

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CENTRO DE CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO
CURSO DE PEDAGOGIA

Renata de Souza

**POSSIBILIDADES LÚDICAS PARA A CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO: O
papel dos jogos educativos nos documentos norteadores para os anos iniciais do ensino
fundamental**

FLORIANÓPOLIS

2016.

RENATA DE SOUZA

**POSSIBILIDADES LÚDICAS PARA A CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO: O
papel dos jogos educativos nos documentos norteadores para os anos iniciais do ensino
fundamental**

Trabalho de Conclusão de Curso da Universidade Federal de Santa Catarina, apresentado como requisito parcial para obtenção do grau de Licenciatura em Pedagogia. Orientado pela Profa. Dra. Gilka Elvira Ponzi Girardello.

FLORIANÓPOLIS

2016.

Renata de Souza

**POSSIBILIDADES LÚDICAS PARA A CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO:
O papel dos jogos educativos nos documentos norteadores para os anos iniciais do
ensino fundamental**

Este Trabalho de Conclusão de Curso – TCC foi julgado adequado para obtenção do Título de Licenciado em Pedagogia, e aprovado em sua forma final.

Florianópolis, 22 de Fevereiro 2016.

Prof. Dr. Jéferson Silveira Dantas
Coordenador do Curso de Pedagogia

Banca Examinadora:

Orientadora: Prof.^a Dra. Gilka Elvira Ponzi Girardello
MEN/CED/UFSC

Membro titular: Prof.^a Dra. Ilana Laterman
MEN/CED/UFSC

Membro titular: Prof.^a Dra. Maria Aparecida Lapa de Aguiar
EED/CED/UFSC

Membro Suplente: Ms. Viviane Lima Ferreira

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus por não me deixar desistir nos obstáculos da vida, me concedendo força em todos os momentos quando mais precisei ser forte para conquistar os meus sonhos.

À minha avó Elena (*in memoriam*), que hoje é a estrela mais radiante do céu. Uma parceira, amiga e fiel companheira que em algumas fases do curso de Pedagogia esteve presente me guiando com suas palavras de amor, conforto e carinho para que eu nunca desistisse do sonho de ser professora. Dedico este trabalho inteiramente a ela.

À minha mãe Deise pela imensa dedicação, compartilhando sempre dos meus ideais e os alimentando com amor, carinho e respeito.

Ao meu noivo Arthur, por acreditar no meu potencial, não me deixando desistir diante dos obstáculos que surgiram ao longo do curso de Pedagogia. Suas sábias palavras me fizeram acreditar que nada era impossível, me motivando a buscar pelos meus sonhos.

Ao meu padrasto Silvano, por não medir esforços em acreditar nos meus sonhos, me incentivando com todo o seu afeto.

À minha orientadora Gilka Elvira Ponzi Girardello por suas palavras de sabedoria, dedicação e principalmente confiança durante todo o processo deste trabalho de conclusão do curso de Pedagogia. Uma professora, amiga, orientadora que em todos os momentos esteve presente, não medindo esforços em lutar ao meu lado pelas conquistas profissionais que surgiram ao longo deste processo de estudos. O meu muito obrigada por todos os momentos de alegrias, desesperos e principalmente vitórias.

A todas as crianças que tive o privilégio de conhecer durante os meus estágios obrigatórios e não obrigatórios, pois são elas que me inspiram a cada dia mais. Obrigada por cada uma fazer parte das minhas melhores lembranças do que é ser professora.

Agradeço aos membros da banca examinadora pela atenção, disponibilidade e contribuição para este trabalho.

“Brincar com a criança não é perder tempo, é ganhá-lo; se é triste ver menino sem escola, mais triste ainda é vê-los sentados, tolhidos e enfileirados em uma sala de aula sem ar, com atividades mecanizadas, exercícios estéreis, sem valor para a formação dos homens críticos e transformadores de uma sociedade.”
(Carlos Drummond de Andrade).

Renata de Souza

SOUZA, Renata de. **Possibilidades lúdicas para a construção do conhecimento:** o papel dos jogos educativos nos documentos norteadores para os anos iniciais do ensino fundamental. Florianópolis, SC 69f. 2016. Trabalho de Conclusão de Curso - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Ciências da Educação, Graduação em Pedagogia, Florianópolis, SC, 2016.

RESUMO

O presente trabalho busca compreender o papel dos jogos educativos no processo de ensino nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, enfatizando assim o quanto os jogos pedagógicos ou educativos podem enriquecer o conhecimento da criança, articulados ao ensino de conteúdos das diversas disciplinas, principalmente no processo de alfabetização. O objetivo geral deste trabalho, assim, é compreender o papel e as possibilidades dos jogos educativos nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. Os objetivos específicos são conhecer algumas das principais referências teóricas sobre os jogos educativos, e verificar, por meio de documentos norteadores para os Anos Iniciais do Ensino Fundamental, o papel dos jogos educativos no processo de aprendizagem. Dessa forma, optou-se por uma pesquisa bibliográfica, analisando alguns dos principais documentos norteadores do Ministério da Educação e da Rede Municipal de Ensino de Florianópolis, além de referências de livros e artigos estudados no curso de Pedagogia. Parte-se da noção de que educar vai além das palavras, conceitos e números: é também ensinar com amor, entusiasmo, alegria e vontade de transmitir isso à criança. Entende-se que talvez o maior desafio para alguns educadores seja proporcionar aulas mais atraentes e interessantes aos seus alunos, motivo pelo qual procurou-se, com este trabalho, retomar e valorizar diversos referenciais teóricos e documentos norteadores que consideramos úteis para ampliar as possibilidades lúdicas de construção de conhecimento, contribuindo assim para uma aprendizagem mais significativa.

Palavras-chave: Jogos educativos, Criança, Ensino, Aprendizagem, Anos Iniciais, Documentos Norteadores.

SOUZA, Renata de. **Recreational possibilities for the construction of knowledge: the role of educational games in the guiding documents for the early years of elementary school.** Florianópolis, SC 69f. 2016. Work Completion of course - Federal University of Santa Catarina, Science Center of Education, Undergraduate Education, Florianópolis, SC, 2016.

ABSTRACT

This study aims at understanding the role of educational games in the teaching process in Elementary School early years, emphasizing how the pedagogical or educational games can enrich the knowledge of the child, articulated to the teaching contents of the various disciplines, especially in the literacy process. The aim of this study, therefore, is to understand the role and possibilities of educational games in Elementary School early years. The specific objectives consist on meeting some of the main theoretical references on educational games, and verify, by means of guiding documents for the Early Years of elementary school, the role of educational games in the learning process. Thus, we opted for a literature search, analyzing some of the main guidelines of the Ministry of Education and Florianópolis Municipal Education Network, as well as reference books and articles studied at the University of Education. We begin from the principle that education goes beyond words, concepts and figures: it is also teaching with love, enthusiasm, joy and desire to convey this to the child. It is understood that perhaps the biggest challenge for some educators is to provide the most attractive and interesting lessons to his students. That's the reason why we tried through this work, to resume and enhance various theoretical frameworks and guiding documents that we consider useful for expanding recreational possibilities in the construction of knowledge, thus contributing to a more meaningful learning.

Keywords: Educational games, Child, Teaching, Learning, Early Years, Guiding Documents.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	9
2. ASPECTOS TEÓRICO- METODOLÓGICOS	16
3. REFERENCIAL TEÓRICO	23
3.1 Jogos, brincadeiras e educação	23
3.2 Os jogos educativos	27
4. OS JOGOS EDUCATIVOS NOS DOCUMENTOS NORTEADORES PARA OS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL	33
4.1 Documento norteador “O Ensino fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade. (2007)”	36
4.2 Documento norteador “A Criança de Seis Anos, a Linguagem Escrita e o Ensino Fundamental de Nove Anos: orientações para o trabalho com a linguagem escrita em turmas de crianças de seis anos de idade. (2009)”	41
4.3 Documento norteador “Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa: ludicidade na sala de aula. (2012)”	47
4.4 Documento norteador “Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais da Educação Básica. (2013)”	50
4.5 Documento norteador “Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa: jogos na alfabetização matemática. (2014)”	53
4.6 Documento norteador “Diretrizes Curriculares para a Educação Básica da Rede Municipal de Ensino de Florianópolis / SC. (2015)”	54
4.7 Documento norteador “Proposta Curricular da Rede Municipal de Ensino de Florianópolis. (2008)”	56
5. ANÁLISE DO MATERIAL ESTUDADO	59
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS	62
7. REFERÊNCIAS	66

1. INTRODUÇÃO

Escolher um objeto de estudo não é tarefa fácil. Desde o início do curso de Pedagogia iniciamos um processo de reflexão sobre determinado tema do trabalho de conclusão, porém, com o passar dos semestres, foram se construindo para nós outros modos de enxergar a realidade social existente nas escolas. Ao iniciar os trabalhos para o TCC, pensei em estudar um tema a partir da Educação Infantil, sobre as brincadeiras e a imaginação da criança. Contudo, convivendo com uma turma de 1º ano do Ensino Fundamental há quatro anos em uma instituição privada de ensino, senti a vontade e a inquietação de analisar os processos lúdicos inseridos na alfabetização e no cotidiano dessas crianças. Eu observava que havia nas salas de aulas estantes cheias de muitos jogos fantásticos para trabalhar com as crianças, porém estes mal eram utilizados, muitas vezes com a desculpa de que não poderiam ser “estragados”. A partir daí, aumentou a minha curiosidade pelo tema, concretizando-se a vontade de escrever algo que pudesse ajudar alguns professores a tentar utilizar os jogos em suas aulas como um auxílio pedagógico para as crianças.

Ao iniciar a disciplina de Pesquisa em Educação II, pude colocar no papel todas as inquietações e pensamentos que diziam respeito à importância dos jogos, da ludicidade e da imaginação na educação, sendo que no pré-projeto escrevi sobre as dúvidas que até então estavam guardadas em pensamentos: por que os jogos e as brincadeiras não são mais utilizados em algumas escolas? Por que não utilizá-los para complementar as disciplinas, trabalhando também, por exemplo, a alfabetização? Ao iniciar o processo da escrita do pré-projeto para ser entregue ao professor da disciplina, tive o privilégio de conhecer o trabalho de muitos autores, encantando-me com seus escritos, sendo uma delas Tizuko Morchida Kishimoto, que enfatiza a importância dos jogos na educação.

Já com o tema definido, ao realizar junto à minha companheira de dupla¹ a disciplina de estágio docente nos Anos Iniciais, na turma do 1º ano da Escola de Educação Básica Getúlio Vargas, novas inquietações continuaram a surgir. Percebi ainda mais a importância que o lúdico tem no processo de aprendizado das crianças e como ele as motiva para realizar as atividades solicitadas em sala de aula. Algumas crianças daquele contexto precisavam em

¹ Rachel Tellis Zimerfeld, estudante da nona fase do curso de Pedagogia na Universidade Federal de Santa Catarina.

todos os momentos do auxílio de jogos, brincadeiras e atividades que envolvessem o tocar e o manusear, só assim conseguiam entender o que tinha sido solicitado. Percebi o quanto eram motivadas a participar da aula quando eram compreendidas nas suas dificuldades, e assim o quanto os jogos são um grande instrumento de auxílio ao professor.

O estágio foi fundamental para compreender a relação entre teoria e prática e também entre ludicidade e alfabetização. Foram semanas observando as crianças, suas dificuldades, medos, alegrias e as características muito individuais de cada uma delas, como a forma pelo qual acompanhavam as explicações, desenvolviam as atividades solicitadas pela professora da turma, a dedicação e a vontade de aprender. E, em especial, acompanhei duas crianças que durante as observações do estágio não conheciam determinadas letras e não sabiam escrever o próprio nome, gerando em mim alguns questionamentos a respeito do que acontecia com aqueles meninos. Observei os dois atentamente durante algumas tardes, tentando de alguma forma perceber o que mais chamava a atenção deles e aquilo de que não gostavam, pois era visível o seu afastamento nas atividades que envolviam a escrita e a cópia do quadro negro. As semanas se passaram e, ao conviver ainda mais com a turma do primeiro ano, compreendi que aqueles meninos ficavam interessados nas aulas que envolviam o manuseio de materiais concretos e lúdicos. Nestas aulas, os dois meninos se destacavam, sendo os primeiros a concluir as atividades com rapidez e vontade. Concluía do jeito deles, mesmo que muitas vezes o resultado não estivesse totalmente correto, porém, notei que aquelas eram atividades que os incentivam a tentar. Como apresentamos no relatório de estágio nos Anos Iniciais: “O material concreto nesse processo é importante, pois quando visualizam as letras, números e palavras conseguem finalizar a atividade com alegria por chegar até ali.” (SOUZA; ZIMERFELD, 2015, p.18).

Sendo assim, o estágio me possibilitou o desenvolvimento de novos conhecimentos sobre a importância da ludicidade, dos jogos e das brincadeiras no primeiro ano do Ensino Fundamental. A observação da turma e principalmente daqueles dois meninos me instigou ainda mais a escrever sobre a relação entre ludicidade e alfabetização nos Anos Iniciais, que acabou se tornando o tema deste trabalho de conclusão do curso de Pedagogia.

Com as orientações do TCC, o “frio na barriga” ficou ainda mais forte, pois a reta final estava chegando. A cada dia eu tentava escrever algo novo que pudesse se encaixar no TCC: justificativa, problematização, introdução... até ter a certeza de que o objetivo do trabalho não seria apenas escrever sobre a ludicidade e as brincadeiras de modo geral, mas sim sobre os

jogos ou brinquedos educativos, entendidos aqui como aqueles que possuem uma intencionalidade pedagógica.

Kishimoto (1999, p. 36) entende o brinquedo educativo como um “recurso que ensina, desenvolve e educa de forma prazerosa”. A autora acrescenta:

O brinquedo educativo materializa-se no quebra-cabeça, destinado a ensinar formas e cores, nos brinquedos de tabuleiro que exigem a compreensão do número e das operações matemáticas, nos brinquedos de encaixe, que trabalham noções de sequência, de tamanho e forma, nos múltiplos brinquedos e brincadeiras, cuja concepção exigiu um olhar para o desenvolvimento infantil e a materialização da função psicopedagógica: móveis destinados à percepção visual, sonora ou motora: carrinhos munidos de pinos que se encaixam para desenvolver a coordenação motora, parlendas para a expressão de linguagem, brincadeiras envolvendo músicas, danças, expressão motora, gráfica e simbólica. (KISHIMOTO, 1999, p.36).

Ao longo do trabalho, utilizou-se dois termos, *brinquedo pedagógico* ou *jogo educativo*, ambos referindo-se a objetos ou processos lúdicos que possuem o sentido e a intencionalidade de ensinar as crianças, inseridas no processo de aprendizagem. Ainda para Kishimoto, os jogos educativos ou brinquedos pedagógicos surgem da “[...]necessidade de um jogo controlado como suporte da ação docente. Assim, nasce o jogo educativo: mistura de jogo e de ensino.” (KISHIMOTO, 2002, p. 18).

A caminhada para a definição do tema de pesquisa foi longa, mas acredito que a evolução se deu a cada dia, principalmente a partir de novos conhecimentos adquiridos através dos livros, artigos, trabalhos e autores que tive oportunidade de ler e conhecer.

Nas escolas com que tive contato e onde vivi experiências, percebi que os jogos são vistos por alguns educadores como apenas um passatempo. Muitas vezes, jogos como lego, alfabetos móveis de madeira e jogos de memória são disponibilizados às crianças apenas no horário do recreio ou em dias de chuva, quando elas não podem ir ao parque. Tanto na escola da rede pública estadual onde realizamos o estágio, quanto na escola privada em que tive a oportunidade de trabalhar por quatro anos, observei que, fora dessas situações, as crianças não têm acesso aos jogos para serem usados com intencionalidade pedagógica. Talvez um obstáculo para sua maior utilização pelos professores seja a dificuldade que estes possam ter de lidar com a teoria junto à prática, usando os jogos educativos a fim de proporcionar um aprendizado mais enriquecedor ao aluno.

A partir dos estudos realizados no Curso de Pedagogia e do convívio com as crianças nas escolas, considere, de forma preliminar e que sintetizo nos parágrafos abaixo, que com os jogos educativos a criança tem a possibilidade de enriquecer o pensar, entender regras estabelecidas e construir seu conhecimento e desenvolvimento intelectual. O professor pode integrar os jogos educativos a todas as disciplinas, colocando desafios aos seus alunos, como os jogos de números e letras, que podem ajudar a criança a compreender melhor o que o professor está ensinando. Percebi, ainda, que muitas crianças que têm dificuldade de escrever no papel conseguem formar palavras usando o alfabeto móvel feito de madeira. Estas palavras podem ser corretas ou não, mas as práticas já contribuem para o processo de alfabetização nos Anos Iniciais.

