

ALFABETIZAÇÃO POR MEIO DE JOGOS: DESAFIOS E POSSIBILIDADES NAS SÉRIES INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

ALMEIDA, Fabiele de¹

RU: 1316588

RADVANSKEI, Sonia²

RESUMO

Este artigo tem o objetivo de compreender a importância da utilização da estratégia metodológica pela prática do jogo em sala de aula como um facilitador na aprendizagem de crianças nas séries iniciais do Ensino Fundamental. Nessa pesquisa serão focalizados os componentes curriculares de matemática e Língua Portuguesa que são indispensáveis para o cotidiano dos educandos e sua vida em sociedade, sem desconsiderar outras disciplinas. Foi estabelecido o estudo da relação entre o brincar, o jogo e o lúdico e quais contribuições e desafios que possam existir como auxiliares no conhecimento. Apresenta-se também a ludicidade, a origem dos jogos infantis e seus benefícios ao longo das épocas, até chegar no campo educacional e servir como colaborador de uma aprendizagem efetiva. A pesquisa utilizada é de cunho qualitativa e foi organizada por meio da estratégia metodológica da pesquisa bibliográfica, trazendo um embasamento teórico e um fundamento para essa pesquisa por meio de livros sobre o assunto abordado e documentos norteadores da educação. Como referenciais teóricos foram utilizados autores como: Mello (2010); Goldenberg (1997); Fonseca (2002); Moreira (2012); Kishimoto (2003) e outros que pesquisam essa temática na discussão da importância da ludicidade e dos jogos na educação e os desafios que possam ser enfrentados pelos docentes na implementação do mesmo em sua rotina educacional.

Palavras-chave: Ludicidade. Jogos. Alfabetização.

1. INTRODUÇÃO

Com as mudanças na educação do Brasil nos últimos anos a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) se tornou um documento norteador para o ensino da Educação Básica, foram implantadas competências, habilidades e conhecimentos que o aluno tem que alcançar no decorrer de seu processo escolar.

¹ Aluna do curso de Pedagogia da UNINTER

² Professora Orientadora da UNINTER

Na etapa do ensino fundamental que é a trajetória mais longa do aluno na Educação Básica é possível observar, de maneira gradual, as mudanças físicas, cognitivas e comportamentais de cada indivíduo, principalmente dos alunos das classes de alfabetização, que saem da Educação Infantil e iniciam o ensino fundamental. Assim, há necessidade de garantir que essas transições ocorram de forma positiva e colaborativa dentro do âmbito escolar. Diante disso, Mello (2010) salienta que:

[...]devemos com urgência “descontaminar” a escola da infância dos procedimentos típicos do ensino fundamental e “contaminar” o ensino fundamental com procedimentos — como as atividades de expressão — que devemos ter como típicos da escola infantil e que, para o bom desenvolvimento da inteligência e da personalidade das crianças, devem estar presentes também nas séries iniciais do ensino fundamental. (MELLO, 2010, p. 39.)

A alfabetização nos anos iniciais do Ensino Fundamental é uma novidade na vida das crianças que ainda estão acostumadas com a Educação Infantil, fase em que é valorizado as atividades lúdicas para a aprendizagem, principalmente na área cognitiva do aluno como a memória, percepção e linguagem. Para que haja uma adaptação na transição da Educação Infantil para o Ensino Fundamental, ou até as crianças se adaptarem com a nova rotina, com os eixos de aprendizagem e ter uma compreensão do que está sendo inserido no cotidiano, é necessário tempo, dedicação e uma rotina significativa de atividades que possibilitem a produção do conhecimento.

O brincar faz parte das crianças desde os primeiros anos de vida, dentro de casa, porém ocorre de maneira informal, sem nenhuma regra e finalidade, ocorre de maneira natural. Silva e Junior (2017, p.14) caracterizam o brincar como um ato de diversão, apresentando enorme dimensão simbólica e a existência de regras simples, sendo fundamental, em potencial, para o desenvolvimento integral das crianças a partir do seu nascimento.

A seguinte pesquisa busca apresentar a importância do lúdico como auxiliares na aprendizagem nos anos iniciais, principalmente 1º e 2º ano do fundamental, pensando que essa faixa etária necessita de atividades significativas para a aprendizagem, pois, além de ser uma nova realidade para aquisição do conhecimento, os estudantes estão muito acostumados com as rotinas da educação infantil. Além disso, há a necessidade de uma transição mais tranquila entre as duas etapas fundamentais do ensino – Educação Infantil

e Ensino Fundamental. Neste estudo o objetivo geral é analisar como a utilização de jogos em sala de aula transfere significado para as crianças nas séries iniciais do Ensino Fundamental, dando ênfase para os componentes curriculares de Língua Portuguesa e Matemática, visto que, esses componentes entram na vida desse aluno sem data prevista de saída, pelo fato de estar atrelado ao nosso cotidiano, sendo necessários para nos comunicarmos e vivermos em sociedade.

