



REP's - Revista Even. Pedagóg.

Número Regular: Documentação Pedagógica: experiências com projetos

Sinop, v. 9, n. 1 (23. ed.), p. 369-384, jan./jul. 2018

ISSN 2236-3165

<http://sinop.unemat.br/projetos/revista/index.php/eventos/index>

JOGOS E BRINCADEIRAS COMO FERRAMENTAS DE APRENDIZAGEM NO ENSINO FUNDAMENTAL¹

Rozangela Sueli de Souza Ramos

Universidade do Estado de Mato Grosso, Sinop/MT - Brasil

RESUMO

Este trabalho teve por fundamento a conciliação dos jogos e brincadeiras como ferramentas de aprendizagem no ensino fundamental realizada em uma escola estadual no município de Sinop – Mato Grosso, na turma do 4º ano no período vespertino, com um total de 25 alunos. Na perspectiva de discutir sobre a importância do lúdico na educação, visando sua construção e estratégia, permitindo tratar a ludicidade através dos jogos e brincadeiras como ensino aprendizagem. Neste sentido promovendo a construção e reconstrução do conhecimento utilizando os jogos e brincadeiras como métodos de ensino e suporte educativo, ressaltando como de fato acontece na prática e como favorecem a escola.

Palavras-chave: Aprendizagem. Jogos. Brincadeiras.

1 INTRODUÇÃO

Entendo que os jogos e as brincadeiras podem ser um espaço privilegiado de interação e confronto de diferentes crianças com diferentes pontos de vista, sendo que o começo da infância deveria ser quase inteiramente baseado em jogos e brincadeiras. Como diz Kishimoto (1997, p. 104):

¹ Este artigo é um recorte do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) intitulado como **JOGOS E BRINCADEIRAS COMO FERRAMENTAS DE APRENDIZAGEM NO ENSINO FUNDAMENTAL, realizada com uma turma de alunos do 4º ano do ensino fundamental, em uma escola no Município de Sinop**, sob a orientação do Dr. José Luiz Straub, Curso de Pedagogia, Faculdade de Educação e Linguagem (FAEL) da Universidade do Estado de Mato Grosso (UNEMAT), Câmpus Universitário de Sinop, 2017/2.

Que o lúdico é um recurso do qual o mediador pode fazer uso para ajudar as crianças na aprendizagem a se tornarem sujeitos pensantes, participativos e felizes. Como diz o autor o lúdico pode contribuir para o desenvolvimento da criança.

Pensando na concepção de jogos e brincadeiras como ferramentas de aprendizagem na vivência da criança, podem enriquecer a relação uns com os outros na direção de autonomia e cooperação. A pesquisa foi realizada em uma Escola no Município de Sinop MT, com a turma do 4º ano do ensino fundamental, no de 2017, em um período de 02 de Junho a 03 Novembro. Inicialmente a pesquisa foram acompanhadas em todas as aulas em que a professora utilizava os jogos e brincadeiras como ferramentas de aprendizagem, fazendo uso como instrumentos as coletas de dados e observações e questionários de natureza qualitativa, direcionadas ao professor da turma e ao diretor da escola. Utilizando como suporte o referencial bibliográfico dos seguintes autores Bassedas, Lowenfeld, Straub, Kamii, Kishimoto, Moll, Redin, Rizzi, outros que vieram contribuir.

2 JOGOS E BRINCADEIRAS E SUA CONSTRUÇÃO COMO PARTE DO MUNDO DA CRIANÇA

A imaginação com os jogos e brincadeiras de alguma forma constrói nossa personalidade, construímos nosso mundo de fantasia, e adquirindo coragem mantendo nosso brinquedo como nosso amigo confidente e fiel, dando vida aos objetos seja imaginário ou um artefato. Os jogos e as brincadeiras são de vital importância para o desenvolvimento do aluno por propiciar o desenvolvimento simbólico, estimular a sua imaginação, a sua capacidade de raciocínio e a sua autoestima. Segundo Straub (2003, p. 59):

Partindo das perspectivas teóricas segundo a qual a constituição das subjetividades das crianças ocorre numa rede de relações de poder, procuro mostrar que as atividades lúdicas, ao fazerem parte do mundo das crianças, participam ativamente no processo de produção dos sujeitos infantis.