Os jogos educativos propostos pelo professor permitem a participação ativa da criança, sendo que ela tende a interagir nas atividades propostas de forma significativa e produtiva. A partir dos materiais disponibilizados e diferenciados, a criança participa do seu processo de aprendizagem, tornando-se mais curiosa e envolvida no universo das letras. A criança, estando em contato com os jogos ou brinquedos educativos, tem a possibilidade de ampliar sua condição de ser um sujeito participativo e questionador que desenvolve múltiplas habilidades, como a concentração e o raciocínio, fundamentais para o desenvolvimento da leitura e da escrita.

A brincadeira proporciona para a criança momentos em que ela experimenta, vivencia, explora o mundo e se expressa nele por meio das múltiplas linguagens desenvolvidas no brincar. Ao trocar conhecimentos a partir da socialização, a criança constrói um mundo “cheio” de fantasias e imaginações, nas quais poderá desenvolver seus próprios caminhos no processo de aprendizagem, estando em contato com outras crianças e adultos que podem e devem aprender muito com cada ação da criança que brinca. A brincadeira é de fundamental importância para o desenvolvimento infantil, na medida em que ela pode transformar e produzir novos significados através de suas múltiplas ações. O brincar não só requer muitas aprendizagens como também constitui ele mesmo um espaço de aprendizagem para a criança, por torná-la um sujeito mais alegre, entusiasmado e que explora o mundo, com milhares de experiências e vivências fundamentais para o seu desenvolvimento. Além dessa importância da brincadeira para a criança, o educador também tem a possibilidade de mediar e utilizar brincadeiras, jogos, músicas, e histórias, de forma intencional, para tornar o ensino mais significativo. As crianças precisam dessas atividades interessantes para que possam sentir e vivenciar cada etapa de suas conquistas. Quanto mais inesquecível e prazeroso o ensino, mais

proveitosa será a aprendizagem no universo da leitura, da escrita e dos demais conhecimentos desenvolvidos na escola. O jogo e a brincadeira podem ser grandes facilitadores no processo de aprendizagem das crianças.

Os jogos educativos podem se tornar recursos valiosos para o professor criar oportunidades de desenvolvimento aos alunos com dificuldades de aprendizado, a fim de estimular e instigar o gosto pela aprendizagem de novos conceitos. A criança, ao aprender jogando, faz constantes descobertas, por exemplo quando procura solucionar os mistérios por trás dos jogos. Diversos autores, como veremos adiante, afirmam que jogando as crianças desenvolvem suas potencialidades e habilidades.

Analisando-se alguns relatos das crianças durante o estágio dos Anos Iniciais, percebi o desejo de muitas delas em voltar à Educação Infantil, pois sentiam que o tempo do brincar naquele período era maior. As crianças, quando completam a Educação Infantil, avançam para o Ensino Fundamental muitas vezes sem terem a mínima noção do que as espera. Chegando ao esperado primeiro ano do Ensino Fundamental, muitas vezes são vistas apenas como *alunos*, e não mais como as crianças plenas que são, como se passassem a ter uma única grande função: aprender a ler e a escrever. Porém, como aprendemos em um texto muito estudado ao longo de nossa formação,

Educação infantil e ensino fundamental são indissociáveis: ambos envolvem conhecimentos e afetos; saberes e valores; cuidados e atenção; seriedade e riso. O cuidado, a atenção, o acolhimento estão presentes na educação infantil; a alegria e a brincadeira também. E, com as práticas realizadas, as crianças aprendem. Elas gostam de aprender. Na educação infantil e no ensino fundamental, o objetivo é atuar com liberdade para assegurar a apropriação e a construção do conhecimento por todos (KRAMER, 2007, p.20).

Os tempos de parque e as brincadeiras diminuem, e a criança se vê obrigada a ficar quatro horas sentada em uma cadeira. Por isso, é importante a defesa da brincadeira na escola que tantos autores fazem hoje e que estudamos durante quatro anos no curso de Pedagogia. O brincar é importante na vida desses sujeitos que estão inseridos no Ensino Fundamental, pois eles não deixam de ser crianças que sentem constantemente a necessidade de brincar, interagir umas com as outras e de serem felizes. Mas, além da defesa de tempos e espaços para a brincadeira livre da criança, as experiências que tive me despertaram também novos questionamentos. Por que estão tão ausentes os jogos educativos junto às disciplinas, e ao

trabalho pedagógico nas áreas de conhecimento como português, matemática, ciências, e principalmente envolvendo a leitura e a escrita? Esses são os questionamentos que me faço todos dias, pois algumas salas de aula estão repletas de jogos educativos e mesmo assim estes não são usados nas atividades, apenas servem para momentos de lazer, restritos a poucos minutos. Os jogos não são educativos? Por que então não usá-los com aqueles que precisam ser motivados e não acreditam no seu potencial?

Desta maneira, as questões que serviram de ponto de partida para o trabalho foram as seguintes: Por que os jogos educativos não são usados de modo mais sistemático no processo de ensino como material complementar? Que contribuições os jogos ou brinquedos educativos trazem para a aprendizagem das crianças? Essas questões e outras que surgiram orientaram o trabalho, ainda que respondê-las de modo completo não fosse viável, especialmente no âmbito de um TCC.

Portanto, para o desenvolvimento da pesquisa, apresenta-se como:

Objetivo geral: Compreender o papel e as possibilidades dos jogos educativos nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental.

E como **objetivos específicos:**

- Conhecer algumas das principais referências teóricas sobre os jogos educativos;
- Verificar como alguns dos principais documentos norteadores para os Anos Iniciais do Ensino Fundamental veem o papel dos jogos educativos no processo de aprendizagem.

O trabalho está organizado da seguinte maneira:

O primeiro capítulo é composto pela introdução, apresentando toda a trajetória de escolha e definição do tema. Apresenta-se também uma justificativa contando resumidamente o porquê de os jogos educativos serem tão importantes no processo de ensino nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. Ainda na introdução, procurou-se compreender e analisar questões-problemas surgidas a partir de inquietações e observações em algumas escolas, as quais me instigaram a escrever cada vez mais sobre o tema; apresenta-se, por fim, os objetivos da pesquisa. O segundo capítulo traz os aspectos teórico-metodológicos que embasaram a pesquisa, contando detalhadamente como foi todo o processo de coleta de dados, tendo como fontes livros, documentos norteadores, artigos e outros textos. O terceiro capítulo é dedicado aos referenciais teóricos, trazendo a conceituação de jogo, brincadeira e educação no processo

de ensino e também discutindo o que é jogo educativo nos sentido amplo e restrito. Este é um capítulo voltado a sistematizar e aprofundar os conhecimentos que obtive em minha formação sobre os jogos, tanto em seu papel como divertimento, quanto na possibilidade de também serem usados intencionalmente.

Já o quarto capítulo traz reflexões, estudos e análises relacionados ao tema dessa pesquisa. Nos últimos meses foi preciso modificá-lo, pois houve contratemplos (positivos) que influenciaram na conclusão deste trabalho, sendo esses relatados no capítulo referente aos aspectos teórico-metodológicos da pesquisa.

Por fim, teci uma breve análise a partir de todo o estudo, principalmente a partir dos documentos norteadores. Elaborei também algumas considerações finais enfatizando as possibilidades do trabalho com os jogos educativos no processo de ensino nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental a partir de todos os referenciais e documentos estudados, esperando contribuir assim não só para minha formação como também para a formação da nova geração de docentes.

2. ASPECTOS TEÓRICO- METODOLÓGICOS

Para explicar metodologicamente todo o processo de construção dessa pesquisa, recorro ao livro “Metodologia do trabalho científico” (LAKATOS; MARCONI, 1992). Assim, caracterizo este trabalho como uma pesquisa bibliográfica, pois se apoia no levantamento de materiais já publicados, como livros, artigos, documentos, revistas e trabalhos acadêmicos. Esse tipo de pesquisa se torna fundamental para aproximar o pesquisador de diversas bibliografias que se referem ao tema estudado, na intenção de realizar um estudo mais detalhado dos materiais selecionados. O pesquisador aprende, compreende, estuda e conhece diversas referências que podem ajudá-lo a entender melhor o tema de estudo. “Sua finalidade é colocar o pesquisador em contato direto com tudo aquilo que foi escrito sobre determinado assunto [...]” (LAKATOS; MARCONI, 1992, p. 44).

A pesquisa bibliográfica, para se tornar completa, passa por diversas fases para que o pesquisador se aproprie do conteúdo estudado. Ela é o primeiro passo de uma pesquisa científica.

Segundo Lakatos; Marconi (1992, p.44):

A pesquisa bibliográfica compreende oito fases distintas:

- a) escolha do tema;
- b) elaboração do plano de trabalho;
- c) identificação;
- d) localização;
- e) compilação;
- f) fichamento;
- g) análise e interpretação;
- h) redação.

E estas foram as etapas realizadas para desenvolver a pesquisa, com compromisso, estudo, compreensão do tema e construção de muitas contribuições, buscando refletir sobre o papel dos jogos educativos no processo de ensino nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental.

Mas, ao iniciar a escrita e as etapas metodológicas dessa pesquisa, percorri diversos desafios que me levaram a um fortalecimento intenso durante todo o processo de construção

do Trabalho de Conclusão do Curso. Durante esses percalços do caminho, e através de muito estudo, recebi a notícia de ter sido aprovada/classificada nos concursos públicos para auxiliar de sala em São José e Florianópolis, fazendo com que houvesse a necessidade de antecipar a defesa do trabalho, mas para isso era necessário deixá-lo encaminhado no final do ano de 2015.

A princípio o quarto capítulo contaria com o relato de quatro entrevistas que seriam realizadas com duas professoras da Rede Privada de Ensino e as outras da Rede Estadual de Ensino, sendo todas regentes de turmas do primeiro ano do Ensino Fundamental, sobre como viam os jogos pedagógicos em seu trabalho. Mas para ir adiante com as entrevistas, era preciso que a pesquisa fosse antes aprovada pelo comitê de ética. No mês de novembro de 2015, correu-se atrás de todas as documentações, assinaturas, elaboração do projeto que era preciso realizar, preenchimento da Plataforma Brasil, dados... Foram muitas documentações que precisaram de dias para serem concluídas. Enviou-se o projeto ao comitê e ficou-se no aguardo. Na última sessão de orientação do ano de 2015, ligou-se para o comitê e foi relatado que os projetos que haviam sido enviados no mês de dezembro só seriam analisados e aprovados em março de 2016, prazo que não seria viável diante das circunstâncias acima relatadas. Resolveu-se então, modificar o projeto e voltar a pensar no “plano B”, que havia sido planejado para o caso de que não ocorresse a aprovação pelo comitê em tempo hábil. O capítulo quatro, agora modificado, seria baseado na obra de Maria Montessori, que desejávamos conhecer melhor, especialmente em relação ao papel dos jogos educativos no processo de ensino das crianças. Novamente foi preciso modificar o projeto, pois os novos prazos para a entrega e a apresentação do TCC não permitiriam a realização da pesquisa com o aprofundamento necessário. Ao se pensar no “plano C”, a professora Gilka sugeriu que eu estudasse detalhadamente e analisasse os principais documentos norteadores para os Anos Iniciais do Ensino Fundamental, nacionais e do município de Florianópolis, em relação ao modo como eles abordam os jogos pedagógicos.

Entre os documentos do MEC, foram selecionados os seguintes: *A Criança de seis anos, a Linguagem Escrita e o Ensino Fundamental de Nove Anos: orientações para o trabalho com a linguagem escrita em turmas de crianças de seis anos de idade* (2009); *Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais da Educação Básica* (2013); *Ensino Fundamental de Nove Anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade* (2007)

e dois cadernos do Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa (PNAIC)², sendo esses: *Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa: jogos na alfabetização matemática (2014)* e *Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa: ludicidade na sala de aula (2012)*. Já da Prefeitura Municipal de Florianópolis, foram selecionados os seguintes documentos norteadores: *Diretrizes Curriculares para a Educação Básica da Rede Municipal de Ensino de Florianópolis /SC (2015)* e a *Proposta Curricular da Rede Municipal de Ensino de Florianópolis (2008)*. Considerou-se que estes são documentos essenciais para que se possa compreender o papel dos jogos educativos já inseridos em nossas escolas, e buscamos examinar se os documentos realmente defendem e compreendem os jogos pedagógicos como sendo importantes para o ensino ou apenas como lazer.

Os documentos pedagógicos norteadores são importantes para que possamos refletir sobre o que é uma educação de qualidade. Eles exercem a função de orientar os planejamentos e práticas pedagógicas das instituições - redes de ensino e escolas, podendo ser utilizados como pontos de partida para promover um constante processo de reflexão de todo o corpo docente.

São indispensáveis quando tratamos de educação, expressando políticas, delineando ações e contribuindo com aspectos significativos para o desenvolvimento e a construção de uma escola com qualidade social e educacional. São em geral documentos pensados, escritos e refletidos coletivamente, e que deveriam ser conhecidos e discutidos pelos professores, pois são eles que estão nas escolas vivenciando e conhecendo as crianças e jovens. Outra razão pela qual consideramos importante conhecer bem os documentos norteadores é o fato de eles serem resultado de muitas discussões, sendo de fácil acesso e disponibilizados nos sites oficiais das redes, tendo grande circulação no Brasil, sendo portanto documentos representativos para pensar a educação. Sabemos que na educação de um país, não se resolve os problemas de um dia para o outro, por isso é preciso que todos possam contribuir, refletindo sobre aquilo que acontece no interior das instituições, e principalmente pensando no lugar que ocupa a Educação Básica no processo de formação de cada criança. E os documentos norteadores são escritos com a intenção de orientar profissionais em seu

² Em 2012 o MEC lançou um programa de formação para professores que atuam no ciclo de alfabetização (1º, 2º e 3º anos do Ensino Fundamental), denominado Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa (PNAIC). Na UFSC, o Núcleo de Estudos e Pesquisa em Alfabetização e Ensino de Língua Portuguesa (NEPALP) ficou encarregado dessa formação para o Estado de Santa Catarina. Cf. <<http://pnaic.sites.ufsc.br/pnaic-santa-catarina/>> e <<http://pacto.mec.gov.br/index.php>> .

cotidiano e também para que reflitam sobre esse lugar que a Educação Básica ocupa na vida e na formação de cada criança. A formação que se inicia na Educação Básica precisa ser completa, fornecendo às crianças progressos que possibilitem conhecimentos significativos para o avanço nas outras etapas de ensino.

Acredito que os documentos norteadores que pude estudar, conhecer e compreender não são receitas “prontas” de como melhorar a qualidade da educação, mas podem contribuir no processo de reflexão, havendo muitas experiências descritas em cada um deles. Apesar dos avanços que acontecem na Educação Básica, ainda existem desafios a serem enfrentados, sendo necessário cada vez mais estudar sobre o assunto, e a possibilidade de conhecer o que cada documento pode contribuir para isso.

A partir disso, acredito que escrever e contar todos os momentos vivenciados durante a pesquisa são fundamentais para a compreensão de que um trabalho não está totalmente concluído ou que um capítulo está totalmente definido, muitas vezes, nos surpreendemos com os contratempos ocorridos, que nessa pesquisa, foram muitos.

Através de toda essa trajetória de mudanças, e tendo claro que a metodologia utilizada nesse trabalho seria a pesquisa bibliográfica, apresento as etapas citadas no início deste capítulo, sendo desenvolvidas durante todo o processo, e principalmente no capítulo quatro relacionado aos documentos norteadores.

Primeiramente, pensei no tema da pesquisa, tendo este sido discutido desde a 6ª fase do curso de Pedagogia, quando trabalhamos para aperfeiçoar pensamentos e ideias que haviam surgido durante todo o curso. Foi um percurso difícil até que eu pudesse me concentrar concretamente num único tema, mas, como explicado na introdução desta pesquisa, são as experiências, vivências, estudos e questionamentos que me levaram a escrever sobre um assunto que desejo aprender melhor. Assim, a pesquisa foi organizada e desenvolvida com compromisso e a partir de um tema que considere fundamental para ser discutido, algo que me intrigava desde o início das experiências vividas nas escolas. Segui, assim, o que dizem os autores:

As fontes para a escolha do assunto podem originar-se da experiência pessoal ou profissional, de estudos e leituras, da observação, da descoberta de discrepâncias entre trabalhos ou da analogia com temas de estudos de outras disciplinas ou áreas científicas. (LAKATOS; MARCONI, 1992, p. 45).

Logo, foi o momento de elaborar um plano de trabalho, pois a organização, o foco e a determinação percorrem os caminhos de toda a construção da pesquisa. Elaborou-se então, planos de estudos, definindo qual dia, mês e horário seriam destinados à escrita do trabalho, tendo prazos para entrega à orientadora. Pensou-se em vários modos de configurar as partes da pesquisa, modificando-os muitas vezes pelas questões que ocorriam nas entrelinhas ao longo do processo. O tempo era curto para concluir o trabalho de conclusão do curso, mas foram analisados vários modos de melhor escrevê-lo sem perder a sua essência, pois “[...] o aprofundamento em determinadas etapas da investigação pode levar a alterações no todo do trabalho.” (LAKATOS; MARCONI, 1992, p. 46).