Por meio de uma pesquisa qualitativa que nos possibilita através de investigação e busca sobre o tema proposto, uma forma de pensar e expressar sobre a temática em questão e utilizando o documento norteador que é a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), foi dada a elaboração do estudo. Para termos um embasamento teórico trabalhamos com a metodologia bibliográfica, que é realizada a partir de pesquisas de trabalhos de outros autores que objetiva dar fundamento a essa investigação.

O interesse por essa pesquisa surgiu da necessidade de trazer a prática do jogo, do lúdico e do brincar como um auxiliador para uma aprendizagem significativa, onde a criança é o protagonista dessa ação. Com experiências obtidas através de estágios na área, muitas vezes, é possível observar que essas práticas não possuem uma finalidade, deixando a práxis sem objetivo e sem intenções claras de aquisição de conhecimento.

Seguindo do tema principal, esse trabalho tem como objetivos específicos refletir sobre a origem da ludicidade e dos jogos na educação de forma significativa na aprendizagem, analisar os desafios e possibilidades por parte dos docentes na inclusão dessa estratégia e abordar a importância do lúdico nos componentes curriculares de acordo com o nosso documento norteador que é a Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

1.1 METODOLOGIA

Será realizada uma pesquisa de cunho qualitativo com procedimentos da pesquisa bibliográfica, ou seja, trabalhando com esses modelos de pesquisa podemos mencionar referente a qualidade do que buscamos e nos respaldarmos de autores que falem sobre o mesmo tema que estamos defendendo para dar ênfase e credibilidade em nossa pesquisa.

Goldenberg (1997) destaca que:

A pesquisa qualitativa não se preocupa com representatividade numérica, mas, sim, com o aprofundamento da compreensão de um grupo social, de uma organização, etc. Os pesquisadores que adotam a abordagem qualitativa opõem-se ao pressuposto que defende um modelo único de pesquisa para todas as ciências, já que as ciências sociais têm sua especificidade, o que pressupõe uma metodologia própria. (GOLDENBERG, 1997, p. 34)

Para termos um embasamento teórico trabalhamos com a metodologia bibliográfica, que é realizada a partir de pesquisas de trabalhos de outros autores que objetiva dar fundamento sobre a pesquisa realizada.

Fonseca (2002) ressalta como se realiza esse método de pesquisa:

A pesquisa bibliográfica é feita a partir do levantamento de referências teóricas já analisadas, e publicadas por meios escritos e eletrônicos, como livros, artigos científicos, páginas de web sites. Qualquer trabalho científico inicia-se com uma pesquisa bibliográfica, que permite ao pesquisador conhecer o que já se estudou sobre o assunto. Existem, porém, pesquisas científicas que se baseiam unicamente na pesquisa bibliográfica, procurando referências teóricas publicadas com o objetivo de recolher informações ou conhecimentos prévios sobre o problema a respeito do qual se procura a resposta (FONSECA, 2002, p. 32).

A investigação é realizada a partir de trabalhos desempenhados, através da pesquisa e do estudo de outros autores, livros publicados, artigos e documentos registrados disponíveis sobre o conteúdo estabelecido. A seguir inicia-se a discussão sobre a ludicidade e a origem dos jogos infantis.

2. LUDICIDADE E A ORIGEM DOS JOGOS INFANTIS

Ludicidade, jogos e brincadeiras fazem parte da vida das pessoas há muitos anos. Sobre o conceito de ludicidade Rau (2018, p.29) esclarece que é “uma possibilidade pedagógica que, fortalecida pelos diferentes tipos de linguagem, como música, a arte, o desenho, a dramatização, a dança, entre outros, torna significativos os conceitos a serem trabalhados.” No entanto, nem sempre a ludicidade teve o caráter de auxiliar na aprendizagem escolar, porém, foi de grande importância nas mais variadas culturas, sendo utilizadas de acordo com a necessidade de seus povos onde possuía as mais diversas finalidades.

Ao pensar na Grécia, a primeira coisa que lembramos são nos Jogos Olímpicos, pois sabe-se que “os jogos olímpicos tiveram origem entre os gregos antigos, por volta de 700 a.C., como uma festa religiosa em homenagem a Zeus, o deus do Olimpo” (TEIXEIRA, 2018, p. 37). Era um grande evento, competitivo e sagrado, pois, o principal motivo para que o evento fosse realizado era

evidenciar e saudar seus grandes Deuses. Foi na Grécia também que apareceram os primeiros registros relacionados a jogos e brincadeiras infantis, chamados de *paidia*, onde, ao contrário dos jogos olímpicos, tinha cunho desprezioso, permitindo troca de regras, uso da improvisação, desta forma, promovendo a imaginação de cada indivíduo.