Nesse sentido o autor nos revela o papel dos brinquedos e das práticas infantis, como produtores contingentes de significados, comportamentos e

sentimentos. Assim, através dos brinquedos e das brincadeiras, as crianças são produzidas em forma de pensar, de sentir e de agir. Segundo Straub (2003, p. 64):

Pode-se constatar, pelo já exposto, que as crianças ao utilizarem os brinquedos em suas práticas lúdicas vão paulatinamente assumindo condutas que atendam a padrões considerados adequados aos modelos de vida nas comunidades das quais fazem parte.

A interação com o brincar favorece as relações de autonomia, a criança assume um papel favorável para seu aprendizado reconhecendo os brinquedos e as brincadeiras construindo assim novos objetos e apropriando do conhecimento e socializando com outras crianças. É importante salientar que existe diversos conceitos sobre os jogos e as brincadeiras.

Segundo Kishimoto (1994, p. 14), o emprego de um jogo em sala de aula necessariamente se transforma em um meio para a realização daqueles objetivos. Portanto, o jogo pode ser entendido como uma diversão e de alguma maneira favorece no aprendizado, além de resgatar a infância facilita na construção da aprendizagem. Ainda com Kishimoto (1999, p. 30):

Os objetos que concebemos atualmente como brinquedos eram representações que tinham significados no mundo adulto, voltado para práticas sociais ou religiosas, e que na mão das crianças, viraram brinquedos.

O brinquedo na idade média eram representações entre o mundo dos adultos voltado as práticas sociais ou religiosas, as crianças transformava qualquer objeto em brinquedo, com isso os jogos e brincadeiras devem estar no cotidiano escolar e sempre que possível buscar alternativas que promova o desenvolvimento na construção do conhecimento. Como podemos observar as brincadeiras sempre teve um aspecto próprio, além de contribuir para o desenvolvimento da criança em adquirir sua autonomia, coordenação motora, concentração e criatividade relacionadas às atividades lúdicas podem ser inserido nos padrões culturais relacionados nos mais diversos contextos sociais seja no desenvolvimento das suas ações em saber fazer e ser.

Nesse processo de constituição de subjetividades da criança, as grandes corporações- produtoras e disseminadoras de artefatos culturais-possuem um papel

fundamental pelo caráter produtivo de fantasias infantis que põem em ação (STRAUB, 2003, p. 64). Diante disso, os artefatos culturais, sejam jogos e brincadeiras, tem um papel fundamental para o desenvolvimento da criança.

Jogo supõe relação social, supõe interação. Por isso, a participação em jogos contribui para a formação de atitudes sociais: respeito mútuo, solidariedade, cooperação, obediência às regras, senso de responsabilidade, iniciativa pessoal e grupal. É jogando que as crianças aprende o valor do grupo como força integradora e o sentido da competição salutar e da colaboração consciente e espontânea. (RIZZI, 1987, p. 15).

As atividades lúdicas propiciam realmente um senso de responsabilidade e as crianças aprendem o valor de socializar um com o outro. Se a escola proporciona novas formas de satisfação, certamente tende a desencadear uma nova vertente enquanto oportunidades de vivenciar experiências, isto aponta que não se devem negar as oportunidades e satisfação, significativa no qual a escola tenha o domínio das regras, comportamentos e situações favoráveis para que aconteça uma proposta pedagógica de qualidade, proporcionando melhores condições de aprendizagem.

3 A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NO ESPAÇO ESCOLAR

Ao pensar na a importância dos jogos e brincadeiras como ferramentas de caráter educativo no espaço escolar, o professor vem desenvolvendo este trabalho de maneira que o lúdico contribua com o ensino/aprendizado do aluno e que obtenha resultados satisfatórios.