Desta forma, organizaram-se diversos materiais para a elaboração da pesquisa, sendo esses: livros, trabalhos acadêmicos, e documentos norteadores disponíveis nos sites oficiais da Prefeitura Municipal de Florianópolis - <http://www.pmf.sc.gov.br/>, do MEC - www.mec.gov.br e na biblioteca setorial do Centro de Ciências da Educação – CED/UFSC. Analisou-se vários livros que tratavam dos jogos educativos, utilizando-os como fontes de referências, com destaque para as obras de Tizuko Morchida Kishimoto: *Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação* (1999) e *O Jogo e a Educação Infantil* (2002), que foram a base principal do trabalho. Outros livros foram também consultados, mas estes dois foram os livros que estudei com mais afinco, realizando fichamentos das partes consideradas mais importantes para explicar o papel dos jogos educativos nas escolas. Os rabiscos e anotações que fiz nos livros foram muitos, pois a cada nova leitura surgia conceitos e significados novos a partir do tema, e sua releitura foi fundamental para que eu pudesse compreender a origem e a importância dos jogos educativos nos Anos Iniciais.

Além dos livros, também os documentos norteadores nacionais e do município para os Anos Iniciais do Ensino Fundamental auxiliaram muito a entender o tema, tanto conceitualmente como na prática. Isto porque nos documentos do Ministério da Educação (MEC) e da Secretaria Municipal de Educação de Florianópolis os jogos educativos são apresentados como importantes aliados do professor, sendo que alguns desses documentos chegam até mesmo a relatar possibilidades práticas para a sala de aula, como a construção de jogos e atividades desafiadoras relacionadas aos conteúdos de português, principalmente em se tratando das sílabas e dos sons das palavras. Mas, para estudar esses documentos, precisei enfrentar o desafio de realizar fichamentos de cada documento lido. Foram semanas realizando leituras e anotações de tudo aquilo que pudesse ser dito sobre os jogos educativos e o lúdico. Grifou-se os documentos na íntegra, um por um, usando cores diferentes com maior

destaque para os jogos educativos, elaborando-se a ficha catalográfica de todos os documentos e a forma como seriam citados no corpo da pesquisa. A cada citação vista como importante, foram acrescentados comentários e análises, contendo meus pensamentos e compreensões a respeito do papel dos jogos pedagógicos nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. A partir dessas fichas, construí uma seleção de citações que fundamentaram a pesquisa, realizando sínteses de cada uma, para que fossem utilizadas no capítulo referente aos documentos norteadores. Estas sínteses me ajudaram a compreender ainda mais o que foi lido e estudado. Num primeiro momento, foram colocadas nas fichas todas as citações que tinham relação com o lúdico e os jogos educativos, de modo mais geral. Já na segunda leitura, a partir da qual foi realizada a síntese, privilegiou-se apenas aquelas citações que realmente fariam a diferença para a pesquisa, mostrando que nos documentos educacionais oficiais também podem ser encontradas referências úteis para a valorização dos jogos educativos no ensino.

Todo esse esforço valeu a pena, pois a partir daí foi possível entender e estudar documentos importantes, como por exemplo, a proposta curricular de Florianópolis, que, apesar de ter sido lida anteriormente por mim para realizar o concurso público, ainda não tinha recebido uma leitura detalhada, com foco nos jogos educativos na educação, vendo o jogo como um modo de ajudar a criança a entender as disciplinas e auxiliar no seu processo de desenvolvimento da leitura e da escrita. Os fichamentos ajudaram a organizar melhor a pesquisa, auxiliando e facilitando a escrita. Avalio que para mim este processo representou um auxílio não só para o trabalho, mas para a vida. Pois, segundo Lakatos e Marconi (1992, p. 48) os fichamentos são necessários e úteis “[...] principalmente por facilitar o desenvolvimento das atividades acadêmicas e profissionais.”.

Após a construção de todas essas fases da pesquisa bibliográfica, partiu-se para a escrita dos capítulos, sendo um deles focado nos referenciais teóricos, trazendo a brincadeira e o jogo, em sentido amplo, como elementos de prazer e alegria no processo de educação das crianças, e o jogo educativo no sentido restrito, na intenção de tornar a aprendizagem mais significativa e enriquecedora. No capítulo seguinte, são apresentadas as contribuições dos documentos norteadores, onde se procurou pela resposta à pergunta central dessa pesquisa, ou seja, qual é o papel dos jogos educativos no processo de ensino nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental e como o seu uso torna-se importante para a aprendizagem das crianças. A pesquisa bibliográfica exigiu trabalho, estudo e muita dedicação, contudo ao final percebi um

crescimento pessoal quanto ao que é ser professor, a partir da análise e da compreensão de todos os textos lidos e de minha escrita a partir deles.

3. REFERENCIAL TEÓRICO

3.1 Jogos, brincadeiras e educação

No processo de aprendizagem nos Anos Iniciais são essenciais as atividades lúdicas, por se tratar de um processo longo e difícil para a criança, que sai de um universo totalmente diferente e vai para uma sala de aula aprender a ler e a escrever, entre outros desafios. O lúdico tem a intenção de facilitar esse processo da criança, permitindo que ela aprenda de forma prazerosa, instigante e enriquecedora. Portanto, o educador precisa compreender a importância da presença do lúdico, de jogos, brinquedos e brincadeiras na prática pedagógica, permitindo o desenvolvimento da atenção, do raciocínio, da imaginação, dentre outras habilidades que contribuem para aprendizagens significativas. O professor é parte essencial desse desenvolvimento da criança, construindo ambientes motivadores para elas, favoráveis à interação e à socialização que são fundamentais para a troca de experiências e para a riqueza da vida cultural das crianças.

Portanto os professores devem estar atentos para essa prática lúdica e aprimorar uma contextualização para as brincadeiras. Por meio da observação do brincar, os educadores são capazes de compreender as necessidades de cada criança, os seus níveis de desenvolvimento, a sua organização e, a partir daí, de planejar ações pedagógicas. (ROLIM, A.A.M.; GUERRA, S.S.F.; TASSIGNY, M.M, 2008, p. 177).

A brincadeira enriquece, desafia, motiva a criança a fazer descobertas, análises, experimentos e criações, enquanto desenvolve a imaginação e as habilidades, por exemplo, a concentração, negociação, escuta e atenção, entre outras.

O brincar relaciona-se ainda com a aprendizagem. Brincar é aprender; na brincadeira, reside a base daquilo que, mais tarde, permitirá à criança aprendizagens mais elaboradas. O lúdico torna-se, assim, uma proposta educacional para o enfrentamento das dificuldades no processo ensino-aprendizagem. (ROLIM, A.A.M.; GUERRA, S.S.F.; TASSIGNY, M.M, 2008, p. 177).

Quando elaboram-se aulas significativas, criativas e prazerosas para as crianças, nas quais as mesmas sintam o gosto pelo aprender, proporciona-se a elas novos conhecimentos e descobertas do mundo através dos jogos e brincadeiras, que podem também ser um auxílio pedagógico na introdução dos conteúdos.

A criança, nessa transição entre Educação Infantil e Anos Iniciais do Ensino Fundamental, se depara com outras linguagens a serem aprendidas, regras e comportamentos diferenciados. Com isso, precisa se adaptar a esse novo universo em que está agora inserida. O professor ao receber essas crianças, pede a elas que tenham “postura de aluno”, muitas vezes esquecendo que ainda são crianças, mesmo que seus procedimentos agora sejam diferentes, como sentar nas carteiras e realizar atividades no caderno. Alfabetizar não é apenas pegar no lápis e copiar do quadro várias letras que muitas vezes a criança não entende, é contruir um ensino significativo junto ao desenvolvimento das habilidades, da concentração e do raciocínio. “[...] a mão escreve o desejo de expressão da criança e esse desejo de expressão precisa ser exercitado e cultivado para chegar a ser escrito” (MELLO, 2006, p. 182).

As crianças chegam ao primeiro ano dos Anos Iniciais com vontade de aprender, mas continuam sendo crianças que precisam brincar. Ao brincar, as crianças aprendem o tempo todo, demonstram como se sentem e o seu modo de ser e estar no mundo, podendo nos ensinar muita coisa.

As crianças precisam brincar hoje e todos os dias de sua infância. Todas as crianças, no mundo inteiro, têm o direito de aprender essas coisas e de ser plenamente assim. Se não brincarem — muito — quando crianças, não conseguirão aprender (nem ser) direito depois. E todos os adultos do mundo precisam aprender melhor o que as crianças, mesmo sem perceber, têm pra nos ensinar (GIRARDELLO, 2006, p.65).

Realizar projetos que tragam esta riqueza da imaginação e da brincadeira é de extrema importância, pois as crianças, sempre em processo de aprendizagem de novas descobertas, precisam disto, e as atividades lúdicas podem se tornar uma oportunidade das crianças se aproximarem mais da leitura e da escrita. Pois, segundo Mello (2006, p. 186) “[...] a fala, o desenho, a pintura, o faz-de-conta... formam as bases necessárias para a aquisição da escrita [...]”.

O professor, ao trazer para as suas aulas diferentes linguagens, como a visual, a artística e a corporal, tão presentes na brincadeira, proporciona para as crianças o conhecimento do mundo que as cerca de outras formas, favorecendo a criatividade, a imaginação e a possibilidade de que as crianças enxerguem as coisas de outros ângulos e não apenas da forma como o professor ensina. Afinal, como diz Vygotsky (2009, p. 22), “quando mais rica a experiência da pessoa, mais material está disponível para a imaginação dela”.

É importante que a criança tenha dúvidas, faça perguntas e seja questionadora, pois também é questionando que se aprende. É dessa forma que a curiosidade da criança será despertada no desejo de aprofundar cada vez mais o seu conhecimento. A criança precisa experimentar e criar, a fim de explorar o mundo e produzir trabalhos que deixem as suas marcas no mundo.

O professor, ao criar momentos únicos e prazerosos para as crianças, faz com que estes fiquem guardados na memória de cada uma. A contação de histórias, por exemplo, é muito rica para o desenvolvimento da leitura e da escrita, porém ainda poderia estar mais presente nas salas de aula de modo geral. Criar momentos assim, favoráveis à imaginação, é envolvê-las no processo de ensino, é fazer com que as crianças participem da aula e queiram estar ali aprendendo, sentindo o prazer de estudar. As atividades lúdicas no processo de ensino permitem a interação com o outro e com o meio na construção do conhecimento. É a partir dessa troca de aprendizados que as crianças adquirem valores, costumes, atitudes de convívio social e habilidades, ou seja, o processo de construção do conhecimento é essencialmente interativo. A criança não necessita apenas aprender conteúdos de português, matemática, e ciências, precisa também compartilhar emoções, desenvolver o trabalho em equipe, expressar seus sentimentos e desenvolver as habilidades necessárias para sua plena participação social. Concordo plenamente com o que dizem Borba e Goulart:

Deixemos a imaginação, a fruição, a sensibilidade, a cognição, a memória transitarem livremente pelas ações das crianças com o lápis, a tinta e o papel, com as palavras escritas e orais, com argila e materiais residuais, com os sons e ritmos musicais, os gestos e movimentos do corpo, com as imagens de filmes, fotografias, pinturas, esculturas...! Permitamos que o olhar, a escuta, o toque, o gosto, o cheiro, o movimento constituam formas sensíveis de se apropriar de conhecimentos sobre o mundo e sobre nós mesmos nos espaços escolares! Tornemos a escola mais colorida, encantada, viva, espaço de arte, cultura e conhecimento! (BORBA; GOULART, 2007, p.55)

Sendo assim, conforme Kishimoto (2011, p. 107), o professor pode também utilizar as brincadeiras e os jogos na sala de aula como recurso facilitador, incorporando-os aos conteúdos, que de certa forma são complexos para as crianças que estão recém chegando a uma sala de alfabetização nos primeiros anos do Ensino Fundamental. Assim, elas são “[...] motivadas a usar a inteligência, pois querem jogar bem; sendo assim, esforçam-se para superar obstáculos, tanto cognitivos quanto emocionais [...]”.

Para as crianças é difícil esta mudança do brincar na Educação Infantil para as novas demandas do Ensino Fundamental, e muitas perguntam ao professor quando será o momento da brincadeira. É tão prazeroso para elas brincar, pular e correr, mas também é preciso parar, sentar e aprender outras coisas de novos modos. A criança precisa ser acolhida no primeiro ano, para que possa compreender todas as mudanças que estão acontecendo ao seu redor. Algumas crianças que chegam ao primeiro ano dos Anos Iniciais são muito pequenas e desejam se dedicar unicamente às brincadeiras livres, com isso o professor torna-se o mediador, amigo e quem acolhe essas crianças.

Pensar sobre a infância na escola e na sala de aula é um grande desafio para o ensino fundamental que, ao longo de sua história, não tem considerado o corpo, o universo lúdico, os jogos e as brincadeiras como prioridade. Infelizmente, quando as crianças chegam a essa etapa de ensino, é comum ouvir a frase “Agora a brincadeira acabou!”. Nosso convite, e desafio, é aprender sobre e com as crianças por meio de suas diferentes linguagens. Nesse sentido, a brincadeira se torna essencial, pois nela estão presentes as múltiplas formas de ver e interpretar o mundo. A brincadeira é responsável por muitas aprendizagens, como se vê no texto “O brincar como um modo de ser e estar no mundo”. (NASCIMENTO, 2007, p.30)

As crianças ao chegarem ao Ensino Fundamental estão cheias de encantamentos e expectativas por aprender coisas novas sobre o mundo que as cerca, mas ao descobrirem que o tempo do brincar torna-se menor e muitas vezes ausente na escola, elas em alguns momentos perdem aquele desejo pelo aprendizado. É fundamental que possamos acrescentar a dimensão lúdica, as brincadeiras, os jogos, a exploração de diferentes linguagens e materiais, como por exemplo, a massa de modelar, em nossas aulas, pois as crianças necessitam desenvolver diversas habilidades que estão em processo de desenvolvimento e construção. São crianças e precisam viver intensamente a arte do brincar, imaginar e criar para assim desenvolverem-se no universo dos números e letras.

O brincar estimula a criança em várias dimensões, como a intelectual, a social e a física. A brincadeira a leva para novos espaços de compreensão que a encorajam a prosseguir, a crescer e a aprender. (ROLIM; GUERRA; TASSIGNY, 2008, p. 177).

A criança ao experimentar, vivenciar e imaginar desenvolve também a curiosidade e se torna um questionador do mundo que a cerca. Os professores possuem a “chave” para proporcionar isso para as crianças, pois elas, movidas pelo ato de criar e imaginar através dos

jogos, das brincadeiras e até mesmo dos conteúdos escolares propriamente ditos, podem se tornar dispostas a aprender cada vez mais as coisas complexas do mundo.

Na escola, segundo Macedo, Petty e Passos (2008), a dimensão lúdica é que qualifica as tarefas propostas às crianças, unindo aprendizagem e desenvolvimento, e

uma escola que não é lúdica não segura os alunos, pois eles não sabem nem têm recursos cognitivos para, em sua perspectiva, pensar na escola como algo que lhes será bom em futuro remoto, aplicada a profissões que eles nem sabem o que significam. As crianças vivem o seu momento. Daí o interesse despertado por certas atividades, como jogos e brincadeiras. Nessas atividades, o que vale (...) é o prazer funcional, a alegria de exercitar uma certa habilidade, de transpor um obstáculo ou de vencer um desafio. (MACEDO; PETTY; PASSOS, 2008, p.17)

3.2 Os jogos educativos

Quando se pronuncia a palavra *jogo*, automaticamente associa-se a um momento de lazer e diversão da criança na escola. Os jogos podem ajudar a criança a imaginar, criar e recriar diversos elementos. O jogo tem seu papel livre e espontâneo, sendo pensado num primeiro momento como uma função lúdica que propicia a diversão e o prazer, sem ter um direcionamento ou uma intencionalidade ligada aos conteúdos ensinados na escola. Nesse sentido, é a criança que escolhe o seu jogo, que decide como jogá-lo e, muitas vezes, o utiliza apenas como brinquedo. Com o tempo, o termo *jogo* ganhou um sentido a mais, não só associado à função lúdica, mas com a intenção mais direta de educar e de torná-lo um material de apoio para o professor, passando a ser chamado de *jogo educativo*.

Os jogos em geral possuem duas funções que permeiam toda a educação até hoje, e que, segundo Kishimoto (2002, p.19), são estas:

1. função lúdica – o jogo propicia a diversão, o prazer e até o desprazer quando escolhido voluntariamente, e
2. função educativa – o jogo ensina qualquer coisa que complete o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo (Campagne, 1989, p.112).

As duas funções se complementam para que haja um equilíbrio no aprendizado da criança, para que este seja prazeroso, mas ao mesmo tempo envolva o ensino dos conteúdos curriculares. O jogo educativo não tem a função de avaliar o aprendizado da criança, mas de

complementar sua aprendizagem, mostrando um caminho mais fácil ou eficaz de compreensão dos conteúdos. Consideramos que as duas funções se interligam, afinal, como ensina Kishimoto (2002, p. 23) “[...] todo jogo é educativo em sua essência. Em qualquer tipo de jogo a criança sempre se educa”. Mas neste trabalho fez-se a opção de escrever mais especificamente sobre o papel dos jogos educativos nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, procurando entender que sentido os jogos utilizados com intencionalidade têm na aprendizagem de uma criança que ingressa nos Anos Iniciais.