Lima (2015, p.6) evidencia que “Aristóteles analisava os jogos, não apenas como forma de passatempo para as crianças, mas como atividades sérias como forma de preparar os infantes para viver em sociedade”, sendo assim, podemos identificar que já se existia uma preocupação em formar o indivíduo de maneira integral, para viver em sociedade de maneira atuante, momento em que se faz presente a ludicidade na formação.

Já em Roma, ao contrário do que acontecia na Grécia, a realidade ali vivenciada era totalmente diferente. O *ludos*, definição de jogos e brincadeiras para os romanos, tinha aspecto controlador, sem espaço para propiciar a imaginação como na *paidia*. O principal objetivo do *ludos* era preparar os meninos para a guerra, enquanto as meninas eram preparadas para os serviços domésticos sendo desconsideradas pelos chefes de família.

Prosseguindo nesse recorte histórico, as brincadeiras e os jogos na sociedade ocidental, no período da Idade Média chegaram a ser reprovados pela igreja, pois, naquela época as crianças tinham os mesmos papéis de um adulto e havia um estímulo por parte da família para que eles crescessem e pudessem produzir melhorando a renda de sua família. Era escasso e limitado os momentos de diversão se resumindo em representar os adultos em seus cotidianos.

Foi no Renascimento que os jogos ganharam força e olhares curiosos, passaram a serem apontados como grandes incentivadores do desenvolvimento infantil, e a partir disso, em sala de aula, nas disciplinas começaram a utilizar do lúdico como facilitador na aprendizagem. Assim, no início do século XX, começaram a investigar a psicologia infantil e tornar o lúdico imprescindível na rotina escolar das crianças, trabalhando os aspectos sociais e culturais de maneira significativa.

Sobre os múltiplos contextos históricos e culturais Kishimoto (1994, p.108) salienta que “enquanto fator social, o jogo assume a imagem, o sentido que cada sociedade lhe atribui. É este o aspecto que nos mostra por que o jogo aparece

de modos tão diferentes, dependendo do lugar e da época”. Sendo assim em cada momento histórico o jogo teve sua relevância para a sociedade.

As crianças ao nascerem, estabelecem relações com adultos e outras crianças, estando condicionadas a uma imersão de cultura de acordo com a sociedade em que vive. Como Laraia (2001) destaca:

Culturas são sistemas (de padrões de comportamento socialmente transmitidos) que servem para adaptar as comunidades humanas aos seus embasamentos biológicos. Esse modo de vida das comunidades inclui tecnologias e modos de organização econômica, padrões de estabelecimento, de agrupamento social e organização política, crenças e práticas religiosas, e assim por diante. (LARAIA, 2001, p.31)

Esses aspectos culturais impactam na maneira de agir, pensar, falar e interagir com o meio, fazendo com que por meio das brincadeiras elas desenvolvam habilidades e demonstrem seus interesses pelos mais variados assuntos. Na atualidade, os jogos ganharam seu espaço dentro do âmbito escolar, contribuindo na aprendizagem e no desenvolvimento humano, fazendo com que o aluno por meio de experiências proporcionadas dentro de sala de aula com o objeto de estudo aprenda os mais diversos tipos de conhecimentos de maneira eficaz e significativa.

2.1 A RELAÇÃO DO BRINCAR, DO JOGO E DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO

A aprendizagem significativa dentro do contexto escolar é fundamental, ou seja, o verdadeiro conceito, não é qualquer estratégia de ensino utilizada em sala que busca uma aprendizagem significativa como objetivo. Percebe-se pelos estágios realizados pela pesquisadora que muitas vezes a utilização dessas estratégias na prática pedagógica dos professores, ou a escola de um modo geral, continuam promovendo muito mais a aprendizagem mecânica, na maioria das vezes memorística e transmissão passiva de conteúdo, do que a significativa. Como explica Moreira (2012):

Aprendizagem significativa é aquela em que ideias expressas simbolicamente interagem de maneira substantiva e não-arbitrária com aquilo que o aprendiz já sabe. Substantiva quer dizer não-literal, não ao pé-da-letra, e não-arbitrária significa que a interação não é com qualquer ideia prévia, mas sim com algum conhecimento especificamente relevante já existente na estrutura cognitiva do sujeito que aprende. (MOREIRA, 2012, p.2)

Esses conhecimentos prévios são essenciais para que possa trabalhar os componentes curriculares dos anos iniciais, principalmente as classes de alfabetização, que pela nova BNCC os alunos precisam estar alfabetizados no segundo ano. Portanto, além de todos os conteúdos trabalhados no currículo, necessita enfatizar os componentes curriculares de Língua Portuguesa e Matemática (BNCC) e sua interdisciplinaridade e há necessidade de o professor planejar com cuidado para que use uma linguagem atrativa para que os alunos tenham entusiasmo e reestruturem sua visão de mundo sincrética para sintética.