Segundo Kishimoto (1994, p. 30):

para compreender a relevância das construções é necessário considerar tanto a fala como ação da criança que revelam complicadas relações. É importante, considerar as ideias presentes em representações como o mundo real em que contribui para a construção. Por tanto ação da criança entre o agir sobre determinada situação imposta, propicia para o seu desenvolvimento, tanto no estímulo como aguçando sua imaginação.

A criança aprende melhor brincando e muitos conteúdos podem ser ensinados por meio das brincadeiras, as atividades com jogos ou brinquedos

podem ter objetivos didático-pedagógicos que visem proporcionar o desenvolvimento integral do educando. Para falar de jogos e brincadeiras como ferramentas de aprendizagem no espaço escolar, faz-se necessário realizar um levantamento sobre quais brinquedos ou jogos devem ser utilizados pelos alunos e de que maneira devemos envolvê-los. Redin afirma que (1998, p. 57) “As determinações legais são claras e amplas: o direito ao brincar é um dos direitos da cidadania entre outros. Todos importantes! O brincar, por seu lado, vem acompanhado dos direitos à cultura, à arte, ao esporte e ao lazer.”

Diante disto temos que o brincar é um direito legal à cidadania, faz parte da cultura, arte e ao lazer, os jogos e brincadeiras podem favorecer o desenvolvimento integral do aluno, desde que tenha uma finalidade distinta, não apenas o brincar, mas que tenha um propósito educacional, ao mesmo tempo em que seja divertido estimule o seu aprendizado. A pesquisa realizada, pode-se dizer que os jogos e brincadeiras não significam apenas diversão, podem ser utilizada como recursos para o ensino-aprendizagem, através da confecção de brinquedos, aprendendo as regras de jogar, até mesmo a prática da danças e canções que podem ser utilizados como ensino.

De acordo com as experiências vivencia na escola, portanto apresentamos a compreensão dos jogos e brincadeiras como ferramentas de ensino aprendizagem conforme as entrevistas de caráter qualitativo, realizado ao Diretor e a Professora da 4º serie do ensino fundamental. Começarei com as questões para Professora: O que são jogos e brincadeiras? Como cada uma delas se define? A professora ressaltou que:

(01) Professora: O jogar e o brincar são momentos prazerosos na vida de qualquer individuo, ampliam seus conhecimentos sobre si, sobre os outros e sobre o mundo que esta ao seu redor. O jogo esta integrada tanto ao objeto quanto à brincadeira é uma atividade estruturada e estabelecida por um principio de regras explicita. Quanto à brincadeira apresenta um fator de grande importância no processo de desenvolvimento e socialização.

De acordo com essa resposta, podemos perceber que o jogar e o brincar faz parte do cotidiano dos alunos, uma vez que ampliam o conhecimento ao mesmo

tempo em que é uma questão prazerosa entendesse como uma aprendizagem. O jogar e manusear objetos com relação ao adulto, ele se sente forte por suas obras, a criança sente-se crescer com suas proezas lúdicas. Professora, Você acredita que os jogos e brincadeiras podem ser utilizados como ferramentas de aprendizagem:

(02) Professora: Sim, no momento que as crianças brincam a aprendizagem acontece, por isso é uma ferramenta importante para construção do ensino-aprendizagem.

De acordo com essa resposta, nos faz entender que os jogos e brincadeiras são utilizados como complemento da aprendizagem. De acordo com Straub (2010, p.40), os brinquedos e as brincadeiras pertencentes às mais diversas culturas mantêm-se sempre atuais das ressignificações constantes pelas quais passam atendendo ao momento histórico em que são praticadas. Outra questão, Você considera importante à utilização dos jogos e brincadeiras para o ensino fundamental? Por quê?

(03) Professora: Sim, porque facilitam a construção do conhecimento tornando-se prazeroso e desejável por todos.