Ainda segundo Kishimoto (2002, p. 22), o jogo educativo, além de adotar duas funções, também pode ter dois sentidos:

1. **sentido amplo:** como material ou situação que permite a livre exploração em recintos organizados pelo professor, visando ao desenvolvimento geral da criança e
2. **sentido restrito:** como material ou situação que exige ações orientadas com vistas a aquisição ou treino de conteúdos específicos ou de habilidades intelectuais[...] (KISHIMOTO, 2002, p. 22).

Em geral, o sentido restrito diz respeito ao trabalho dos jogos educativos em sala de aula, sendo eles direcionados e orientados pelo professor, na intenção de promover aprendizado nos diferentes conteúdos e habilidades, tanto intelectuais quanto físicas, que a criança poderá desenvolver. Muitas crianças se destacam pelo desenvolvimento de alguma habilidade que as torna mais centradas no ensino, o que é muito importante principalmente quando algumas delas sentem dificuldade em aprender a ler e a escrever. Quem sabe aprendendo de outras formas as crianças possam sentir ainda mais o gosto de aprender os novos conceitos que lhe são apresentados a cada nova fase do ensino escolar?

O jogo educativo é um instrumento ou processo que pode ser fundamental no desenvolvimento da criança, nos aspectos físicos, mentais, emocionais e sociais. Através dos jogos ela vai adquirindo experiências e desenvolvendo diversas habilidades que muitas vezes estão escondidas entre os seus medos, angústias e tristezas. “Os jogos de construção são considerados de grande importância por enriquecer a experiência sensorial, estimular a criatividade e desenvolver habilidades da criança.” (KISHIMOTO, 1999, p. 40). O jogo educativo resulta em aprendizado, e cabe ao adulto estimular a criança a jogar, sendo ele o orientador desse processo.

Ao ler as obras de Kishimoto que estão sendo citadas ao longo dessa pesquisa, pude compreender o que são os jogos educativos. No livro *O Jogo e a Educação Infantil* (2002), a autora explica que o jogo educativo proporciona a ampliação dos conhecimentos e o aprimoramento das atitudes. O jogo, quando em grupo, propicia a socialização através da interação que se estabelece entre os participantes, como também pela necessidade de relacionamento com os demais indivíduos envolvidos. Os jogos também ensinam a criança a fazer negociações, a ser generosa, a lidar com os conflitos, a compreender regras e a organização do todo. “Desde que mantidas as condições para a expressão do jogo, ou seja, a ação intencional da criança para brincar, o educador está potencializando as situações de aprendizagem [...]” (KISHIMOTO, 1999, p.36).

Os jogos, ao servirem de apoio para o professor em sala de aula, são considerados como material pedagógico. Contudo, muitas escolas disponibilizam, como material pedagógico, apenas os livros didáticos, sendo estes a principal ou a única referência do ensino. Percebi em minhas experiências nas escolas, ambientes com várias apostilas, livros, cadernos, escritas e mais escritas, e crianças já não aguentando mais escrever, e o professor tendo que dar conta do conteúdo de várias apostilas. Será que essa é a melhor forma de ensinar as crianças que acabaram de sair da Educação Infantil? Por que não planejar uma manhã ou tarde de estudos com jogos? Estes, destinados, por exemplo, às áreas de Português e Matemática, podem trabalhar várias habilidades, conteúdos e também a interação entre as crianças. Enfatizamos que as aulas conduzidas dessa forma não são livres ou sem sentido, elas têm uma intencionalidade, que será orientada pelo professor. Este, por exemplo, poderá introduzir o conteúdo oralmente e depois distribuirá diversos jogos que complementem a sua fala e que possam ajudar as crianças a compreender ainda mais o que foi dito. O professor tem a função, em relação às crianças, de “[...]preparar a educação de suas faculdades físicas, intelectuais e morais, convidando-as a exercícios que as agradem, que sejam uma alegria para elas, pelas quais tomem gosto [...]” (BROUGÈRE, 1998, p. 122).

O jogo educativo pode ajudar a conduzir o professor a um ensino diferente e a um aprendizado significativo. Como diz Brougère:

Eduque seus filhos com a ajuda de jogos, isto é, seu programa deve conter pelo menos duas vezes por dia exercícios com cubos, letras móveis, dados, argolas, cartões, conchas, grãos... que desenvolverão as faculdades de imitação, atenção, vontade, cuidado, etc. [...] (BROUGÈRE, 1998, p.123).

Na mesma linha, Macedo, Petty e Passos (2008) ressaltam a importância de que o “espírito do jogo” esteja presente na sala de aula. Para eles, esse espírito pode ser sintetizado por muitos aspectos do jogar: dar mais sentido “às tarefas e aos conteúdos, aprender com mais prazer, encontrar modos lúdicos de construir conhecimentos, saber observar melhor uma situação, aprender a olhar o que é produzido, corrigir erros, antecipar ações e coordenar informações” (MACEDO; PETTY; PASSOS, 2008, p.105).

O jogo educativo torna-se um elemento fundamental no processo de ensino-aprendizagem nos Anos Iniciais, quando utilizado por um professor que planeja suas aulas de maneira diferenciada, com conteúdos, mas tendo os jogos educativos como um recurso a mais para ensinar. As aulas são planejadas e os jogos também, sendo pensados para cada conteúdo, aula e criança de um jeito diferente, tendo presentes às especificidades de cada uma. A criança, quando ingressa no Ensino Fundamental, sente a necessidade de atenção, carinho e um ensino prazeroso, pois está num espaço novo e precisa se sentir acolhida para que o seu processo de aprendizagem seja enriquecedor e ela queira aprender cada vez mais.

O jogo como promotor da aprendizagem e do desenvolvimento passa a ser considerado nas práticas escolares como importante aliado para o ensino, já que colocar o aluno diante de situações lúdicas como jogo pode ser uma boa estratégia para aproximá-lo dos conteúdos culturais a serem vinculados na escola (KISHIMOTO, 1994, p.13)

Os jogos educativos são recursos fundamentais na intenção de construir junto às crianças aprendizagens significativas, despertando nelas o gosto pelo aprender a ler, a escrever e a usar os numerais. Nos Anos Iniciais, as crianças são cheias de encantamentos, desejos e imaginações, e quando estas habilidades são utilizadas em sala de aula, promovem aulas ainda mais atrativas, em que a criança é que se torna o sujeito da ação, e não o professor. Os jogos podem ensinar muita coisa para a criança, não sendo apenas utilizado nos momentos de lazer, pois eles favorecem o trabalho com as regras, com os conteúdos no geral, com a imaginação e o raciocínio, entre outros aspectos e maneiras de agir que “influenciam diretamente o ambiente em sala de aula, pois favorecem a aprendizagem e colocam os alunos como agentes de seus próprios conhecimentos, autores de suas ações e, portanto, mais responsáveis e envolvidos com aquilo que produzem” (MACEDO; PETTY; PASSOS, 2008, p.105). Além disso, os materiais concretos e manuseáveis facilitam na compreensão e na visualização tanto dos números quanto das letras, o que é fundamental para estimular as

crianças que estão iniciando o seu processo de descobrir e conhecer o mundo das letras e números. Por que não utilizar mais os jogos educativos como material de apoio para o ensino?

O professor, ao proporcionar o jogo para a criança, está desafiando a inteligência dela e também suas potencialidades para que explore cada vez mais seus conhecimentos e habilidades, pois uma criança pode apresentar dificuldades na escrita dos números, mas ao visualizar e jogar jogos matemáticos, por exemplo, pode revelar grandes habilidades de raciocínio.

O educador é a “ponte” entre o conhecimento e a aprendizagem significativa para os Anos Iniciais do Ensino Fundamental, na intenção de proporcionar aulas atrativas e que envolvam as crianças para que se tornem mais ativas no processo de ensino. Pensa-se que um dos caminhos a ser percorrido pelo professor é utilizar estratégias lúdicas, a fim de mostrar à criança que por trás das letras e números há um universo de imaginação, criatividade e jogos.

Nos Anos Iniciais a leitura e a escrita são a base de todo o ensino, precisando ser conquistadas pelas crianças. Consideramos a aprendizagem dessas duas habilidades um processo muitas vezes difícil, cansativo e que exige muito das crianças. Essas habilidades são importantes para a vida e para o desenvolvimento delas, mas, quando ensinadas de outro jeito que não seja somente a realização mecânica de cópias no caderno, acredita-se que se tornem mais significativas. Às vezes é necessária a mudança para haver progresso, principalmente no caso daquelas crianças que mais precisam do apoio e ajuda do professor, que é a referência maior para elas, com a função de mediar, ajudar, questionar e ensinar. O Ensino precisa ser algo que instigue as crianças e que traga a elas o sentimento de “quero mais”. É preciso que as crianças queiram ir à escola, tenham curiosidade por aprender, e que gostem de escrever e ler.

Por isso, a importância dos jogos educativos em sala de aula, que favorecem o conhecimento dos números, das letras e de diversos outros conteúdos ensinados na escola. Os jogos educativos propiciam às crianças diversas experiências positivas, mas também desafiadoras, como é o caso das crianças que não conseguem lidar com as derrotas, e aprendem através dos jogos a conviver com isso. Outras têm facilitado o seu processo de letramento alfabético e numérico, pois se interessam por ler e escrever através dos jogos ou materiais concretos que permitem uma visualização das letras e dos números. Elas são também “[...] motivadas a usar a inteligência, pois querem jogar bem; sendo assim, esforçam-se para superar obstáculos, tanto cognitivos quanto emocionais. [...]” (KISHIMOTO, 2011, p.107).

Os jogos educativos, quando inseridos nos planejamentos das professoras, proporcionam às crianças oportunidades para aprimorar a organização do seu pensamento, a tomada de decisões, o desenvolvimento da autonomia, a criação de estratégias de jogo, a visualização melhor dos conteúdos e o desenvolvimento do pensamento abstrato. Os jogos educativos nas salas de aula são recursos pedagógicos importantes e fundamentais para o desenvolvimento e aprendizado das crianças, pois por meio deles elas evoluem em habilidades que são necessárias para o aprendizado de novos conceitos. Alguns exemplos de jogos pedagógicos são mencionados abaixo:

Os jogos e materiais destinados ao letramento permeiam as práticas pedagógicas: crachás de nomes, bingo (letras do nome, letras, letra inicial das palavras, objetos de cozinha, números), jogo de linguagem – chamado bate alfabeto – em que letras formam pares (minúsculas/maiúsculas, imprensa/cursiva), percurso do alfabeto, loto para leitura, jogo do alfabeto no pátio, desafio das figuras (escrita com letras móveis), uso do normógrafo (letras vazadas), desenho e escrita com giz no pátio, blocos lógicos, dominó, uno, jogos de cartas, parlendas, jogo de percurso, jogo do número no pátio, jogos de palitos, entre outros. (KISHIMOTO; PINAZZA; MORGADO; TOYOFUKI; 2011 p.197)

Quando estimulados e inseridos na sala de aula pela professora, os jogos educativos podem se tornar grandes aliados no processo de aprendizagem das crianças. Elas se sentem motivadas e acreditam no seu potencial de conquista, tornando-se sempre prontas a aprender mais e a querer ir à busca do conhecimento. E com os jogos educativos ligados a regras e a intencionalidade, elas conseguem desenvolver essas habilidades para assim chegar à leitura e à escrita de forma significativa e não avulsa, sem sentido. Os jogos educacionais podem ser um recurso enriquecedor e facilitador de possibilidades de aprendizagem, construindo a autoconfiança e a motivação em relação ao conteúdo formal a ser apreendido, por meio de um ensino prazeroso e significativo tanto para a criança quanto para o professor. Isso pode ser muito valioso no processo de alfabetização:

Na alfabetização, eles podem ser poderosos aliados para que os alunos possam refletir sobre o sistema de escrita, sem, necessariamente, serem obrigados a realizar treinos enfadonhos e sem sentido. Nos momentos de jogo, as crianças mobilizam saberes acerca da lógica de funcionamento da escrita, consolidando aprendizagens já realizadas ou se apropriando de novos conhecimentos nessa área. Brincando, elas podem compreender os princípios de funcionamento do sistema alfabético e podem socializar seus saberes com os colegas. (CEEL/UFPE – Centro de Estudos em Educação e Linguagem da Universidade Federal de Pernambuco; MEC – Ministério da Educação, 2009,13-14).

Conclui-se este capítulo deixando uma simples inquietação através de observações em salas de aula do primeiro ano do Ensino Fundamental: o que me inquieta é as salas de aula estarem repletas de jogos educativos e estes não serem usados nas atividades, apenas servirem para momentos de lazer e assim mesmo sendo restritos a poucos minutos. Repito as questões iniciais da pesquisa: Os jogos não são educativos? Por que então não usá-los com aqueles que precisam ser motivados e que muitas vezes não acreditam no seu potencial?

4. OS JOGOS EDUCATIVOS NOS DOCUMENTOS NORTEADORES PARA OS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

O principal objetivo do trabalho com o tema “jogos educativos” é, além de qualificar nossa formação, contribuir também para a formação de novos docentes, com a intenção de conscientizá-los de que os jogos educativos, no processo de ensino das crianças inseridas nos Anos Iniciais, possibilitam diversos modos de aprender aqueles conteúdos difíceis, menos compreensíveis e que muitas vezes fazem com a criança não queira aprendê-los. E lembramos que, no Ensino Fundamental, a base de todas as suas fases é o desenvolvimento da leitura e da escrita, tanto de números como de letras.

Para fundamentar tudo o que se considera valioso para o ensino nos Anos Iniciais, realizou-se alguns estudos que podem contribuir no esclarecimento de algumas dúvidas que se apresentaram durante a experiência de observar algumas aulas nos primeiros anos do Ensino Fundamental. Os documentos político-pedagógicos analisados a seguir são considerados norteadores para o processo de aprendizagem nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. Eles mostram como é vista a criança, institucionalmente, como é proposta a sua aprendizagem e sugerem caminhos de como buscar um ensino em que ela possa experimentar, criar, ser curiosa e, principalmente, aprender. Alguns destes documentos possibilitam experimentar ideias a cada página lida, onde são dados sugestões e exemplos de atividades a serem realizadas com as crianças.

São documentos que permitem maior entendimento e a compreensão sobre algumas das inquietações que tenho acerca do papel dos jogos educativos nas escolas. Pois, ao estudá-los e realizar fichas a partir do que li, compreendi aquilo que se estava querendo transmitir ao leitor, tendo sempre as referências teóricas para me auxiliar neste processo. Muitas vezes, tais documentos são pouco conhecidos ou mesmo passam despercebidos pelos profissionais e estudantes da área da educação. Boa parte da futura geração de professores sequer lê a primeira página deles. Porém, ao me ater um pouco mais a suas leituras, percebi uma grande riqueza nos seus conteúdos. Considero que esses documentos trouxeram conhecimentos, experiências, lembranças e algumas respostas a certas interrogações que eu tinha como pesquisadora.

Este capítulo destina-se ao estudo e à análise de sete dos principais documentos pedagógicos norteadores para os Anos Iniciais do Ensino Fundamental publicados pelo MEC e pela RME/Florianópolis. Selecionei deles, para citar, os trechos que considere mais importantes em relação ao tema de minha pesquisa, acrescentando ainda as minhas reflexões pessoais sobre cada parte do documento citada.

Os documentos analisados foram:

- 1) *Ensino Fundamental de Nove Anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade – MEC (2007);*
- 2) *A Criança de Seis Anos, a Linguagem Escrita e o Ensino Fundamental de Nove Anos – MEC (2009);*
- 3) *Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa: ludicidade na sala de aula – MEC (2012);*
- 4) *Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais da Educação Básica – MEC (2013);*
- 5) *Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa: jogos na alfabetização matemática – MEC (2014);*
- 6) *Diretrizes Curriculares para a Educação Básica da Rede Municipal de Ensino de Florianópolis - RME/Florianópolis (2015);*
- 7) *Proposta Curricular da Rede Municipal de Ensino de Florianópolis – RME/Florianópolis (2008).*

Cada um destes documentos trouxe para mim contribuições únicas, experiências, caminhos a seguir e muita informação, sendo que alguns deles se interligam, permitindo uma leitura prazerosa e bastante próxima à realidade da educação brasileira. Com isso, percebi ainda mais claramente a necessidade de se proporcionar às crianças um ensino prazeroso, gratificante e que as enriqueça de experiências positivas, que elas possam levar consigo durante toda a sua trajetória de estudos, tanto no Ensino Fundamental quanto no Médio e Superior.

Os estudos dos documentos foram sistematizados de acordo com um modelo padronizado, como se pode ver a seguir, para permitir que cada um deles possa depois realizar um estudo mais detalhado e de melhor compreensão acerca do tema da pesquisa: o papel dos jogos educativos no processo de ensino nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental.