Esses componentes ganharam maior abrangência em relação aos outros componentes e com isso, o professor deve estar atento para novas perspectivas, novas metodologias de ensino, novas ferramentas para que possam atender os mais diversos níveis de dificuldade na aprendizagem. Ambos elementos exigem do aluno total interação com o meio em que se relaciona, às aprendizagens demandam que o aluno interprete, confronte e empregue em seu cotidiano para que a aprendizagem ocorra por completo e tenha significado.

Ao entrar no mundo escolarizado, e com intenções claras no processo de aprendizagem, o brincar, o jogo ou o lúdico tem como principais objetivos o desenvolvimento do raciocínio lógico, a capacidade de solucionar problemas, aprender com o erro e a lidar com regras, sendo de grande relevância para o desenvolvimento do indivíduo de forma integral. Nos anos iniciais, a utilização de ábacos, livros, vídeos e jogos são algumas das ferramentas propícias para a formalização e compreensão da aprendizagem. Para a formação de sua identidade o aluno tem que estar exposto às mais variadas experiências, com atividades práticas e variadas, deixando a aprendizagem voltada para a memorização em segundo plano.

Vygotsky (2009) considera que “já na primeira infância, identificamos nas crianças processos de criação que se expressam melhor em suas brincadeiras. A criança monta um cabo de vassoura e imagina-se cavalgando, a menina que brinca de boneca e imagina-se a mãe”. (VYGOTSKY, 2009, p.16). O ato de brincar traz muito de cada criança, brincando ela exprime princípios que trazem desde sua existência, exercem os mais variados papéis e soltam suas emoções, normalmente reproduzindo atitudes relacionadas aos adultos mais próximos.

Diferentemente do brincar, o jogo já impõe regras e significações, deixando de ser um momento livre e tornando-se um tempo de interação social, investigação, exploração e interpretação para atingir os propósitos indispensáveis do jogo.

Sobre a presença de regras nos jogos, Kishimoto (2003) descreve que,

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. (KISHIMOTO, 2003, p.24)

Um aspecto significativo em trazer os jogos para a sala de aula é a interação entre pares, a comunicação entre eles traz uma aprendizagem por meio de discussões em que eles mesmos tentam achar alternativas para atingir os objetivos propostos, além de trabalhar com regras, cooperação e a autonomia de cada um.

O lúdico é um laboratório de criatividade humana, quanto mais a criança é exposta a elementos que trabalhem sua imaginação, mais ela vai refletir ações de seu cotidiano através dela, trabalhando seu progresso cognitivo, psicológico e social. Desta forma, embora cada elemento deste item sobre o jogo, a brincadeira e o lúdico tenha seu significado, estão atrelados com o objetivo do desenvolvimento e aprendizagem da criança, fazendo com que a prática escolar utilize dessas estratégias metodológicas para que a aprendizagem aconteça e para que haja engrandecimento da personalidade do indivíduo.

2.2 APRENDIZAGEM E A UTILIZAÇÃO DOS JOGOS NA COMPETÊNCIA DE LÍNGUA PORTUGUESA.

Os anos iniciais do ensino fundamental são de extrema importância para a construção do conhecimento do indivíduo, os componentes curriculares de português e matemática entram na vida desse aluno sem data prevista de saída, pelo fato de estar atrelado ao nosso cotidiano, sendo necessários para nos comunicarmos e vivermos em sociedade.

Nessa faixa etária de seis aos oito anos a criança sente necessidade e é cativada pelo movimento, como: dança, atividades ao ar livre e músicas. Os atos de competir nas atividades começam a vir à tona, e os jogos que apresentam

desafios se tornam propostas para que a concentração, a reação e as habilidades de cada um sejam expostas e expandidas. Como ainda estão fortalecendo sua atenção os jogos para alfabetização devem possuir normas simples e breves, pois devido a sua pouca maturação, ainda esquecem as coisas com facilidade.

Como a BNCC (2017) ressalta sobre o componente de língua portuguesa:

[...] cabe, então, proporcionar aos estudantes experiências que contribuam para a ampliação dos letramentos, de forma a possibilitar a participação significativa e crítica nas diversas práticas sociais permeadas/constituídas pela oralidade, pela escrita e por outras linguagens. (BNCC, 2017, p.67-68)

Compreende-se assim, que o principal objetivo do componente de língua portuguesa é o da comunicação, a linguagem é a identidade de uma comunidade, ela está vinculada a cultura, história e costumes de uma determinada sociedade. A participação ativa na sociedade, onde o aluno esteja inserido com o meio em que vive, interagindo com criticidade nas mais diversas ações é o propósito do componente.

