assim, ao compreender os diferentes pontos de vista dos autores brasileiros e suas contribuições para as práticas lúdicas educacionais nos revela que o universo dos jogos como recurso pedagógico é muito amplo, todavia, requer do professor uma postura crítica diante da temática. Tornando-se necessário entender todas as singularidades dos jogos, seus usos e conceitos, e a partir deste ponto fazer uso adequadamente.

Sendo assim, o que se deve ter em mente é algo muito coisa que pode separar o jogo em jogo é o 'prazer do aluno'. Portanto, é um fator que faz com que o aluno queira continuar jogando. Ao mesmo tempo, o jogo em si é o objetivo e deve ser gratuito, desta forma, possibilitando todo o desenvolvimento social, cognitivo e motor do aluno.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa, visou analisar a importância dos jogos como ferramentas didáticas lúdicas, no processo de ensino e aprendizagem nos anos iniciais do ensino fundamental. A partir dos dados analisados, percebe-se que as atividades lúdicas são divertidas e práticas que envolvem espontaneidade, liberdade de expressão, criatividade, alegria, prazer individual ou coletivo, uma prática educacional envolvendo jogos, brinquedos e brincadeiras podem ser desenvolvidas em sala de aula, podendo se tornar um poderoso instrumento no ensino e aprendizagem dos alunos. No âmbito da aprendizagem, além dos aspectos mencionados, as atividades lúdicas visam o desenvolvimento dos alunos também nas áreas motoras e sociais.

No ambiente escolar, o jogo ganhou nos últimos anos um lugar de destaque, sendo o conteúdo mais trabalhado por professores, diante das pesquisas, acredita-se que a escola como instituição social, o ambiente escolar é uma espécie de influência, produzida ou reproduzida, nos processos de construção do sujeito. E, portanto, o brincar é um meio importante no processo educacional do indivíduo, tendo o potencial de trazer atividades e comportamentos das pessoas, no que diz respeito às condições básicas de liberdade, incentivo a criatividade, autonomia, relações sociais, entre muitos outros.

O jogo em todas as suas formas tem um lugar de destaque em nossas sociedades, desde muito cedo. Por isso, parece interessante refletir sobre a relação entre o jogo, o brincar e o ensino e aprendizagem. A brincadeira é um obstáculo ou um trampolim para o desenvolvimento da personalidade das crianças nesta fase da educação.

Os estudos apresentados sobre o assunto dão suporte para afirmar que o brincar é positivo para o desenvolvimento da criança desde o início da infância. O desenvolvimento vai muito além dos aspectos cognitivos, assim, o jogo pode ter muitas vantagens para o aprendizado. Desta forma, os jogos, desde cedo, permitem às crianças descobrir o mundo que os rodeia.

Pode-se entender que o jogo participa ativamente do desenvolvimento da personalidade durante a infância. Ao brincar, a criança descobre sua personalidade e afirmar sua identidade. É assim que uma criança sonhadora se interessará mais por jogos imaginativos, outra criança preferirá um jogo de ação. Os jogos aumentam a confiança das crianças, aumentam seu valor se a brincadeira lhes agrada. Os jogos afirmam qualidades e traços de personalidade: habilidade, paciência, autoridade, jogo limpo.

Desta forma, brincar e aprender estão intimamente ligados. Por outro lado, as crianças aprendem muito quando se envolvem em atividades lúdicas que ocorrem em um ambiente educacional propício à aprendizagem, onde são apoiadas e incentivadas. Por outro lado, acontece o desenvolvimento também por meio das interações, pois, aprendem novas habilidades interagindo neste ambiente escolar. Geralmente, o aprender e brincar ou (aprender brincando / brincar aprendendo) promove o desenvolvimento da linguagem e do pensamento, bem como as habilidades sociais e emocionais também.