4.1 Documento norteador “O Ensino fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade. (2007)”

Referência: Orientações para o Ensino Fundamental de nove anos. BRASIL. Secretaria da Educação Básica. Ensino fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade. Organização de J. Beauchamp, S. D. Pagel, A. R. do Nascimento. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2007, 136 p. Disponível em: <http://www.mec.gov.br/>. Acesso em: 28 dez.2015.

Título do documento: Ensino fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade.

Referência ao longo do texto: (BRASIL, 2007).

Ao ler o documento “Ensino fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade (2007)”, no contexto desta pesquisa, percebi que as mudanças precisam ser rápidas, pensando em uma escola que “abraçe” todos os jovens e crianças. Sendo assim, o contexto atual é o de pensar e refletir sobre todas as ações e práticas que assumam o papel de uma escola:

[...] uma escola inclusiva, cidadã, solidária e de qualidade social para todas as crianças, adolescentes e jovens brasileiros, assume, cada vez mais, o compromisso com a implementação de políticas indutoras de transformações significativas na estrutura da escola, na reorganização dos tempos e dos espaços escolares, nas formas de ensinar, aprender, avaliar, organizar e desenvolver o currículo, e trabalhar com o conhecimento, respeitando as singularidades do desenvolvimento humano. (BRASIL, 2007, p.05).

As escolas requerem mudanças, com as quais estejam comprometidos todos os sujeitos presentes nela. A ampliação do Ensino Fundamental de nove anos pretendeu representar uma possibilidade de qualificar o ensino das crianças vindas da Educação Infantil, que se deparam com o processo de alfabetização e letramento que muitas vezes se torna angustiante para a criança que não consegue acompanhar as exigências escolares no tempo estipulado.

O documento tem como objetivo contribuir para uma transição mais harmoniosa entre a Educação Infantil e o Ensino Fundamental, diante da implantação do EF de nove anos. De acordo com o documento, é preciso assegurar um tempo mais longo de convívio escolar, com maiores oportunidades de aprendizagem a todas as crianças, contribuindo significativamente para que elas aprendam de uma maneira mais prazerosa, respeitando-as nas suas individualidades e também no coletivo. A Educação Básica possui duas etapas fundamentais, sendo a primeira a Educação Infantil, cuja função é respeitar, cuidar e educar as crianças pequenas. Já no Ensino Fundamental se faz necessário construir uma proposta curricular que atenda às características, potencialidades e individualidades dos estudantes, estando sempre em constante mudança para melhor atender as crianças e jovens.

A ampliação do Ensino Fundamental de nove anos foi criada para proporcionar aos estudantes maiores aprendizagens e qualificação no processo de alfabetização e letramento, com a intenção de que a criança e o jovem cheguem ao Ensino Médio tendo desenvolvido muito bem essas habilidades. Estas ideias são afirmadas durante todos os capítulos do documento, mas, nesse trabalho, abordo de forma mais sucinta o que pude compreender a partir da leitura, no que diz respeito ao incentivo e à presença da ludicidade nos Anos Iniciais.

O trabalho pedagógico e as diferentes propostas de ensino são fundamentais para garantir possibilidades de aprendizagem mais significativas. Como exemplo, é preciso que a brincadeira seja pensada no currículo do Ensino Fundamental também como um recurso de aprendizagem, estando presente nas formações continuadas, nos planejamentos e na prática pedagógica dos professores. Hoje, realizo uma segunda leitura desse documento, pois já tive a oportunidade de aprofundá-lo no curso de Pedagogia, quando realizamos seminários a partir de seus capítulos e resenhas do que compreendemos do documento. Agora, para esta pesquisa, realizo uma análise mais detalhada, procurando nele algo que possa me ajudar a compreender o papel dos jogos educativos e da ludicidade na educação das crianças. Acredito que esse documento tenha percorrido grande parte da minha formação, tanto acadêmica quanto profissional, estando sempre presente em meus escritos acadêmicos. É, sim, um documento que seria fundamental nas formações continuadas de professores, por conter uma imensidão de conceitos que nos ajudam a pensar uma educação significativa e de qualidade para as crianças. Aqui estão algumas de suas ideias que considero essenciais:

É preciso garantir que as crianças sejam atendidas nas suas necessidades (a de aprender e a de brincar), que o trabalho seja planejado e acompanhado por adultos na educação infantil e no ensino fundamental e que saibamos, em ambos, ver, entender e lidar com as crianças como crianças e não apenas como estudantes. (KRAMER, 2007, p. 20).

Pensar sobre a infância na escola e na sala de aula é um grande desafio para o ensino fundamental que, ao longo de sua história, não tem considerado o corpo, o universo lúdico, os jogos e as brincadeiras como prioridade. Infelizmente, quando as crianças chegam a essa etapa de ensino, é comum ouvir a frase “Agora a brincadeira acabou!”. Nosso convite, e desafio, é aprender sobre e com as crianças por meio de suas diferentes linguagens. Nesse sentido, a brincadeira se torna essencial, pois nela estão presentes as múltiplas formas de ver e interpretar o mundo. A brincadeira é responsável por muitas aprendizagens [...]. (NASCIMENTO, 2007, p. 30).

O documento supracitado possui um capítulo onde afirma a brincadeira como o modo de a criança ser e estar no mundo, sendo fundamental no processo de aprendizagem delas. Alguns professores do Ensino Fundamental pensam que a brincadeira é apenas um momento de lazer das crianças, não vendo-a como uma forma de aprendizagem, através da qual elas podem desenvolver suas habilidades e múltiplas linguagens, que muitas vezes ficam restritas a escritas longas em cadernos e estudos em livros. Porém, como enfatiza o documento, “[...] o brincar é um espaço de apropriação e constituição pelas crianças de conhecimentos e habilidades no âmbito da linguagem, da cognição, dos valores e da sociabilidade.” (BORBA, 2007, p. 39). Se o brincar é um espaço e o professor é o construtor de ambientes prazerosos para as crianças, ele pode também estar em contato com elas a partir das brincadeiras, criando juntos um espaço de ensino divertido e motivador que instigue a aprendizagem e o conhecimento.

O documento faz uma crítica clara à desvalorização da brincadeira em algumas escolas:

[...] a brincadeira é uma atividade oposta ao trabalho, sendo por isso menos importante, uma vez que não se vincula ao mundo produtivo, não gera resultados. E é essa concepção que provoca a diminuição dos espaços e tempos do brincar à medida que avançam as séries/anos do ensino fundamental. Seu lugar e seu tempo vão se restringindo à “hora do recreio”, assumindo contornos cada vez mais definidos e restritos em termos de horários, espaços e disciplina: não pode correr, pular, jogar bola etc. (BORBA, 2007, p. 35).

Mas, se pudermos enxergar melhor a função da brincadeira no Ensino Fundamental teremos a possibilidade de conhecer melhor nossos alunos, podendo nos aproximar daqueles que mais precisam de um apoio, incentivo e motivação. “Ao observarmos as crianças e os adolescentes de nossas escolas brincando, podemos conhecê-los melhor, ultrapassando os

muros da escola, pois uma parte de seus mundos e experiências revela-se nas ações e significados que constroem nas suas brincadeiras.” (BORBA, 2007, p. 35).

As crianças precisam ser motivadas, estimuladas e principalmente desafiadas a novos conhecimentos, isso é que faz a diferença:

Um trabalho de qualidade para as crianças nas diferentes áreas do currículo exige ambientes aconchegantes, seguros, encorajadores, desafiadores, criativos, alegres e divertidos nos quais as atividades elevem sua auto-estima, valorizem e ampliem as suas leituras de mundo e seu universo cultural, agucem a curiosidade, a capacidade de pensar, de decidir, de atuar, de criar, de imaginar, de expressar; nos quais jogos, brincadeiras, elementos da natureza, artes, expressão corporal, histórias contadas, imaginadas, dramatizadas, lidas etc. estejam presentes. (CORSINO, 2007, p. 67).

Além de identificar no documento essa defesa da ludicidade em sentido mais amplo, procurei, como nos demais documentos norteadores para os Anos Iniciais do Ensino Fundamental analisados, referências ao papel dos jogos educativos na educação. Estas referências foram localizadas, como se pode ver na citação abaixo, compreendendo-o como um algo a mais para o ensino significativo, já que, atualmente, as escolas tendem a focar apenas em como as palavras são escritas ou na aprendizagem de conceitos e números, mas muitas vezes esquecem-se de que o importante é a criança está envolvida com o que está sendo dito, e não apenas copiar as palavras sem sequer saber o seu significado, como foi visto em algumas escolas por mim vivenciadas.

É preciso compreender que o jogo como recurso didático não contém os requisitos básicos que configuram uma atividade como brincadeira: ser livre, espontâneo, não ter hora marcada, nem resultados prévios e determinados. Isso não significa que não possamos utilizar a ludicidade na aprendizagem, mediante jogos e situações lúdicas que propiciem a reflexão sobre conceitos matemáticos, lingüísticos ou científicos. (BORBA, 2007, p. 43).

Vemos assim que o documento compreende o jogo didático como um algo a mais para o ensino significativo, que não substitui a brincadeira livre, mas que pode aliar a ludicidade à aprendizagem.

Alguns anos atrás, tive o privilégio de observar uma turma de primeiro ano do Ensino Fundamental no contexto de uma disciplina do Curso de Pedagogia. Realizou-se uma visita à escola para perceber como era ser professora e quais propostas a professora regente da turma

utilizava. Ao final, as estudantes teriam a oportunidade de promover uma atividade com as crianças. Ao chegar à sala de aula, encontramos uma professora alegre e entusiasmada com sua turma, que apresentou os estudantes às crianças e iniciou sua aula. Ela começou com um jogo tradicional no quadro negro, chamado “forca”. O jogo era basicamente assim: a professora escolhia uma palavra e as crianças tinham que dizer com quais letras do alfabeto ela deveria ser escrita. A cada erro, uma parte do boneco da forca era colocada, ou seja, braços, pernas... até o boneco estar completo. Percebeu-se que as crianças adoravam a aula da professora, pois todos dias coisas novas surgiam em suas aulas, que eram atrativas e sempre criativas. A observação se deu por dois dias e proporcionou uma experiência única. O trabalho da professora pode ser relacionado ao que diz o documento: “Quem nunca brincou, fora da escola, do jogo da forca, ou de adedonha, ou de palavras cruzadas; dentre outras brincadeiras? Todos esses jogos envolvem a formação de palavras e, com isso, podem ajudar no processo de alfabetização.” (LEAL; ALBUQUERQUE; MORAIS, 2007, p. 80).

Assim, a ludicidade pode e deve estar presente no processo de aprendizagem, e os jogos educativos são parte fundamental dessa construção:

Existem inúmeras possibilidades de incorporar a ludicidade na aprendizagem, mas para que uma atividade pedagógica seja lúdica é importante que permita a fruição, a decisão, a escolha, as descobertas, as perguntas e as soluções por parte das crianças e dos adolescentes, do contrário, será compreendida apenas como mais um exercício. No processo de alfabetização, por exemplo, os trava-línguas, jogos de rima, lotos com palavras, jogos da memória, palavras cruzadas, língua do pê e outras línguas que podem ser inventadas, entre outras atividades, constituem formas interessantes de aprender brincando ou de brincar aprendendo. (BORBA, 2007, p. 43).

Outro capítulo desse documento tem como foco a brincadeira e o universo lúdico, onde a criança se comunica com o mundo que a cerca, estabelecendo relações e construindo conhecimentos. De acordo com o documento, ao brincar, a criança inicia o seu processo de aprendizagem, desenvolvendo a sua autonomia, criatividade e interações, ou seja, ela aprende conceitos fundamentais para o seu crescimento de uma forma prazerosa, lembrando que esta forma prazerosa não é somente o lazer, mas sim, um ato de aprendizagem sendo construído. “Aprender com prazer, aprender brincando, brincar aprendendo, aprender a aprender, aprender a crescer: a escola é, sim, espaço de aprendizagem.” (LEAL; ALBUQUERQUE; MORAIS, 2007, p. 97).

Volto a dizer que a riqueza que esses documentos podem trazer para o conhecimento na área da educação é grande. Quando se procura um tema de pesquisa, é necessário ter bases que fundamentem aquilo que se quer defender. E, no caso da educação nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, trabalhar com os jogos educativos foi uma escolha positiva, pois ao ler os materiais de apoio para a pesquisa, como os documentos norteadores, os livros e os artigos, percebi como eles podem ser úteis para a formação de professores. É o que se vê no seguinte trecho do documento, que reforça a importância dos jogos pedagógicos:

[...] algumas sugestões de atividades lúdicas como recursos pedagógicos: “bingos, enigmas, palavras cruzadas para trabalhar conhecimentos de leitura e escrita, jogos matemáticos envolvendo conceitos de número, jogos de perguntas e respostas sobre conhecimentos científicos, jogos teatrais com ênfase no uso da linguagem verbal e gestual”, que também constituem atividades de sistematização. (NERY, 2007, p. 127).

A partir desse documento pode-se compreender a importância do uso dos jogos educativos como recursos pedagógicos em sala de aula, bastando que o professor incorpore todo esse conhecimento às suas práticas pedagógicas cotidianas, tornando assim o ensino mais significativo, que possa envolver e aproximar as crianças de seus professores, na qual um possa confiar no outro, pois ao estar no Ensino Fundamental, elas precisam se sentir acolhidas, para que iniciem suas ações, sendo características muito marcantes das crianças a curiosidade, a descoberta, as perguntas e a afetividade.

4.2 Documento norteador “A Criança de Seis Anos, a Linguagem Escrita e o Ensino Fundamental de Nove Anos: orientações para o trabalho com a linguagem escrita em turmas de crianças de seis anos de idade. (2009)”

Referência: BRASIL. Secretaria de Educação Básica. MACIEL, F. I. P.; BAPTISTA, M. C.; MONTEIRO, S. M. (orgs.). A criança de 6 anos, a linguagem escrita e o ensino fundamental de nove anos: orientações para o trabalho com a linguagem escrita em turmas de crianças de seis anos de idade. Belo Horizonte: UFMG/FaE/CEALE, 2009, 122 p. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br>. Acesso em: 26 dez. 2015.

Título do documento: A Criança de Seis Anos, a Linguagem Escrita e o Ensino Fundamental de Nove Anos: orientações para o trabalho com a linguagem escrita em turmas de crianças de seis anos de idade.

Referência ao longo do texto: (BRASIL, 2009).

Quando o documento “A criança de seis anos, a linguagem escrita e o ensino fundamental de nove anos: orientações para o trabalho com a linguagem escrita em turmas de crianças de seis anos de idade (2009)” foi produzido, as instituições públicas de ensino se encontravam nesse contexto:

A inclusão das crianças de seis anos no Ensino Fundamental amplia a escolarização para uma parcela significativa da população brasileira que se encontrava, até então, privada da educação escolar ou sem garantia de vagas nas instituições públicas de ensino. Como único nível de ensino de matrícula obrigatória no País, o Ensino Fundamental, ao ter sua duração ampliada de oito para nove anos, traz para a escola um grupo de crianças que, ao serem introduzidas nessas instituições, entram em contato com uma cultura da qual devem se apropriar. É importante também considerar que, ainda que algumas das crianças de seis anos já frequentassem instituições pré-escolares, a entrada desse segmento no Ensino Fundamental impõe novos desafios, sobretudo pedagógicos, para a área educacional. (BRASIL, 2009, p. 07).

Esse acesso à escola não permite apenas a sua permanência na sala de aula, mas um ensino que proporcione às crianças conhecimento, formação integral, a construção de novos conhecimentos e caminhos que possibilitem através desse ensino, um processo de alfabetização mais efetivo.

O documento destaca a entrada da criança de seis anos ao Ensino Fundamental, considerando que essa é uma etapa repleta de desafios, novos conceitos a aprender e obstáculos também impostos aos professores.

A partir da leitura do documento, compreendo que ao receber essas crianças recém-vindas da Educação Infantil, o professor necessita construir uma prática educativa que tenha como sujeito de todo o processo a criança e que leve em conta suas individualidades e potencialidades. Uma prática que abranja todas essas características, tendo como foco a alfabetização dessas crianças, exige uma superação, tanto do professor quanto da criança, que precisa se acostumar com a nova rotina diária de estudos. Mas, acredito que o professor, sendo ele o regente da turma e tendo boas condições de trabalho, tem a possibilidade de desenvolver e mediar através de suas práticas em sala de aula, a criança a se tornar um sujeito ativo no seu processo de aprendizagem.

Sabemos que as crianças são muito curiosas e se envolvem com entusiasmo em situações que as desafiam a explorar os mais diferentes tipos de material de leitura; a manusear livros, jornais e revistas; a ouvir a leitura de contos, poemas, crônicas, reportagens; a brincar de ler e de escrever ou mesmo a criar e participar de jogos e brincadeiras nas quais a leitura e a escrita são objetos centrais. Todas essas são maneiras de aproximar as crianças da cultura letrada. (BRASIL, 2009, p.40).