A valorização dos jogos e brincadeiras contribui para despertar o interesse da criança, essa aprendizagem só tem a fortalecer o conhecimento por meio das dinâmicas reprodutivas promovendo assim uma ruptura do tradicional, construindo novas relações educativas seja em grupo ou individual a partir da vivência com o lúdico. Destacando a questão, de que forma você utiliza os jogos e brincadeiras com sua turma, destacou o seguinte:

(04) Professora: Os jogos e as brincadeiras são inseridos de acordo com os conteúdos desenvolvidos em sala e também para promover a socialização da turma.

Ao se promover a utilização dos jogos e brincadeiras, conforme a resposta da Professora, relatando que torna necessário fazer um planejamento para aplicar as

atividades lúdicas de maneira que propicie os conteúdos desenvolvidos em sala em que no mesmo tempo que brinca aprende. Acompanhamento Kishimoto (1997, p. 19):

O brinquedo representa certas realidades. Uma representação é algo presente no lugar de algo. Representar é corresponder a alguma coisa e permitir sua evocação, mesmo em sua ausência. O brinquedo coloca a criança na presença de reproduções humanas. Pode-se dizer que um dos objetos do brinquedo é dar a criança um substituto dos objetos reais, para que possa manipulá-los.

Para que obtenha um resultado satisfatório torna necessário inserir os jogos e brincadeiras obtendo uma representação significativa despertando assim o interesse da criança. A Professora utiliza os jogos pedagógicos e as brincadeiras como atividades lúdicas proporcionando satisfação, despertando cada vez mais o interesse para as atividades propostas, deixando muitas vezes que a criança ofereça outras brincadeiras dando-lhes autonomia para sua escolha, buscando o entendimento das atividades realizadas e propondo essa interação em conjunto com toda a turma. Como as crianças se expressam com relação ao trabalho com os jogos e as brincadeiras em sala? Para entendermos essa questão, cabe ressaltar a entrevista abaixo de como são expresso:

(05) Professora: De maneira prazerosa, ficam felizes e citam outras brincadeiras conhecidas ou que já brincaram. Neste momento lúdico todos participam e se envolvem ajudando uns aos outros. Como educadora você acredita que os jogos e brincadeiras contribuem para o desenvolvimento da criança, em que aspectos

(06) Professora: Sim, contribuem para o processo de socialização, oferecendo oportunidades de realizar atividades coletivas, além de ter pontos positivos para o processo de aprendizagem e estimula o desenvolvimento de habilidades básicas e aquisição de novos conhecimentos.

A Professora utiliza os os jogos e brincadeiras como complemento do ensino, contribuindo como desenvolvimento escolar, a entrevistada utiliza as ferramentas de maneira que socialize coletivamente o processo de ensino aprendizagem, facilitando

o estímulo tanto mental quanto física por meio de atividades básica e estruturada.
Kishimoto (1997, p. 18):

expõe que brinquedo é termo indispensável para compreender esse campo, diferenciando do jogo, o brinquedo supõe uma relação íntima com a criança quanto ao uso, ou seja, a ausência de um sistema de regras que organizam sua utilização.

Defina qual o material a ser utilizado em sala? Existem critérios para utilização dos jogos e brincadeiras:

(07) Professora: Os jogos disponíveis na escola são de uso de toda a comunidade escolar, os professores selecionam os materiais de acordo com o seu planejamento. Não existem critérios para o uso desses materiais.

Diante disso, podemos observar que a professora primeiramente planeja suas atividades conforme a sua aplicação em sala. Entendo como Bassedas (1999, p. 87) diz que:

É por esse motivo que se deve cuidar o espaço e os materiais aos quais elas têm acesso, evitando os possíveis perigos e adaptando os objetos a suas necessidades. É necessário que haja momentos de jogos espontâneos, de exploração e, também, situações em que os adultos comecem um jogo em que, progressivamente, a criança pequena passara de expectadora para iniciar pequenas ações adequadas ao momento.