Como o documento norteador menciona, devemos proporcionar aos estudantes as mais diferentes experiências e ferramentas para que a aprendizagem seja efetiva. Nos anos iniciais a alfabetização é o cerne da atividade pedagógica, a aprendizagem do alfabeto, assimilar as diferenças entre escrita e outros sistemas de representação e dominar as convenções gráficas são algumas das habilidades que o aluno terá que alcançar no passar pelos anos iniciais do Ensino Fundamental.

Jogos que promovam a reflexão do aluno sobre rimas, palavras e sílabas semelhantes são necessárias para a construção da consciência alfabética do indivíduo, dando oportunidade para que possam atuar de maneira centralizada e efetiva na sua própria aprendizagem. Para melhor exemplificar o que foi retratado neste capítulo, segue um plano de aula para os anos iniciais com a inclusão de jogos, onde, de uma maneira prática e lúdica é possível proporcionar uma aprendizagem significativa. Em seguida será apresentado apenas um exemplo de jogo para uma mediação e aprendizagem significativa, entre tantos que podem ser organizados pelo professor:

Tema: Bingo dos sons iniciais

Ano: Alunos em processo de alfabetização

Componente Curricular: Língua Portuguesa

Conteúdo: Sistema Alfabético

Objetivo geral: Aumentar o conhecimento sobre o sistema alfabético através de palavras e identificar letras e seus sons iniciais desenvolvendo uma consciência fonológica.

Objetivo específico:

- Comparar palavras com semelhanças sonoras;
- Perceber que palavras diferentes possuem partes sonoras iguais;
- Explorar os sons das sílabas iniciais das palavras.

Desenvolvimento: Iniciar a aula com uma roda de conversa, retomando sobre o conteúdo que estão aprendendo, verificando o conhecimento prévio dos alunos e para instigá-los propor o jogo “Bingo dos sons iniciais” que pode ser jogado individualmente ou em duplas. O professor explica as regras do jogo e coloca as palavras escritas em um papel no saquinho para sorteio, na medida em que vai sendo sorteada a palavra o aluno tem que analisar sua cartela e verificar se possui palavras com a sílaba inicial mencionada, caso tenha, marca a palavra ou imagem, quando a cartela for marcada por inteira o aluno sinaliza o professor falando “bingo”. Ao final da atividade propor que leiam em voz alta todas as palavras sorteadas, para que percebam o som delas.

Materiais e recursos utilizados:

- Cartela com figuras e palavras correspondente às figuras;
- Saco para sorteio das palavras;
- Fichas de palavras para sorteio;
- Lápis para marcar a cartela.

Duração: 50 minutos.

Avaliação: Analisar durante a dinâmica se o aluno consegue formar palavras que comecem com as mesmas sílabas de outras. Pode-se também criar atividades extras com a mesma finalidade do jogo como cruzadinhas para avaliar o nível de conhecimento do aluno.

Observa-se que a utilização e a organização de recursos lúdicos como o jogo acima explicado, possibilita aos alunos a compreensão sobre a comparação de palavras com semelhanças sonoras; a percepção de palavras diferentes possui partes sonoras iguais; e ainda, proporciona a exploração de sons das sílabas iniciais das palavras. Ao mesmo tempo que se torna a aprendizagem agradável, ajudam a refletir e a formação de conceitos. Muitos especialistas defendem a ideia do ensino mais lúdico, na alfabetização os jogos se tornam grandes aliados para que os alunos possam raciocinar sobre o sistema de escrita, sem precisar realizar atividades maçantes e repetitivas, consolidando no momento em que joga, o conhecimento já adquirido e se apropriando de novos conhecimentos da área sempre socializando com seus colegas os saberes adquiridos. Em seguida será enfocada a área da matemática.

2.3 APRENDIZAGEM E A UTILIZAÇÃO DOS JOGOS NA COMPETÊNCIA DE MATEMÁTICA.

Para que ocorra eficácia na alfabetização matemática nos anos iniciais, todo o contexto em que o aluno está inserido é levado em consideração, a sala que é o principal ambiente de aprendizagem tem que ser um espaço reflexivo, ativo e colaborativo para que todos aprendam de forma conjunta.

Na perspectiva de incluir jogos na disciplina de matemática Moura (2003) salienta que:

[...] as situações dos jogos são consideradas como parte das atividades pedagógicas, porque são elementos estimuladores do desenvolvimento. Sendo assim, o jogo é o elemento do ensino apenas como possibilitador de colocar em ação um pensamento que rumará para uma nova estrutura. (MOURA, 2003, p. 78)

Como os números não possuem uma estrutura concreta, os jogos auxiliam na compreensão e na concretização desse conhecimento, criando significações culturais a respeito do conteúdo e se expondo para novos conceitos tendo como ponto de partida o que foi aprendido durante a prática do jogo.