A descoberta da leitura e da escrita pelas crianças inicia-se desde a Educação Infantil, com a leitura de imagens, palavras, desenhos e nas brincadeiras. É nessa etapa que ela começa a sentir o gosto e a necessidade por desenvolver essas habilidades, permitindo, assim, que o processo ocorra sem cobranças excessivas de professores e pais, sentindo-se “livre” para aprender prazerosamente e aos poucos. A descoberta das letras e dos números é tão gratificante para a criança, que, ao chegar ao Ensino Fundamental, ela realiza a leitura de tudo que a cerca, estando em geral curiosa e entusiasmada. Porém, quando se depara com escrita e mais escrita, de um modo mecânico e repetitivo, e tendo pouco tempo para se divertir, o encanto da criança vai se apagando aos poucos, pressionada também pelo excesso de cobrança. Mas os encantamentos da criança pelos novos conhecimentos e descobertas não podem ser apagados, precisam cada vez mais ser incentivados. O documento nos dá elementos para entender isso:

[...] “a terceira conclusão prática a que chegou Vygotsky, a partir da interpretação de estudos acerca do desenvolvimento da escrita nas crianças, foi quanto à necessidade de esta ser ensinada naturalmente”. Ao referir-se a Montessori, salienta que essa educadora demonstrou que os aspectos motores podem ser acoplados ao brinquedo infantil e que o escrever pode ser “cultivado” ao invés de “imposto”. Por esse método, segundo avalia Vygotsky, as crianças não aprendem a ler e a escrever, mas, sim, descobrem essas habilidades durante as situações de brincadeiras nas quais sentem a necessidade de ler e escrever. (BRASIL, 2009, p. 19).

Por isso é importante a utilização dos jogos educativos na descoberta do processo de alfabetização da criança que chega ao Ensino Fundamental com seis anos de idade. Assim, ela brinca, descobre e aprende naturalmente, mesmo não percebendo a real intencionalidade de um jogo ou brincadeira. É o que afirma Vygotsky (2000, p.156), em uma citação no documento:

O jogo cria uma zona de desenvolvimento próximo na criança. Durante o mesmo, a criança está sempre além da sua conduta diária; no jogo, é como se fosse maior do que é na realidade. Como no foco de uma lente de aumento, o jogo contém todas as tendências evolutivas de forma condensada, sendo em si mesmo uma considerável fonte de desenvolvimento (BRASIL, 2009, p.22).

Ao realizar a leitura do documento, novamente encontro em seus capítulos a brincadeira como fundamental na vida e na aprendizagem da criança que ingressa no Ensino Fundamental com seis anos de idade. Brincar faz parte do mundo da criança, e ela precisa disso, pois é principalmente nas brincadeiras que ela troca experiências e interage com o mundo. Ao chegar ao Ensino Fundamental a criança precisa ter ainda mais autonomia, e por isso é importante que a troca de experiências e as interações se façam presentes. “Se eu não sei fazer determinada ação, meu amigo pode me ajudar”.

Junto com a brincadeira, tem-se também o desenho como foco do documento. O desenho é outra habilidade que as crianças, ao chegarem ao primeiro ano do Ensino Fundamental, desenvolvem e gostam de realizar. Basta distribuir uma única folha e o sorriso no rosto das crianças aparece, pois ao desenharem elas se manifestam de diferentes formas, desenhando aquilo de que mais gostam, o que estão sentindo ou o que querem dizer naquele momento. Jogos, brincadeiras e também os desenhos são práticas que as crianças dificilmente deixam de realizar, pois sentem prazer em realizá-las. Por isso, é tão importante inseri-las no processo de aprendizagem das crianças, principalmente daquelas que iniciam o seu processo de leitura e escrita. Essa ênfase no desenho, ao lado da brincadeira, é justificada assim pelo documento:

[...] elegemos o desenho e a brincadeira como foco da proposta de ensino não apenas por sua proximidade com o trabalho frequentemente desenvolvido na maioria das escolas de Ensino Fundamental, mas, sobretudo, pela importância que adquire para o desenvolvimento das habilidades relacionadas à apreensão do sistema de escrita enquanto sistema simbólico. (BRASIL, 2009, p.65).

No documento estudado, especificamente no capítulo três, que tem como título “Um diálogo com práticas pedagógicas de alfabetização e letramento de crianças de seis anos”, encontramos algumas práticas pedagógicas realizadas nas escolas com as crianças em processo de alfabetização. A parte em que mais aprofundi minha leitura foi o item 3.3, que se chama “O Jogo Linguístico: brincando com as hipóteses das crianças”, escrito por uma professora da Rede Municipal de Belo Horizonte e integrante do Núcleo de Alfabetização e Letramento da Secretaria Municipal de Educação de Belo Horizonte, chamada Arlete Alves Corrêa. O capítulo consiste em relatar práticas e planejamentos pedagógicos com as crianças na fase da alfabetização, tendo como foco a aprendizagem significativa da escrita e da leitura de palavras. De acordo com o documento, relato um pouco dessa experiência, descrita pela

professora Arlete no capítulo três do documento norteador, percebendo a importância que os jogos podem ter na educação das crianças e como podem torná-la prazerosa para elas.

A professora Arlete Alves Corrêa, citada no parágrafo anterior, realizou estudos sobre a linguística por meio de uma ação de formação continuada desenvolvida pela Universidade Federal de Minas Gerais. Ela desenvolveu habilidades e conhecimentos sobre fonética e fonologia, que a levaram a pensar na possibilidade de desenvolver uma proposta de ensino voltada para o processo de alfabetização das crianças. O nome da proposta realizada por ela era: *Jogo Linguístico*.

Após realizar o Jogo Linguístico com pequenos grupos de crianças, iniciei o processo de aplicação em turmas de crianças com agrupamento heterogêneo. Pude, então, observar com mais cuidado a forma como as crianças lidavam com essa situação de aprendizagem. Essa observação me permitiu aprimorar os encaminhamentos em sala de aula e a propor um jogo por meio do qual as crianças seriam desafiadas a superar suas hipóteses, cada uma de acordo com seu nível conceitual. (CORRÊA, 2009, p. 96).

Segundo Corrêa (2009), o jogo linguístico é uma estratégia lúdica para ser aplicada em sala de aula, porém não pode ser visto apenas como um mero jogo ou brincadeira. Pois, além de possibilitar à criança uma aprendizagem significativa, requer planejamento e organização por parte da professora. É um jogo de caráter pedagógico, o qual será avaliado e registrado pelo professor, tendo uma intencionalidade para o ensino da língua escrita. “O Jogo Linguístico é uma atividade didática que tem como objetivo estimular o processo de compreensão por parte das crianças acerca da língua escrita enquanto sistema de representação.” (CORRÊA, 2009, p. 96).

Ainda segundo a professora Corrêa, a proposta desse jogo tem como tarefa principal a análise de palavras orais e escritas, proporcionando ao aluno um trabalho que o leve a comparar, identificar e classificar as unidades sonoras e gráficas que formam as palavras, compreendendo assim as regras e o funcionamento do sistema de escrita. As crianças também têm a possibilidade de trocar experiências uma com as outras, na intenção de promover aprendizados.

O jogo linguístico consiste em três etapas: planejamento do trabalho; realização do jogo; e a avaliação do resultado final do jogo.

Ao planejar, a professora precisa ter em mente os níveis conceituais em que as crianças se encontram. O planejamento parte de realizações e hipóteses retiradas da sala de aula, naquelas atividades mais espontâneas referentes à escrita. Por exemplo: é a partir de um texto ou ditado que o professor consegue visualizar o nível conceitual que se encontra cada criança. A professora divide a turma de acordo com os níveis conceituais das crianças em relação à língua escrita, para que assim a dificuldade seja superada e enfrentada por todos os membros da equipe juntos. O planejamento em sala de aula precisa ser completo, pensando no tempo de duração do jogo, nas aulas e os dias em que serão realizados, nas perguntas que serão feitas para cada grupo e qual intencionalidade elas terão, sendo essa a essência de todo o jogo.

Ao realizar o jogo, as crianças precisam estar organizadas em seus grupos, estabelecendo um nome para a equipe. Iniciando o jogo, elas precisam debater juntas qual a melhor resposta para a pergunta feita pela professora, trocando experiências e pensamentos. As respostas são registradas no quadro, para que todos possam participar da correção, ganha o ponto a equipe que responder corretamente a pergunta. E assim, sucessivamente até chegar à pergunta final. “Terminado o jogo, nove palavras estarão registradas no quadro. Os alunos fazem a leitura e a cópia de todas as palavras no caderno.” (CORRÊA, 2009, p. 108).

Por último, o processo mais importante de todo o jogo é a avaliação e o replanejamento de tudo o que não foi positivo.

Durante a realização do Jogo, é importante que a professora faça intervenções junto aos alunos para garantir que as regras sejam cumpridas, assegurando o sucesso da atividade: o aprendizado do aluno. Nas primeiras vezes em que o Jogo é realizado, as intervenções são mais frequentes. Com a constância da atividade na rotina de trabalho, as crianças se habitam às regras e tornam-se mais autônomas. Vale lembrar que, por se tratar de uma atividade lúdica, as crianças gostam de participar e cooperam com o trabalho, favorecendo o aprendizado. (CORRÊA, 2009, p. 108).

Esta avaliação feita pelo professor e pelos alunos é fundamental, pois para que o jogo possa ser prazeroso e tenha um reconhecimento positivo, é preciso que a aprendizagem tenha sido significativa para todas as crianças e também ao professor.

Traz-se esse relato encontrado em um dos documentos, pois se considera fundamentais as experiências práticas com os jogos, sejam eles concretos ou criados pelo professor. E, desde o início, é isso que se quer mostrar com toda essa pesquisa, isto é, que os jogos quando

intencionais podem beneficiar a aprendizagem das crianças, sendo algo prazeroso, significativo e com um grande valor pedagógico. Esse exemplo de jogo linguístico criado pela professora Arlete Alves Corrêa nos lembra do conceito de Kishimoto que estudamos ao longo dessa pesquisa. Tendo a função de ser educativo “o jogo ensina qualquer coisa que complete o indivíduo em seus saberes, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo”. (CAMPAGNE, *apud* KISHIMOTO, 2002, p. 19).

Ainda citando a autora Kishimoto, cuja obra foi estudada durante todo o trabalho, o jogo, quando empregado pela escola pode ser tornar educativo, porém não perde a sua essência lúdica. O jogo educativo, como citado no capítulo terceiro desta pesquisa, pode ter dois sentidos: o amplo e o restrito. Ao ler a experiência relatada no documento norteador, percebe-se que esse jogo pode ser considerado educativo no sentido restrito, exigindo orientações do professor para aquisição ou treino de conteúdos específicos ou habilidades intelectuais, podendo ser chamado de jogo didático. (KISHIMOTO, 2002, p. 22).

4.3 Documento norteador “Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa: ludicidade na sala de aula. (2012)”

Referência: BRASIL. Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Apoio à Gestão Educacional. Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa: ludicidade na sala de aula. Unidade 4, Ano 1. Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, Diretoria de Apoio à Gestão Educacional. Brasília: MEC, SEB, 2012^a. 47 p. Disponível em: <http://pacto.mec.gov.br/>. Acesso em: 05 jan. 2016

Título do documento: Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa: ludicidade na sala de aula.

Referência ao longo do texto: (BRASIL, 2012).

O documento “Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa: ludicidade na sala de aula (2012) contempla a ideia do documento anterior, dizendo que as brincadeiras e jogos são fundamentais no processo de aprendizagem das crianças, sendo defendidas por ele:

Priorizamos a discussão sobre brincadeiras e jogos que articulem as diversas áreas de conhecimento, as diferentes formas de agrupamento, tomando como foco os direitos de aprendizagem para este ano de escolaridade, bem como a possibilidade de todas as crianças participarem, independentemente de seus impedimentos ou dificuldades, sejam motores, intelectuais, sensoriais e/ou por questões relacionadas aos distúrbios de aprendizagem. (BRASIL, 2012, p. 05).

Ao ler esse documento, percebo conexões com minhas experiências, estudos na graduação e comprometimento com essa pesquisa, por estarmos dialogando e defendendo que os jogos pedagógicos precisam estar presentes na formação das crianças, não deixando também as “marcas” da brincadeira de lado, podendo ela ser interligada ao conhecimento e ao desenvolvimento de habilidades.

O documento sistematiza uma reflexão acerca da ludicidade em sala de aula. As discussões no documento trazem as brincadeiras e os jogos como auxílios educativos nas diversas áreas de conhecimento, interligando teoria e prática.

Este documento traz uma concepção já trabalhada durante toda a pesquisa, a de que o jogo educativo é um recurso facilitador e motivador da aprendizagem escolar. No capítulo desta pesquisa que descreve os referenciais teóricos, utilizou-se os conceitos de Tizuko Morchida Kishimoto para explicar o papel dos jogos educativos nas escolas. Da mesma forma, estes conceitos também foram citados no documento norteador, o que reforça a importância de uma compreensão do assunto, e proporcionar uma reflexão ainda maior sobre o tema:

[...] diversos estudos abordam a ludicidade e a aprendizagem como ações complementares, ressaltando a ideia de que o lúdico, no seu papel de instrumento auxiliar e complementar da educação representa um recurso facilitador e motivador da aprendizagem escolar. (KISHIMOTO, 2008; CHAGURI, 2006; ALMEIDA, 2003; dentre outros, apud BRASIL, 2012, p. 10-11).

O documento enfatiza que os jogos educativos podem favorecer o ensino e a aprendizagem nas diferentes disciplinas, como a língua portuguesa e a matemática. No processo de alfabetização, as crianças necessitam de complementos que possam destacar suas potencialidades e habilidades, muitas vezes escondidas atrás do medo de realizar as operações matemáticas ou a escrita e a leitura de palavras. São processos complexos para crianças recém-vindas da Educação Infantil, e que agora precisam aprender novos conceitos. Por isso, considero que os jogos como recursos educativos podem ajudar a criança a gostar, aprender e

compreender o que está sendo dito pelo professor. É uma maneira de a criança não se sentir totalmente perdida por estar no Ensino Fundamental, e isso é importante pois muitas vezes ela não quer nem ir à escola por conta da cobrança dos professores para a aprendizagem da leitura e da escrita correta das palavras no caderno. Por que não realizar uma escrita diferente, quem sabe deixar a criança escrever no quadro negro? Utilizar o alfabeto móvel em duplas? São práticas pedagógicas que o professor precisa desenvolver quando conhece cada um de seus alunos em suas individualidades. Nesse sentido, o documento é bem específico e traz exemplos:

No ensino de Matemática, autores como Muniz (2012) e Robinet (1987) destacam a potencialidade dos jogos para mobilizar conhecimentos matemáticos no domínio da geometria, incluindo descoberta e domínio do espaço, dos deslocamentos, das propriedades das figuras; no domínio numérico a partir da descoberta das propriedades dos números, utilização da numeração, e no domínio lógico. (BRASIL, 2012, p.11).

No ensino relativo ao componente curricular Língua Portuguesa, diversos jogos também podem ser utilizados pelos professores para ajudar na aprendizagem. Por exemplo, a reflexão sobre o sistema alfabético pode ser realizada por meio de jogos voltados para o desenvolvimento da consciência fonológica e relações com a escrita. Esses jogos também favorecem a aprendizagem de crianças com deficiência ou outros tipos de necessidades que requeiram um tempo maior de dedicação para a compreensão do sistema de escrita. (BRASIL, 2012, p.11).

Entendo que o professor é o mediador de todo o processo de aprendizagem da criança, estando sempre em contato com ela, observando seus erros, dificuldades e principalmente os acertos. É o professor quem estimula a criança para que ela desenvolva suas habilidades, possibilitando momentos prazerosos e significativos na aprendizagem de cada uma. Se a criança está desmotivada, diz que não sabe ou que não vai aprender, é o professor quem tem a tarefa de trazer o “brilho no olhar” novamente para o ensino dela. Nessa linha, diz o documento em relação à introdução dos jogos na escola:

O professor, portanto, desempenha um papel central no planejamento das situações com utilização de jogos para ajudar na alfabetização e no acompanhamento dos estudantes durante as atividades. Cabe a ele, ao trazer um jogo para a sala de aula, saber explorá-lo no momento oportuno, considerando os aspectos que podem ser contemplados para que as crianças desenvolvam seu raciocínio e construam o seu conhecimento de forma descontraída. (BRASIL, 2012, p.23-24).

Portanto, o documento deixa bem claro o quanto os jogos educativos são grandes aliados para os Anos Iniciais do Ensino Fundamental em todo o processo de ensino. Em síntese:

O jogo em sala de aula, além de proporcionar a construção do conhecimento de forma lúdica e prazerosa, promove a interação entre parceiros e torna-se significativo à medida que a criança inventa, reinventa e avança nos aspectos cognitivos, afetivos e no seu desenvolvimento social. É, também, um importante recurso para desenvolver habilidades do pensamento, tais como a imaginação, a interpretação, a tomada de decisão, a criatividade, entre outras. (BRASIL, 2012, p.22).