Segundo Bassedas (1999) relata que é necessário planejar a aula a ser aplicada e, além disso, torna evidente que também os espaços devem ser pensados para as aplicações das atividades lúdicas adaptando de acordo com os objetos a serem manuseados. Em qual momento são utilizados os jogos e brincadeiras e como acontece a avaliação?

(08) Professora: Geralmente acontece em sala de aula de acordo com os conteúdos trabalhados, também nas aulas de educação física onde as brincadeiras culturais são mais executadas, e a avaliação é contínuo.

A valorização do lúdico começa em sala de aula, conforme relata Straub (2010, p. 49):

Pode-se constatar, pelo já exposto, que as crianças ao utilizarem os brinquedos em suas práticas lúdicas vão paulatinamente assumindo condutas que atendam a padrões considerados adequados aos modelos de vida nas comunidades das quais fazem parte.

Contudo, pode-se dizer que a criança faz uso dos jogos e brincadeiras visando a descobertas em suas práticas lúdicas assumindo uma postura de regras em que estimule a imaginação e habilidade para criação do novo, permitindo assim cada um assumir sua própria identidade e contribuindo para que o professor possa avaliá-los nos, mas diversos pontos de vistas, trabalhando assim de uma maneira clara considerando os padrões adequados para a valorização do aluno. Conforme relato acima da Professora, valeremos das informações, e iniciaremos com análises levantadas pelo Diretor, em relação à utilização dos jogos e brincadeiras e os projetos inseridos como complemento de ensino em sala de aula e como concretiza sua elaboração, obtivemos a seguinte resposta:

(09) Diretor: Os jogos e brincadeiras inseridos na escola primeiramente realizaram um levantamento a cerca das ferramentas que oportuniza o desenvolvimento socializador do aluno de maneira que possam ser utilizados uns com os outros, por meio as brincadeiras recreativas ou jogos que desperte o interesse e contribua com o raciocínio lógico sempre reformulando e resgatando a interação do grupo, como meio do lúdico despertando o interesse a infância ao mesmo tempo em que se aprende.

Conforme a relevância dessa resposta entende-se que os jogos e brincadeiras potencializam o desenvolvimento e a construção do aluno, motivando e despertando o interesse e assim contribuindo para com o seu raciocínio lógico, resgatando o interesse do grupo, ofertando assim estímulos e facilitando a aprendizagem. Entendemos que a escola insere projetos direcionados aos jogos e brincadeiras, pensados na preparação da criança como maneira que possam ser utilizados uns com os outros, fazendo com que despertem o interesse do brincar e

jogar. Dando sequência, os jogos e brincadeiras contribuem para o ensino aprendizagem, obtivemos o seguinte:

(10) Diretor: Sim, pois quando se trabalha o lúdico os alunos conseguem absorver melhor os conteúdos trabalhados em sala.

Percebesse que ao trabalhar com o lúdico a criança constrói melhor suas ideias, quando experimentado as atividades que desenvolvem suas habilidades desperta o interesse pelos conteúdos programáticos. De um modo geral o que se define como jogos e brincadeira, de modo que a proposta que a escola apresenta seja de maneira continuada, como se estabelece:

(11) Diretor: Defino como extensão do trabalho desenvolvido em sala de aula. Na verdade, estamos em fase de reconstrução do nosso PPP e esse trabalho é desenvolvido apenas com as turmas de pedagogia, mas a proposta ao longo dos projetos será ampliada a todos os professores. De acordo com Moll (2008, p. 29)

Entende-se que o tempo qualificado é aquele que mescla atividades educativas diferenciadas e que, ao fazê-lo, contribui para a formação integral do aluno, para a superação da fragmentação e do estreitamento curricular e da lógica educativa demarcada por espaços físicos e tempos delimitados rigidamente.

O planejamento das atividades educativas contribui para o aprendizado do aluno, facilitando sua formação e enriquecendo seu conhecimento. A escola elabora os conteúdos programáticos envolvendo os jogos e brincadeiras como material educativo.