No componente de matemática a relação com o cotidiano é de extrema relevância, a percepção com fatos do seu dia a dia e a maneira de se relacionar com a sociedade, o raciocínio lógico fazem parte do letramento matemático que de acordo com o documento orientador BNCC (2017) é:

Definido como as competências e habilidades de raciocinar, representar, comunicar e argumentar matematicamente, de modo a favorecer o estabelecimento de conjecturas, a formulação e a resolução de problemas em uma variedade de contextos, utilizando conceitos, procedimentos, fatos e ferramentas matemáticas. BNCC (2017, p. 266)

A resolução de situações problemas atrelados ao dia a dia, o raciocínio lógico, o desenvolvimento da pesquisa, da investigação são habilidades imprescindíveis para o mundo atual e estão evidenciadas como competências a serem aprendidas no ensino fundamental.

Lara (2005) especifica jogos em categorias como:

TIPOS DE JOGOS	CARACTERÍSTICAS
Jogos de construção	Trazem ao aluno um assunto desconhecido. Apresentam situações para os quais o aluno sente necessidade de novos conhecimentos para resolver as situações-problema.
Jogos de treinamento	Possibilitam ao aluno utilizar várias vezes um mesmo tipo de conhecimento matemático. Funcionam como exercícios repetidos e que podem levar o aluno a compreender outros modos de resolução, mais eficientes, sem serem cansativos.
Jogos de aprofundamento	Oportunizam aos alunos o aprofundamento de conhecimentos já construídos. Podem fazer uso da resolução de problemas, apresentarem aplicações dos conhecimentos matemáticos estudados e articulação com outros conhecimentos e outras ciências.
Jogos estratégicos	Exigem que os alunos criem estratégias de ação para realizar as melhores jogadas. Fazem o aluno elaborar hipóteses e desenvolver o pensamento para pensar em diferentes jogadas e escolher a melhor delas para executar.

Fonte: Adaptado pela autora de Lara (2005) apud Silveira (2013, p.116)

Na atualidade temos diversas opções de jogos que podemos utilizar, de acordo com que se espera desenvolver do aluno na competência de matemática. Para que seja efetivo esse conhecimento, os profissionais que estão dentro de sala de aula deverão estar atentos nos objetivos que querem atingir com a aplicação do jogo, qual a finalidade dele na aula, entre outros fatores atribuídos para que a atividade tenha a relevância necessária para a aquisição do conhecimento do aluno. A seguir será apresentado apenas um exemplo de um jogo para o trabalho em sala de aula:

Tema: As duas mãos

Ano: Anos iniciais do Ensino Fundamental I

Componente Curricular: Matemática

Conteúdo: Sequência Numérica e Sistema de Numeração Decimal.

Objetivo geral: Ampliar gradativamente o campo numérico, verificando os princípios do sistema de numeração decimal para entender sua organização posicional.

Objetivo específico:

- Construir fundamentos iniciais do Sistema de Numeração Decimal;
- Identificar a quantidade de dedos das mãos e relacionar com agrupamento;
- Perceber os princípios da contagem.

Desenvolvimento: Iniciar a aula com uma roda de conversa, para verificar o conhecimento prévio dos alunos em relação ao conteúdo em questão e explicar claramente as regras do jogo até que não fique nenhuma dúvida por parte dos participantes. Solicitar que cada um em sua vez lance o dado, a quantidade que sair no dado é a quantidade de palitos que o participante deverá pegar e colocar no tabuleiro reproduzindo os dedos das mãos, após, passa-se a vez para o próximo participante que irá realizar o mesmo procedimento. Na rodada seguinte, pega-se novamente a quantidade de palitos que cair no dado e coloca no tabuleiro, porém, não é possível colocar dois palitos no mesmo dedo. Quando em todos os dedos das mãos houver um palito, recolher eles e prende-los com o elástico, formando um grupo com 10 pontos. Quem fizer mais pontos após 10 rodadas vence o jogo. Ao final da

atividade realizar a contagem dos agrupamentos em voz alta e estabelecer relação de contagem com a quantidade de dedos das mãos.

Materiais e recursos utilizados:

- 1 dado comum;
- Aproximadamente 200 palitos de picolé;
- Aproximadamente 30 elásticos de dinheiro;
- 1 tabuleiro com as duas mãos desenhadas para cada aluno.

Duração: 50 minutos.

Avaliação: Por meio de uma avaliação diagnóstica, analisar durante o jogo se os alunos estabelecem relações com quantidades e o “nome do número” de maneira correta e compreendem os princípios de agrupamentos.