4.4 Documento norteador “Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais da Educação Básica. (2013)”

Referência: BRASIL, Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais da Educação Básica. Diretoria de Currículos e Educação Integral. Brasília: MEC, SEB, DICEI, 2013, 562p. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/>. Acesso em: 04 jan. 2016.

Título do documento: Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais da Educação Básica.

Referência ao longo do texto: (BRASIL, 2013).

O documento “Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais da Educação Básica (2013)”, foi elaborado num contexto de modificações e reformulações por conta das mudanças ocorridas no Ensino Fundamental, que passara a ser de nove anos, e do Ensino Gratuito até os 17 anos:

A necessidade da atualização das Diretrizes Curriculares Nacionais surgiu da constatação de que as várias modificações – como o Ensino Fundamental de nove anos e a obrigatoriedade do ensino gratuito dos quatro aos 17 anos de idade – deixaram as anteriores defasadas. Estas mudanças ampliaram consideravelmente os direitos à educação das nossas crianças e adolescentes e também de todos aqueles que não tiveram oportunidade de estudar quando estavam nessa fase da vida. Diante dessa nova realidade e em busca de subsídios para a formulação de Novas Diretrizes Curriculares Nacionais, a Câmara da Educação Básica do Conselho Nacional de Educação promoveu uma série de estudos, debates e audiências públicas, com a anuência e participação das entidades representativas dos dirigentes estaduais e municipais, professores e demais profissionais da educação, instituições de formação de professores, mantenedoras do ensino privado e de pesquisadores da área. (BRASIL, 2013, p 04).

Os novos resultados apresentados e discutidos acerca das diretrizes se apresentam tendo como objetivo melhorar os sistemas educativos para garantir uma formação de qualidade a todos os jovens, crianças e adultos, partindo do respeito às condições sociais dos sujeitos e de uma aprendizagem significativa que permita a eles conhecer, explorar e compreender o que está sendo ensinado.

Segundo o documento, a Educação Básica é uma etapa fundamental, a qual deve proporcionar os direitos, formação escolar, dignidade e principalmente o respeito às diferenças. Ainda com base no documento em relação às diretrizes, eles dizem que elas estabelecem a base de toda a educação, sendo sua função principal orientar a organização escolar, desenvolver e avaliar as propostas pedagógicas de todas as redes de ensino brasileiras. As Diretrizes podem ser atualizadas, necessitando de ajustes por conta da obrigatoriedade do Ensino Fundamental de nove anos e o ensino gratuito dos quatro anos aos 17 anos de idade. As crianças e os jovens do Brasil têm direito de estudar com qualidade, pois a aprendizagem, o respeito e as diversas linguagens são fundamentais para formar cidadãos conscientes.

A partir da leitura do documento, entendo que as crianças de seis anos de idade ao ingressarem no Ensino Fundamental se deparam com uma rotina que não estavam acostumadas a vivenciar, ou seja, passam horas sentadas em uma cadeira escrevendo e realizando trabalhos. Isto porque, na Educação Infantil, elas se sentiam livres, utilizavam-se das brincadeiras para desenvolverem as suas múltiplas linguagens e habilidades. É estranho para a criança ter esta nova rotina, sendo que algumas delas se sentem cansadas, não querem escrever, apenas pensando no horário de ir para ao parque.

Ao aprofundar meus estudos a partir do documento, penso que o professor tem a função de ensinar os novos conceitos à criança, fazendo com que ela possa desenvolver também a leitura e a escrita, entre outras habilidades. É tão gratificante ver seus alunos lendo as primeiras palavras, escrevendo as primeiras letras, contando os primeiros números. Mas, para isto, eles precisam ser estimulados pelo professor através de novas práticas pedagógicas que estimulem uma aprendizagem significativa baseada na experiência e nas suas vivências, lembrando-se no futuro do professor como aquele que os fazia compreender os conteúdos de uma maneira prazerosa, com jogos, brincadeiras, conhecimento e muito amor pela sua profissão. Isto transforma a educação para melhor, pois um professor diferente realiza um

ensino diferente, tendo como retorno o sorriso e a curiosidade de cada aluno, que quer aprender e descobrir novos conceitos. O documento apoia essa perspectiva:

Na perspectiva da continuidade do processo educativo proporcionada pelo alargamento da Educação Básica, o Ensino Fundamental terá muito a ganhar se absorver da Educação Infantil a necessidade de recuperar o caráter lúdico da aprendizagem, particularmente entre as crianças de 6 (seis) a 10 (dez) anos que frequentam as suas classes, tornando as aulas menos repetitivas, mais prazerosas e desafiadoras e levando à participação ativa dos alunos. (BRASIL, 2013, p. 121).

A criança precisa ser incentivada a todo o momento com práticas pedagógicas diferenciadas. Ao ser motivada com outros materiais e processos que não sejam apenas a escrita, ela poderá sentir ainda mais vontade de aprender e mostrar o resultado ao professor com entusiasmo, mesmo que muitas vezes não esteja tudo correto, mas a tentativa já mostra que a criança quer estar naquele lugar. E os jogos educativos podem ser grandes aliados nesse processo, trazendo o sorriso e a aprendizagem significativa para cada criança, principalmente aquelas que estão sendo alfabetizadas. “Para garantir a aprendizagem, as escolas deverão construir estratégias pedagógicas para recuperar os alunos que apresentarem dificuldades no seu processo de construção do conhecimento.” (BRASIL, 2013, p. 122).

Nesse documento a brincadeira é discutida no capítulo da Educação Infantil como sendo fundamental no desenvolvimento da criança pequena. No capítulo relativo ao Ensino Fundamental não se encontrou referências sobre os jogos educativos, mas em algumas partes tem-se a presença da ludicidade como estratégia pedagógica de ensino, conforme relatado acima.

4.5 Documento norteador “Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa: jogos na alfabetização matemática. (2014)”

Referência: 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, Secretaria de Educação Básica, Diretoria de Apoio à Gestão Educacional. Brasília: MEC, SEB, 2014. 72 p. Disponível em: <http://pacto.mec.gov.br/>. Acesso em: 05 jan. 2016

Título do documento: Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa: jogos na alfabetização matemática.

Referência ao longo do texto: (BRASIL, 2014).

O documento “Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa: jogos na alfabetização matemática (2014)”, tem como objetivo proporcionar novos modos de enxergar a matemática, auxiliando as práticas pedagógicas dos docentes através de jogos que visam desenvolver as potencialidades das crianças. Portanto, como afirma o documento:

De acordo com nossos pressupostos, compreendemos que o jogo em sala de aula não pode ser visto como um mero passatempo. Por esse motivo, com vistas a auxiliar o trabalho pedagógico e ampliar as potencialidades do uso de jogos no desenvolvimento dos conceitos matemáticos, uma série de considerações são necessárias, em particular as que tratam do papel do professor. (BRASIL, 2014, p. 05).

Assim, percebo que os jogos educativos são vistos como importantes nas práticas e planejamentos pedagógicos, a fim de ajudar as crianças a superar suas dificuldades.

O documento tem como objetivo auxiliar no trabalho com a alfabetização matemática nas escolas. Afirma que os jogos nas escolas precisam ser vistos como fundamentais no processo de ensino, podendo ampliar as potencialidades dos alunos no desenvolvimento de conceitos matemáticos: “Defendemos que o jogo deve ser utilizado em toda a sua potencialidade pedagógica.” (BRASIL, 2014, p, 06).

A criança, quando começa a descobrir os conceitos matemáticos, necessita de materiais que possam auxiliar ainda mais na sua aprendizagem e que não sejam apenas conceituais, mas também aqueles materiais visuais que ajudam a criança a compreender os

números, suas regras e principalmente as operações. É neste processo que a criança irá aprender com vontade, prazer e entusiasmo, estando sempre curiosa a novos conceitos matemáticos que irá conhecer. O documento leva em conta o cotidiano das escolas:

Ao utilizar os jogos na sala de aula, não é possível exigir silêncio, sobretudo quando trabalhamos com crianças. Muita conversa, risadas, gargalhadas, pequenas divergências e até gritos eufóricos, decorrentes da própria atividade do jogo, fazem parte da aula e devem ser compreendidos como parte importante do aprendizado naquele momento. (BRASIL, 2014, p,06).

O documento estimula o trabalho com os jogos nas aulas de matemática, vendo-os como materiais enriquecedores no processo de ensino e aprendizagem das crianças em processo de alfabetização. Na primeira parte, o documento traz as possibilidades e sugestões para a utilização dos jogos na alfabetização matemática e, na segunda, descreve alguns jogos que podem ser trabalhados com as crianças, explicando o passo a passo para sua aplicação nas escolas. É um documento que todo professor alfabetizador deveria ler, compreender e estudar.

4.6 Documento norteador “Diretrizes Curriculares para a Educação Básica da Rede Municipal de Ensino de Florianópolis / SC. (2015)”

Referência: FLORIANÓPOLIS, Prefeitura Municipal de. Secretaria Municipal de Educação. Diretrizes Curriculares para a Educação Básica da Rede Municipal de Ensino de Florianópolis/ SC. Betim – MG: CGP SOLUTIONS LTDA, 2015, 44p. Disponível em:<http://www.pmf.sc.gov.br/>. Acesso em: 04 jan. 2016.

Título do documento: Diretrizes Curriculares para a Educação Básica da Rede Municipal de Ensino de Florianópolis / SC.

Referência ao longo do texto: (FLORIANÓPOLIS, 2015).

O documento “Diretrizes Curriculares para a Educação Básica da Rede Municipal de Ensino de Florianópolis / SC (2015)” afirma intenção de construir diferentes caminhos na educação pública, tendo como objetivo assegurar um ensino acessível a todos, definindo as Diretrizes Curriculares Municipais para a Educação Básica como:

[...] um movimento de consolidação das políticas educacionais municipais que se articulam às políticas nacionais, com o intento de assegurar o direito a todos os cidadãos e cidadãs para uma educação pública, gratuita e de qualidade social. Nessa perspectiva, a Secretaria Municipal de Educação de Florianópolis tem atuado de modo contínuo e sistemático, discutindo ao longo de sua trajetória a oferta educacional com diretrizes específicas das diferentes etapas e modalidades de ensino e, nesse momento, tem como compromisso político a sistematização de princípios que possam fortalecer a Educação Básica. (FLORIANÓPOLIS, 2015, p.11).

O documento almeja uma educação de qualidade para toda a Educação Básica, interligando a Educação Infantil e o Ensino Fundamental para que, a partir do processo de ensino, as crianças possam buscar um futuro repleto de experiências como sujeitos inseridos na sociedade. O ensino e a aprendizagem são afirmados como direitos fundantes do processo educativo, sendo a etapa da Educação Básica fundamental para que todo o conhecimento seja construído, partindo de novos conceitos que serão utilizados nas outras etapas de ensino.

As crianças ao iniciarem seu processo de aprendizado, se desenvolvem através de diversas habilidades que levam para toda a vida. No âmbito escolar, prossegue o texto das diretrizes, a criança precisa desenvolver suas habilidades, tanto naquelas que possuem facilidade quanto nas que não conseguem exercer. O documento enfatiza a brincadeira e defende que as propostas pedagógicas para a Educação Básica precisam contemplar as múltiplas linguagens, sendo essas: lúdicas, artísticas, cognitivas, emocionais e corporais, que permitem à criança se manifestar de diversos modos, aprendendo assim a se relacionar com os outros e a resolver conflitos, mas não deixando também de aprimorar ainda mais sua criatividade e imaginação. É a partir dessas habilidades que se inicia a aprendizagem desde a Educação Infantil. “A centralidade da brincadeira se justifica pela sua importância para os processos de socialização das crianças, pelo seu papel no processo de humanização. Ao brincar, os seres humanos lançam mão de experiências anteriores e as reelaboram.” (FLORIANÓPOLIS, 2015, p. 31).

Nesse documento, as brincadeiras são mais destinadas à Educação Infantil, sendo que uma das referências desse documento são as Orientações Curriculares para a Educação Infantil de Florianópolis (2012), que reconhecem o processo educativo das crianças de 0 (zero) até 6 (seis) a partir da brincadeira, enquanto eixo norteador de todo o processo de ensino e aprendizagem das crianças pequenas. Mas, em algumas citações, o documento interliga a Educação Infantil e o Ensino Fundamental, trazendo a brincadeira como uma ação fundamental da criança na descoberta de novos conceitos e realidades.

[...] a brincadeira é uma rica arena de ação a qual permite que as crianças elaborem novas realidades, criem cultura. A centralidade da brincadeira se coloca também como desafio para a RME de Florianópolis, já que não basta considerá-la como uma marca da infância. Há de se assegurar condições espaciais e temporais para que ocorra, e isso se põe para todas as crianças que frequentam as instituições educacionais, sejam elas de Educação Infantil ou Ensino Fundamental. Relacionadas à brincadeira, estão as interações e as linguagens como elementos também centrais nos processos de sociabilidade de jovens, adultos e idosos. (FLORIANÓPOLIS, 2015, p. 31).

O documento não contém citações a respeito do papel específico dos jogos educativos nos Anos Iniciais, sendo apenas discutido o papel das brincadeiras. Fica claro que a brincadeira deve estar presente na vida da criança que ingressa nos Anos Iniciais, e que por meio dela, a criança também aprende, e de um jeito mais significativo e prazeroso.

4.7 Documento norteador “Proposta Curricular da Rede Municipal de Ensino de Florianópolis. (2008)”

Referência: FLORIANÓPOLIS, Prefeitura Municipal de. Secretaria Municipal de Educação. Departamento de Educação Fundamental. Proposta Curricular/ Prefeitura Municipal de Florianópolis. Florianópolis, 2008, 217p. Disponível em: <http://www.pmf.sc.gov.br/>. Acesso em: 27 dez. 2015.

Título do documento: Proposta Curricular da Rede Municipal de Ensino de Florianópolis.

Referência ao longo do texto: (FLORIANÓPOLIS, 2008).

O documento “Proposta Curricular da Rede Municipal de Ensino de Florianópolis (2008)” foi resultado de muitas discussões em relação à educação, cujo histórico é apresentado na introdução.

Esse documento traz em seus escritos compreensões, princípios, orientações gerais acerca da construção de um currículo com objetivos, avaliação, fundamentação e principalmente que vise a um ensino significativo para a criança e o jovem que ingressa no Ensino Fundamental.

Fica claro que pensar um currículo que atenda todas as necessidades das crianças e jovens é fundamental, entendendo-os por completo, tanto nas suas individualidades quanto no coletivo. As práticas pedagógicas estão sempre em processo de construção, pois são elas que podem tornar o ensino e a aprendizagem ainda mais enriquecedora e significativa para a

criança se modificadas e repensadas, utilizando assim de diversos métodos que possam contribuir para uma educação mais prazerosa.

O documento faz menção à ludicidade e às brincadeiras, mas como momentos livres e fundamentais para a criança, estando presentes nas outras disciplinas, como artes e educação física, onde elas têm a possibilidade de criar e recriar. A criança, no seu modo de ser e estar no mundo, precisa brincar. E é assim que inicia a sua aprendizagem, o que é defendido no documento:

Vamos brincar? - momento em que se "brinca por brincar", em pequenos grupos, em duplas, em trios, sozinhos. O (a) professor(a) deve garantir a brincadeira, organizando, com as crianças, tempos, espaços e materiais para esse fim. Objetivo: o (a) professor(a) deve observar as crianças nesse "importante fazer", registrando essas observações, contribuindo no planejamento de outras atividades, a partir de um maior conhecimento sobre a turma, sobre cada criança. (FLORIANÓPOLIS, 2008, p. 47).

Esta é uma atividade citada no documento como permanente. Um trabalho regular, diário, semanal ou quinzenal, que são possibilidades de organização do trabalho pedagógico, almejando mudanças.

Nesse documento da rede municipal de Florianópolis, os jogos educativos recebem destaque em alguns pontos ao longo dos capítulos, sendo vistos como importantes nas práticas pedagógicas, e utilizados para auxiliar, por exemplo, nos conteúdos matemáticos. “Os jogos pedagógicos deverão ser distribuídos nas salas de aula para uso cotidiano das crianças e quando necessário circular entre as turmas.” (FLORIANÓPOLIS, 2008, p. 36). Também é ressaltada a necessidade de cuidar e de tornar disponíveis às crianças os materiais, entre eles os jogos pedagógicos, que se encontram em cada instituição:

É imprescindível que o Administrador Educacional ou outro profissional responsável e indicado pelo diretor de cada unidade educativa proceda um levantamento de todos os recursos didático-pedagógicos para o conhecimento dos(as) professores(as) e conseqüentemente disponibilizá-los para o uso na ação pedagógica cotidiana. (FLORIANÓPOLIS, 2008, p. 34).