(12) Diretor: Os projetos são elaborados nas reuniões por área do conhecimento e fase de aprendizagem, que acontece na escola, toda segunda feira no contra turno com supervisão e acompanhamento de um coordenador pedagógico.

Os conteúdos são elaborados nas reuniões toda segunda feira, diante disso percebemos que realmente existe certo cuidado para inserir os jogos e brincadeiras como ferramentas de ensino, para poder direcionar a atividade programática por

meio de diálogos com o intuito de atingir os conceitos desejados. Essa construção em que envolvem os jogos e brincadeiras oportuniza para aproximar a turma, assegurando a interação, o desenvolvimento e acima de tudo o reconhecimento para com os alunos. Os brinquedos que a escola oferta aos professores, contribui para o desenvolvimento cognitivo, afetivo, emocional e social da criança:

(13) Diretor: Para os alunos em sala regular temos brinquedos educativos como dominó, quebra cabeça, etc., já para os alunos da sala de recurso tem brinquedos diferenciados, dependendo da especificidade do aluno e também com a mediação da professora, desenvolvem matérias apropriadas para que o mesmo construa seus brinquedos, contribuindo assim para o desenvolvimento mental e físico.

Conforme a resposta; os jogos e brincadeiras contribuem para o desenvolvimento da criança tanto cognitivo, afetivo, emocional e social é também um valioso elemento para observação e conhecimento metódico da psicologia da criança, suas tendências, qualidade, aptidões, lacunas e defeitos. As regras utilizadas nos jogos e brincadeiras em sala são critérios utilizados das seguintes maneiras:

(14) Diretor: A regra básica é que esteja contemplada no plano de aula do professor. O professor ao utilizar os jogos e brincadeiras, torna necessárias as atividades estar direcionada as competências desenvolvidas no planejamento.

Quais materiais a escola disponibiliza para trabalhar o lúdico em sala:

(15) Diretor: Disponibilizamos a utilização de diversos materiais lúdicos, que permitem a integração e desenvolvimento do aluno, favorecendo o raciocínio lógico e o desenvolvimento cognitivo, enriquecendo a expressão do agir e interagir.

A escola ao trabalhar com variedades de linguagens utiliza também diversos recursos envolvendo assim os fatores sociais articulando entre a teoria e a prática, essas atividades lúdicas possuem um valor educacional, podendo ser visto como material pedagógico. Os recursos para que os professores possam trabalhar com os jogos são frequentes, existem recursos para compra de materiais:

(16) Diretor: Os recursos destinados de materiais para que os professores possam utilizar com a turma em sala de aula pode se dizer que são frequentes uma vez que a escola disponibiliza os materiais. Os recursos destinados para a compra desses materiais são repassados pelo PDDE (Programa Dinheiro Direto na Escola), repassado para a escola em quatro parcelas no decorrer do ano. Também são realizadas as compras de materiais educativos pelo CDCE da escola, no qual é disponibilizada a cotação do material para aquisição uma vez por ano.

Conforme relato do Diretor com relação à compra de matérias educativo, existe um repasse realizado por um programa do governo estadual e federal, assegurando assim a aquisição desses materiais que são destinados para realização de atividades para com os alunos. Nas observações e juntamente com as perguntas respondidas, foi constatado que tanto a professora da sala e o diretor acreditam que os jogos e brincadeiras utilizados como ferramentas de aprendizagem contribuem na formação integral da criança, assim almejando resultado de qualidade para o ensino aprendizagem, ampliando assim os pilares de construção dos projetos curriculares com propostas inovadoras, ofertando autonomia às crianças, por meio de exploração dos brinquedos e da recriação lúdica estabelecem regras que socializam tanto no individual como no coletivo, ajudando e interagindo uns com os outros.