Fonte: adaptado pela autora de PNAIC: Jogos na Alfabetização Matemática (2014, p.14)

O jogo acima explicado além de proporcionar a construção de fundamentos iniciais do Sistema de Numeração Decimal de identificar a quantidade de dedos das mãos e relacionar com agrupamento percebe ainda princípios da contagem. Ou seja, pela mediação do professor ao utilizar os jogos em sala de aula há a construção de conceitos de uma maneira prazerosa e divertida e que possibilita situações-problemas para a construção de possibilidades de respostas e não uma única. É importante ainda que o professor ao aplicar os jogos matemáticos, tenha diferentes estratégias para a eficácia do mesmo, pois, cada criança tem uma forma de aprendizagem e precisam de diversas possibilidades para que o conhecimento seja efetivo.

2.4 OS DESAFIOS POR PARTE DOS DOCENTES NA INCLUSÃO DE JOGOS COMO FACILITADOR DE APRENDIZAGEM NOS ANOS INICIAIS.

Visto que o jogo e o lúdico tem grande relevância para uma aprendizagem expressiva, é possível encontrar percalços para a inclusão dessa prática, o ambiente em que o aluno é exposto, a mediação do docente em sala de aula são alguns aspectos que podem implicar para a eficácia dessa ação.

Como o Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa (Pnaic, 2014) nos traz sobre a prática do jogo em sala de aula:

[...]como uma metodologia que favoreça a aprendizagem, o papel do professor é essencial. Sem a intencionalidade pedagógica do professor, corre-se o risco de se utilizar o jogo sem explorar seus aspectos educativos, perdendo grande parte da sua potencialidade. (PNAIC, 2014, p.5)

Desta forma, para que a prática do jogo tenha papel significativo em sala de aula na alfabetização desses alunos o professor tem papel fundamental, pois, sem a sua mediação, o jogo vai perdendo seu caráter pedagógico e sua intencionalidade. Durante a rotina escolar alguns desafios em incluir o jogo na alfabetização vão surgindo, cabendo ao professor conhecer a necessidade de seus alunos e saber planejar a atividade correta para o objetivo que quer alcançar. Outro aspecto relevante para a implementação dos jogos é a organização do espaço físico disponível para a realização, o professor tem que ter consciência que é um espaço de significação, onde o aluno vai brincar, se expressar, errar, acertar, dispondo de diversos recursos para que se sinta preparado e confortável, experienciando e interagindo com as mais diversas propostas educativas.

Para que a criança amplie sua percepção com o jogo proposto, o professor não pode deixar de oportunizar a troca de funções que condicione o aluno a conhecer as regras e objetivos de forma clara e ampla, além de estar sempre atento para quais atitudes lúdicas estão presentes no cotidiano do aluno.

Desta maneira, o docente tem que dominar a prática e conhecer todas as funções a serem exercidas nela, além de sondar e favorecer a troca de experiências entre os demais tornando o momento engrandecedor, agindo para que cada um se sinta pertencente no meio em que está inserido.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A elaboração do presente estudo possibilitou uma percepção de como o lúdico pode ser determinante para a aprendizagem, embora tenha seus desafios. Ele é de grande relevância para os anos iniciais do Ensino Fundamental, que precisa de um ambiente estimulante para que se tenha eficácia no processo e o aluno detenha o conhecimento almejado.

De um modo geral, ter a opção dos jogos e tudo que envolve o lúdico como auxiliador de aprendizagem, faz com que o aluno seja o protagonista do

seu próprio conhecimento, mas para que isso ocorra, o papel do docente é de grande destaque, pois, ele terá que planejar, mediar e possibilitar com que o aluno explore de diversas maneiras o que lhe é proposto.

Os educandos em questão, estão acostumados com a rotina da Educação Infantil, o brincar está enraizado em suas experiências iniciais dentro da escola, deste modo, incluir os jogos para auxiliar na alfabetização faz com que esses alunos, se adaptem a nova rotina de estudos de uma forma mais flexível, tornando a transição Educação Infantil / Ensino Fundamental mais leve e segura.

Os objetivos desse trabalho foram produzidos para serem analisados de que forma o lúdico contribui para a aprendizagem, evidenciando os componentes curriculares de Língua Portuguesa e Matemática, visto que, esses componentes são de extrema importância para a vida em sociedade do educando.

A compreensão da origem dos jogos infantis nos mostra sua importância nas mais diferentes épocas e lugares do mundo, contribuindo de alguma forma para a formação dos mais variados grupos sociais. Entender também a relação do brincar, dos jogos e do lúdico na educação é fundamental para a busca de uma aprendizagem significativa, onde o aluno é atuante nesse processo, mediado por um profissional que o estimule de diversas maneiras faz com que o aluno além da busca do conhecimento, se forme integralmente para atuar em sociedade.