Com base no exposto torna-se relevante que o professor crie um clima favorável para provocar uma interação que mantenha a comunicação em sala de aula com foco na motivação de seus alunos. O uso do jogo é uma necessidade em uma sala de aula na atualidade, isso inclui em seu ato didático uma pedagogia de ensino que usa a brincadeira como um meio de se garantir a criança o direito de brincar e de desenvolver-se de forma integral. Sendo assim, o papel do professor como mediador do desenvolvimento do aluno é fundamental em uma sociedade dinâmica que requer um ensino dinâmico, para formar alunos capazes de atuar criticamente na sociedade que vive. Por isso, ressalta-se o entendimento de que o uso de jogos, podem atuarem como aliados em vários momentos da rotina escolar. Tornando-se uma ferramenta didática muito relevante, no ensino e aprendizagem dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental pois promovem desenvolvimento psicomotor, afetivo social e cognitivo.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, A. **Ludicidade como instrumento pedagógico**. Disponível em: <http://www.cdof.com.br/recrea22.htm> . Acesso em: 12/08/2020.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Ministério da Educação Nacional. 2018. Disponível em: <http://download.basenacionalcomum.mec.gov.br/> Acesso em: 14/05/2020.

BRANDÃO, A. C. P. A. Et al (orgs.). **Manual Didático: Jogos para Alfabetização**. CEEL/UFPE - Centro de Estudos em Educação e Linguagem da Universidade Federal de Pernambuco; MEC - Ministério da Educação. **Jogos de Alfabetização**. Pernambuco, 2009. Disponível em: http://www.plataformadoletramento.org.br/arquivo_upload/2014-02/20140210152238-mec_ufpe_manual_de_jogos_didaticos_revisado.pdf Acesso em: 10/05/2020.

CHRISTIE, J. F. **Programme de jeux pour les structures prescolaires et les cours primaires** (2eme partie). In: L'éducation par le jeu et l'environnement, n 44, p. 3-6, 1991 b.

FRIEDMANN, A. O Universo Simbólico da Criança: olhares sensíveis para a infância. Território do brincar: Nepsid (**Núcleo de Estudos e Pesquisas em Simbolismo, Infância e Desenvolvimento**) 2014. Disponível em: https://territoriodobrincar.com.br/wpcontent/uploads/2015/06/Adriana_Friedman_n_O_Universo_Simbolico_da_Crianca.pdf Acesso em: 10/09/2020

GONÇALVES, F. **Do andar ao escrever: Um caminho psicomotor**. Cajamar São Paulo: Cultural RBL editora, 2014.

HUIZINGA J. **Domo Ludens**: essai sur la fonction sociale du jeu. Paris: Gallimard, 1951.

KISHIMOTO, T. M. **Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação**. 7º ed. Petrópolis: Vozes, 1998.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. 14º ed. – 10º reimpressão. São Paulo: Cortez Editora, 2011.

LUCKESI, C. C. **Educação, ludicidade e prevenção das neuroses futuras: uma proposta pedagógica a partir da Biossíntese**. In: LUCKESI, Cipriano Carlos (org.) Ludopedagogia - Ensaios 1: **Educação e Ludicidade**. Salvador: Gepel, 2000. Disponível em: <file:///C:/Users/Lauro%20Gutierrez/Documents/Downloads/9168-38060-1-PB.pdf>. Acesso em: 28/08/2020.

LUCKESI, C. C. **Avaliação da aprendizagem. Componente do ato pedagógico**. 1º ed. São Paulo: Cortez, 2011.

PANNUTI, D. **Interações: encontros de leitura e escrita**. Josca Cristina Baroukh, coordenadora; Maria Cristina Carapeto Lavrador Alves, organizadora. – São Paulo: Blucher, 2012. (Coleções interações).

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: Imitação, Jogo e Sonho; Imagem e Representação**. Traduzido da terceira edição, publicada em 1964, por ÁLVARO Cabral e Cristiano Monteiro Oiticica, 4º ed. – [Reimp.]. – Rio de Janeiro: LTC (Livros Técnicos e Científicos Editora LTDA), 2017.

MARTINEZ, M.; PEÑALVER, I.; SÁNCHEZ, P. **A psicomotricidade na educação infantil: uma prática preventiva e educativa**. Porto Alegre: Artmed, 2003.