Essas informações que obtivemos contribuíram para nosso entendimento em relação à utilização dos jogos e brincadeiras, seus métodos educacionais direciona a busca de proposta nova, pautando de desafios e experiências de modo que aproveite o tempo, espaços e interação de todos, reinventado e elaborando as propostas pedagógicas para que de fato a aprendizagem aconteça e um dos mais importantes atributos de qualquer atividade criadora é o de nos tornarmos mais sensíveis às coisas com que lidamos. Destacando-se Lowenfeld (1976, p.17),

Descobrir e explorar o que se pode fazer com os diversos materiais utilizados para a criação artística, “aprender como se comportam”, constituem também uma das tendências mais ambicionadas que a criança desenvolve por meio das atividades criadoras. A capacidade de pensar de forma independente e inventiva, favorecida pelas manifestações artísticas, não se limita à própria arte.

As atividades lúdicas direcionam ao descobrimento e exploração do novo por meio de experiências e na utilização de diversas utilizações de artefatos, com isso tomando a perspectiva da criança, o professor pode avaliar o grau de interesse que cada jogo provavelmente terá para cada grupo de crianças; se levará ou não ao desenvolvimento do raciocínio e da cooperação. Ainda com Kamii, Lowenfeld (1976, p.17):

Só assim, unindo a teoria e a prática, o professor poderá construir um trabalho cada vez mais profundo e equilibrado, com jogos relevantes para o desenvolvimento das crianças. Esse processo de avaliação e escolha de jogos adequados para cada grupo ou classe devem ser feito com cuidado e, na maioria das vezes incluir a análise da participação da criança.

As propostas pedagógicas para elaboração de qualquer atividade tende conciliar a teoria com a prática no qual o professor constrói um trabalho cada vez mais elaborado e equilibrado observando sempre o desenvolvimento da criança e interação em grupo, despertando assim seu interesse. Conforme relato acima, percebemos que quaisquer atividades desenvolvidas na escola contribuem para aprendizagem do aluno, mesmo que sejam atividades de caráter lúdico em que envolvem os jogos e brincadeiras, podem ser consideradas atividades educativas, favorecendo assim as habilidades de cada um.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com o desenvolvimento dessa pesquisa e nas observações realizadas, tornou possível a coleta dos dados, sendo de grande valia para meu entendimento. O desenvolver dessa pesquisa pautou-se em buscar compreender como acontece essa interação professor/aluno com relação à aprendizagem na utilização dos jogos e brincadeiras como facilitadores dos conteúdos programáticos.

De acordo com as análises realizadas a partir de observações, questionário, e por meios das respostas apresentadas pelos entrevistados, percebe-se que os professores não falam dos jogos e brincadeiras como ferramentas, mais pode se dizer que os jogos e brincadeiras são utilizados na aprendizagem da criança, e com

isso, acompanha o nosso entendimento de que essas práticas são ferramentas utilizadas no processo de ensino aprendizagem.

As teorias sobre jogos e brincadeiras são fundamentais para que os professores possam fazer uso dessas ferramentas e ser utilizado na prática e que deem conta do processo ensino- aprendizagem das crianças, no qual envolvam toda equipe escolar, e de certa forma torna necessário projetos até mesmo para se obter recursos necessários para fazer uso dos jogos e brincadeiras na educação, uma vez que o envolvimento acontece mais por parte do professor pedagogo, devendo ser pensado para toda equipe escolar, como parte do seu cotidiano escolar.

Para isso fez-se necessário vivenciar na prática essa interação do jogar e brincar na escola, como processo de construção educativa, diante dos resultados coletados os jogos e brincadeiras possibilita a criança desenvolver suas habilidades intelectuais, cognitivas e afetivas, de maneira prazerosa e satisfatória.

A utilização do lúdico é entendida como atividades educativas e que os jogos e brincadeiras proporcionam para a criança uma significação de ideias, contudo observei que nas práticas das crianças, elas tem mais facilidade de interagir com certos jogos e brincadeiras, tais como: jogo com bola, elásticos, amarelinha, pega-pega, dominó, palitos dentre tantas outras que permitem interagir com o outro.