Findando esse trabalho, é possível incluir os jogos como auxiliador no processo de ensino aprendizagem desde que o profissional responsável por intermediar nesse processo esteja preparado para proporcionar ao educando todos os recursos necessários para que obtenha por meio de experiências e possibilidades o conhecimento efetivo. O que fica em aberto para pesquisas posteriores em relação ao que foi trabalhado é a formação continuada do professor, pois, como pudemos analisar, seu papel é de extrema importância para a eficácia da prática em sala de aula, para que tenha significado e não seja aplicado sem fundamento e finalidade.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. Governo Federal. **Base Nacional Curricular Comum**. Disponível em: < <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase/>> Acesso em: 21 de jun. 2019.

BRASIL. Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Apoio à Gestão Educacional. **Pacto Nacional Pela Alfabetização na Idade Certa: Jogos na Alfabetização Matemática**/Ministério da Educação Básica, Diretoria de Apoio à Gestão Educacional.

BEMVENUTI, A. BENVENUTI, A. HOFMANN, A. **O lúdico na prática pedagógica**. Curitiba. Intersaberes.1ª edição, 2013.

Educação infantil e anos iniciais do ensino fundamental: saberes e práticas. Curitiba: SEED-PR., 2012. Disponível em: <http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/cadernos_pedagogicos/educacaoinfantil_anosiniciais.pdf> Acesso em: 21 de jun. 2019.

FONSECA, J. J. S. **Metodologia da pesquisa científica**. Fortaleza: UEC, 2002. Apostila.

GOLDENBERG, M. **A arte de pesquisar**. Rio de Janeiro: Record, 1997

KISHIMOTO, T.M. **O jogo e a educação infantil**. Florianópolis: UFSC/CED. Perspectiva, 1994. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/perspectiva/article/viewFile/10745/10260>> Acesso em: 05 de dezembro de 2019.

KISHIMOTO, T.M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo. Editora Cortez. 7ª edição, 2003.

LARAIA, R. **Cultura: um conceito antropológico**. Rio de Janeiro. Zahar. 14ª edição, 2001.

LIMA, A.J.A. **O lúdico em clássicos da filosofia: uma análise em Platão, Aristóteles e Rousseau**. In: CONEDU – CONGRESSO NACIONAL DA EDUCAÇÃO, 2., 2015, Campina Grande. Disponível em: http://www.editorarealize.com.br/revistas/conedu/trabalhos/TRABALHO_EV045_MD1_SA6_ID6556_16082015154402.pdf > Acesso em: 16 setembro 2019.

MEC, CEEL/UFPE; Manual didático – Jogos de Alfabetização. Pernambuco: 2009. Brasília: MEC, SEB, 2014.

MELLO, S. A. **A Apropriação da Escrita como Instrumento Cultural Complexo**. In: MENDONÇA, S. G. de L. e MILLER, S. (Orgs). Vygotsky e a Escola Atual: fundamentos teóricos e implicações pedagógicas. Araraquara: J.M. Editora e Cultura Acadêmica Editora, 2ª edição, 2010.

MOREIRA, M.A. **O que é afinal aprendizagem significativa?** Revista Currículum. La Laguna, Espanha, 2012. Disponível em: <<http://moreira.if.ufrgs.br/oqueeafinal.pdf>> Acesso em: 07 dezembro de 2019.

MOURA, M. O. de (2003). **O educador matemático na coletividade de formação**. In: TIBALLI, E. F. A. e CHAVES, S. M. (orgs.). Concepções e práticas em formação de professores: diferentes olhares. Rio de Janeiro, DP&A.

Pacto Nacional Pela Alfabetização Na Idade Certa: Jogos na Alfabetização Matemática/ Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, Diretoria de Apoio à Gestão Educacional. – Brasília: MEC, SEB, 2014.

RAU, M.C.T.D. **A ludicidade na educação**: uma atitude pedagógica. Curitiba. Intersaberes. 1ª edição, 2012.

SANTOS, J.C.F. **Aprendizagem Significativa: modalidades de aprendizagem e o papel do professor**. 2ª edição. Porto Alegre. Mediação. 2009.

SILVA, T. JUNIOR, A. **Jogos e Brincadeiras**: ações lúdicas nas escolas, ruas, hotéis, festas, parques e em família. Petrópolis, RJ. Editora Vozes. 1ª edição, 2017.

TEIXEIRA, K. L. **O universo lúdico no contexto pedagógico**. 1ª edição Curitiba. Editora Intersaberes, 2018.

VYGOTSKY, L.S. **A formação social da mente**. 4ª edição brasileira. São Paulo: Livraria Martins Fontes Editora LTDA, 1991.

VYGOTSKY, L.S. **Imaginação e criação na infância**: ensaio psicológico. Tradução de Zoia Prestes. São Paulo: Editora Ática, 2009.