As relações de aprendizagem em que o professor é o facilitador do conhecimento para com o aluno torna necessário reformular estratégias que despertem o interesse, fazendo com que os alunos se interessem pelos conteúdos das disciplinas, permitindo ensinar de maneiras diferenciadas, despertando sua curiosidade e habilidade, contribuindo assim com a sua aprendizagem.

GAMES AND PLAYS AS LEARNING TOOLS IN ELEMENTARY EDUCATION

ABSTRACT²

² Resumo traduzido por Mirna Graciela Costa Araujo. Graduada em Letras pela UNEMAT - Universidade do Estado de Mato Grosso, especialização linguística, Professora na Escola Estadual Prof. Djalma Guilherme da Silva.

This work was based on the conciliation of games and games as learning tools in elementary school held in a state school in the municipality of Sinop - MT, in the class of the 4th year in the evening, with a total of 25 students. In the perspective of discussing the importance of playfulness in education aiming its construction and strategy, allowing treating playfulness through games and games as teaching learning In this sense promoting the construction and reconstruction of knowledge using games and games as teaching methods and educational support, highlighting how in fact happens in practice and how they favor the school.

Keywords: Learning. Games. Plays.

REFERÊNCIAS

BASEADAS, Eulália. **Aprender e ensinar na educação infantil**. Porto Alegre: Artes, 1999.

DIRETOR. **Diretor**: depoimento [2017]. Questionario realizado por: Rozangela Sueli de Souza Ramos. Sinop, MT, 2017. Entrevista concedida para o Trabalho de Conclusão de Curso sobre jogos e brincadeiras como ferramentas de aprendizagem no ensino fundamental.

KAMII, Constance. **Jogos em grupo na educação infantil**: implicações da teoria de Piaget. São Paulo: Trajetória cultural, 1991.

KISHIMOTO. Tizuko Morchida. **O jogo e a Educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994.

_____. **Jogos, brinquedo, brincadeiras e a educação**. São Paulo: Cortez, 1997.

_____. **Jogos tradicionais infantis**: o jogo a criança e a educação. Rio de Janeiro: Vozes, 1999.

LOWENFELD, Viktor. **A criança e sua arte**: um guia para os pais. São Paulo: Mestre Jou, 1976.

MOLL, Jaqueline. **Conceitos de pressupostos**: o que podemos dizer quando falamos de educação integral. Salto para o futuro educação integral. Ano XVIII boletim 13 agosto de 2008.

PROFESSORA. **Professora**: depoimento [2017]. Questionario realizado por: Rozangela Sueli de Souza Ramos. Sinop, MT, 2017. Entrevista concedida para o Trabalho de Conclusão de Curso sobre jogos e brincadeiras como ferramentas de

aprendizagem no ensino fundamental. Realizada com aturma do 4º ano do ensino fundamental.

RAMOS, Rozangela Sueli de Souza. **Diário de campo: Jogos e brincadeiras como ferramentas de aprendizagem no ensino fundamental**, realizada com uma turma de alunos do 4º ano do ensino fundamental. Sinop, 2017.

REDIN, Euclides. **O espaço e o tempo da criança: se der tempo a gente brinca**. Porto Alegre: Mediação, 1998.

RIZZI, Leonor; HAYDT, Regina Célia. **Atividades lúdicas na educação da criança: subsídios práticos para o trabalho na pré-escola e nas séries iniciais do 1º grau**. São Paulo: Ática, 1987.

STRAUB, José Luiz. **Infância e Brincadeiras: Culturas que governam**. Cáceres: Ed. Unemat, 2010.

_____. **Infância e brincadeiras: Reciprocidade Produzida no contexto escolar e fora dele**. Sinop: Ed. Unemat, 2003.

Correspondência:

Rozangela Sueli de Souza Ramos. Graduanda em Pedagogia pela Universidade do Estado de Mato Grosso (UNEMAT), Sinop, Mato Grosso, Brasil. E-mail: rozangela2005@gmail.com

Recebido em: 28 de abril de 2018.

Aprovado em: 28 de maio de 2018.