Ao estudar esses documentos, percebe-se o quanto o tema proposto neste trabalho pode contribuir com os novos docentes que estão prestes a entrar em uma sala de aula, tendo a possibilidade de levar aos seus alunos práticas inovadoras, significativas e prazerosas. Penso que será tão valioso para um professor ver seu aluno aprender com um sorriso no rosto, e os

jogos educativos têm um papel importante neste contexto. Eles podem ser utilizados nas disciplinas de português e de matemática, trabalhando-se quantidades, ordem numérica, alfabeto, letras, sílabas, entre outros conteúdos.

Sobre os jogos como possibilidades de aprendizagem, o documento não traz muitas referências, apenas algumas passagens mostrando que os jogos podem ter essa função de promover aprendizado para as crianças. “Entende-se que na construção do conhecimento pode-se utilizar metodologias que estimulem os (as) alunos (as) na aprendizagem de forma prazerosa e crítica.” (FLORIANÓPOLIS, 2008, p.212).

Ao finalizar esse capítulo, após leitura, fichamento e estudo de todos os documentos selecionados, destaco a riqueza do que cada material pode contribuir para os docentes em processo de formação constante. Além disso, percebo também que a compreensão de diversos conceitos escritos por autores renomados vêm ao encontro das ideias e objetivos procurados com esta pesquisa. Isto reforça ainda mais o papel que os jogos educativos têm na possibilidade de mudanças das práticas pedagógicas, e é também a partir deles que se irá resgatar o “brilho no olhar” de cada criança, para que sinta vontade de aprender cada vez mais.

5. ANÁLISE DO MATERIAL ESTUDADO

No transcorrer deste trabalho foram elencados alguns resultados de estudos e pesquisas bibliográficas que discutem a importância dos jogos educativos no processo de aprendizagem nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental.

Ao estudar, conhecer e compreender os documentos norteadores destinados ao Ensino Fundamental, tive a consciência de que eles procuram orientar as novas práticas pedagógicas que têm como sujeito a criança nas suas individualidades, potencialidades e habilidades. Observei que alguns dos documentos analisados veem a brincadeira em sentido amplo como sendo fundamental no desenvolvimento da criança, sem abordar especificamente os jogos educativos. Outros, contudo, compreendem que o jogo faz parte da linguagem lúdica, agregando a ela uma intencionalidade que é significativa para o ensino e a aprendizagem da criança que chega ao Ensino Fundamental cheia de encantamentos e curiosidades acerca do mundo letrado.

Cada documento analisado trouxe consigo marcas de uma proposta educacional inovadora para o Ensino Fundamental, utilizando a brincadeira e os jogos como base de todo o ensino. Todos os documentos trazem experiências, sugerem modos de enxergar a educação das crianças, apresentam conceitos, mudanças e concepções acerca do que é melhor e mais prazeroso para elas. Uma aprendizagem diferente só se transforma por completo se houver professores dispostos a transformações, condições de trabalho favoráveis que visem à qualidade do ensino, e uma formação continuada que possibilite aos professores estudo e conhecimento.

Observei no decorrer da proposta e execução desta pesquisa, que os jogos educativos são estratégias positivas para a construção do conhecimento. Entretanto, ainda sinto a necessidade de aprofundar mais meus estudos acerca desse tema, mas a cada dia, e a partir das vivências é que será possível concretizar ainda mais o que aprendi com toda a pesquisa. Nada como sentir, viver e experimentar para poder relatar o quão importante são os jogos educativos na educação, e principalmente no processo de alfabetização, na qual pude observar e vivenciar o processo de aprendizagem das crianças durante quatro anos, como mencionei no decorrer dos capítulos.

A análise dos documentos me permitiu compreender que os jogos educativos podem ser grandes aliados no processo de desenvolvimento e aprendizagem nos Anos Iniciais. O professor muitas vezes pode criar e construir jogos que auxiliem a criança, ampliando os caminhos para o conhecimento. O que realmente importa é fazer com que as crianças se apropriem dos conteúdos nos Anos Iniciais, e não apenas decorem conceitos, mas os compreendam. Nos primeiros anos do Ensino Fundamental acontece o processo de alfabetização, e muitas escolas ainda ensinam a criança a decorar o alfabeto e a família silábica de cada letra, mas será que isso é o correto? As crianças podem até escrever “corretamente”, mas será que realmente entenderam para que servem cada uma daquelas palavras? Há muitas crianças que sabem escrever as letras, mas sequer sabem escrever seu nome. E, a partir dos documentos estudados para contemplar esta pesquisa, pode-se compreender que um ensino não se constrói dessa maneira, podendo ser muito mais significativo. Através do documento *“Ensino Fundamental de Nove Anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade. (2007)”*, pude realizar uma leitura mais aprofundada, compreendendo a importância que os jogos têm no processo de alfabetização, auxiliando na leitura e na escrita de palavras, porém não só praticando a ação de ler e escrever, mas se apropriando e compreendendo o sistema alfabético.

[...] os jogos que auxiliam a sistematização das correspondências grafofônicas são aqueles que ajudam os meninos e as meninas a consolidar e automatizar as correspondências entre as letras e os sons, pois, muitas vezes, temos estudantes que entendem a lógica da escrita, mas ainda não dominam todas as correspondências, trocam letras, omitem ou esquecem o valor sonoro relacionado a algumas delas. (BRASIL, 2007, p. 81).

Ao analisar cada documento detalhadamente, percebi que, apesar de muitas escolas disponibilizarem jogos educativos para serem utilizados nas salas de aula, falta um planejamento para o seu uso, dentro de uma prática criativa do professor, que pode e deve contemplar suas múltiplas ideias e sugestões que possam melhorar o ensino nos Anos Iniciais, seja a partir dos jogos e brincadeiras, seja através de outras linguagens. No ambiente escolar é preciso cultivar atitudes que possibilitem a construção de uma aprendizagem significativa, tendo a curiosidade, o entusiasmo e a vontade de se estar sempre à procura de coisas novas. O grande desafio é mostrar para alguns professores que os jogos educativos são sérios e não apenas passatempos, podendo muitas vezes resgatar aquelas crianças que já estão desanimadas e sem vontade de aprender. Ler os documentos norteadores, buscar compreender cada parágrafo deles que discute a brincadeira e os jogos educativos, associá-los às

referências teóricas que eu já conhecia, tudo isso me fez entender que é possível proporcionar um ensino de mais qualidade às crianças e jovens que ingressam no Ensino Fundamental.

Compreendo que ainda seja um desafio resolver os problemas gerais da educação brasileira, sendo eles muito complexos. O corpo docente está mobilizado e busca mudanças, mas as ações não são movidas isoladamente e nem as coisas acontecem em um passe de mágica, mas o estudo e a apropriação do que dizem os documentos norteadores sobre a brincadeira e os jogos pedagógicos, são resultado de muitos anos de discussões coletivas de pesquisadores e professores, que podem ajudar a dar os primeiros passos na direção de uma educação que atenda às necessidades das crianças.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante do que foi refletido, conclui-se que os jogos educativos constituem-se em possibilidades importantes para o desenvolvimento e aprendizagem das crianças que ingressam nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. E que é possível construir uma prática pedagógica que envolva a criatividade, a intencionalidade e o amor pelo ensino, utilizando-se dos jogos pedagógicos, os quais podem auxiliar na descoberta das habilidades e potencialidades da criança.

O professor é aquele que incentiva, motiva e medeia toda a ação da criança, devendo estar pronto para proporcionar momentos e experiências significativas no processo de aprendizagem delas. É ele quem torna a criança ativa no seu desenvolvimento, possibilitando um conhecimento para além da memorização e da cópia das letras.

Aprender que o aluno em primeiro lugar é criança será fundamental para o professor, que precisa entender que a ludicidade faz parte da vida da criança, estando na sua essência. Retirar os encantos que a brincadeira permite é como privar a criança de aprender, pois, enquanto não se sente cativada, a criança não se torna ativa no seu processo de aprendizagem.

Escrever essa pesquisa foi uma forma de relatar um pouco das inquietações que vivi por quatro anos e meio, seja no curso de Pedagogia ou nos estágios e experiências profissionais que tive durante este período. Reviver as teorias estudadas no curso, conhecer e ter acesso aos documentos norteadores, ler livros, conhecer autores... é como se a cada parágrafo lido sobre o papel dos jogos educativos na educação, eu pudesse ir recolhendo as dúvidas, incertezas e inquietações e adquirindo as certezas, compreensões e a satisfação de perceber que a escolha do tema foi positiva. Aprendi com ainda mais clareza que nos Anos Iniciais não existem apenas alunos, mas crianças, que brincam, pulam, correm e têm o direito de ser felizes.

Ao longo de toda a pesquisa e principalmente na introdução, onde as dúvidas, inquietações e angústias foram relatadas, tive a oportunidade de realizar algumas perguntas que puderam ser respondidas ao longo de todo esse percurso de estudos, questionamentos e incertezas.

Muitas das perguntas feitas tinham como objetivo compreender o distanciamento dos jogos educativos nas escolas com a finalidade de auxiliar as crianças no processo de

aprendizagem. Duas delas estavam escritas exatamente assim: Os jogos não são educativos? Por que estão tão ausentes os jogos educativos junto às disciplinas, como português, matemática, ciências, e principalmente envolvendo a leitura e a escrita?

Ao estudar e escrever a partir da compreensão dos livros e documentos orientadores para a educação, tive a oportunidade de realizar leituras que me mostraram algo positivo de tudo o que eu pensava, muitas vezes pensamentos e ideias praticamente iguais. As questões que construí durante todo o processo de estudos durante quatro anos no curso de Pedagogia, e que trouxe para essa pesquisa, foram em alguns documentos respondidas e em outros, não. Muitas das ideias ali presentes me fizeram refletir e deixaram claro que os jogos educativos têm a finalidade de educar e ajudar as crianças a desenvolver as suas habilidades, sejam elas cognitivas, artísticas, emocionais... que podem resgatar a vontade da criança de aprender.

O curso de Pedagogia nesses quatro anos me proporcionou entender que a criança é o sujeito de toda a nossa ação pedagógica, pensando sempre que é a ela que ensinamos com amor, carinho, dedicação e respeito. Ao ler referências institucionais norteadoras para a educação, pude perceber uma ligação, de modo geral, entre os conceitos estudados no curso e as ideias dos documentos. Muitos trazem a questão da brincadeira como sendo fundamental para o desenvolvimento da criança, e os documentos também têm essa concepção, valorizando não só a brincadeira livre, mas também a ludicidade como oportunidade de a criança aprender e compreender regras que possam ser aplicadas no mundo que a cerca.

Aprendemos durante o curso que os jogos podem ter uma intencionalidade na educação, e muitos jogos construímos em sala de aula para a disciplina de matemática, quando o professor nos dizia que eles são grandes aliados para se aprender os conceitos matemáticos. Uma de nossas criações foi um jogo de quantidade, feito com muito carinho e pensado nas crianças. E, ao ler um dos cadernos do PNAIC, citado ao longo do texto, percebi que ali estava claro, na prática e também na teoria, tudo o que o professor do curso havia nos dito. São ligações e lembranças que nos fazem perceber que é possível as coisas darem certo, basta traçarmos um objetivo que se comprometa com o aprendizado de cada criança inserida na sala de aula, respeitando e ajudando sempre nas suas individualidades.

O meu objetivo com essa pesquisa era compreender o papel e as possibilidades dos jogos educativos nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. Em muitos dos documentos estudados, conheci reflexões, tanto a partir de práticas quanto teóricas, mostrando que há, sim

um papel importante para os jogos educativos na educação. Os cadernos do PNAIC utilizados ao longo dessa pesquisa defendem a ideia de que os jogos educativos inseridos nas disciplinas podem despertar nas crianças as suas habilidades, promovendo aprendizagens significativas. Como por exemplo, na matemática.

Algumas dúvidas ainda ficam em aberto, como por exemplo a resposta a uma de minhas questões iniciais: "Por que os jogos não são utilizados com mais frequência nas salas de aula?". Avalio que poderia ter chegado mais perto de respondê-la se tivesse tido a possibilidade de entrevistar professoras, como era minha proposta inicial, que não pôde ser executada. Mas acredito que mesmo assim consegui buscar respostas a outras questões que eu trazia e que considero fundamentais e importantes no desenvolvimento e na aprendizagem da criança. Ainda estou em processo de constante formação, que exige estudos, determinação, práticas e reflexões. A educação é um processo complexo, e mudá-la por completo é difícil. Estudo, vivencio e experimento para encontrar uma forma de trazer para as escolas em que eu estiver inserida práticas pedagógicas significativas que envolvam a ludicidade intencional. Aos futuros professores que, assim como eu, almejam práticas e planejamentos inovadores, vamos lutar por isso.

Uma pesquisa nunca será totalmente concluída, pois a cada dia aprendem-se coisas novas que possibilitam importantes reflexões acerca das práticas pedagógicas. Os jogos educativos mostram que a educação pode ser ainda mais enriquecedora e desafiadora, permitindo uma aprendizagem muito mais significativa e motivadora.

Espero que as escolas contemplem mais os jogos educativos em seus currículos e práticas, a fim de usá-los com intencionalidade e como possibilidades educativas para melhor ensinar as crianças. Que todos os professores e futuros professores possam encontrar motivações, entusiasmo e muito amor pela sua profissão, construindo um ensino que forme as crianças e os jovens para a vida, podendo deixar marcas positivas no coração de cada um.

As descobertas, quando se estuda e trabalha com Educação, são constantes e quando construídas com as crianças são mais produtivas. O mundo é grande para as crianças explorarem e descobrirem, mas aos poucos se pode mostrar sua imensidão e como o universo das letras e dos números é fundamental para que elas possam se constituir nele. Muitas crianças do primeiro ano acabaram de sair da creche e outras nem passaram por ela, e o que é mais desafiador é fazer com que elas se adaptem a essa nova rotina, por isso a ludicidade é um

dos principais elementos da educação. É fundamental que se possa cativá-las naquilo que se está ensinando e que se quer tornar significativo no processo de ensino e aprendizagem.

Essa pesquisa me possibilitou “viajar” em um mundo de encantos, desencantos, desafio e descobertas que vivemos todos os dias ao nos depararmos com tantas crianças chegando ao Ensino Fundamental repletas de curiosidade e vontade de aprender, mas que precisam se sentir desafiadas pelas práticas pedagógicas inovadoras que um professor pode ter. Fazer diferente é isso, é estar disponível para as aceitações e não aceitações que a vida nos proporciona.

Ao escrever cada parágrafo desse trabalho, pude explorar minhas primeiras tentativas de reflexão sobre minhas ações, em contato com o mundo e com as crianças, pensando no que posso fazer para contribuir e provocar nos futuros professores ou mesmo em professores que já possuem anos de experiência, a curiosidade: quem são esses sujeitos inseridos no Ensino Fundamental?

Concluo meus pensamentos depois de tanto estudar e me aprofundar em leituras, certa de que os jogos educativos são possibilidades lúdicas que podem enriquecer muito a aprendizagem das crianças. Espero que nossas escolas contemplem cada dia mais os jogos educativos em seus currículos, discussões, planejamentos e práticas, para que nossos alunos e professores encontrem motivações e tomem atitudes que possam tornar a escola um lugar cada dia melhor, almejando o conhecimento e enriquecendo o aprendizado das crianças e jovens brasileiros.

7. REFERÊNCIAS

BORBA, Ângela Meyer; GOULART, Cecília. As diversas expressões e o desenvolvimento da criança na escola. In: **Ensino fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade**. Organização de J. Beauchamp, S. D. Pagel, A. R. do Nascimento. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2007. p. 47-55. Disponível em: <http://www.mec.gov.br/>>. Acesso em: Out. 2015.

BRASIL. Orientações para o Ensino Fundamental de nove anos. Secretaria da Educação Básica. **Ensino fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade**. Organização de J. Beauchamp, S. D. Pagel, A. R. do Nascimento. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2007, 136 p. Disponível em: <http://www.mec.gov.br/>. Acesso em: 28 dez.2015.

BRASIL. Secretaria de Educação Básica. MACIEL, F. I. P.; BAPTISTA, M. C.; MONTEIRO, S. M. (orgs.). **A criança de 6 anos, a linguagem escrita e o ensino fundamental de nove anos: orientações para o trabalho com a linguagem escrita em turmas de crianças de seis anos de idade**. Belo Horizonte: UFMG/FaE/CEALE, 2009, 122 p. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/>. Acesso em: 26 dez. 2015.

BRASIL. Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Apoio à Gestão Educacional. **Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa: ludicidade na sala de aula**. Unidade 4, Ano 1. Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, Diretoria de Apoio à Gestão Educacional. Brasília: MEC, SEB, 2012. 47 p. Disponível em: <http://pacto.mec.gov.br/>. Acesso em: 05 jan. 2016.

BRASIL, Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais da Educação Básica**. Diretoria de Currículos e Educação Integral. Brasília: MEC, SEB, DICEI, 2013, 562p. Disponível em:<http://portal.mec.gov.br/> . Acesso em: 04 jan. 2016.

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, Secretaria de Educação Básica, Diretoria de Apoio à Gestão Educacional. Brasília: MEC, SEB, 2014. 72 p. Disponível em: <http://pacto.mec.gov.br/>. Acesso em: 05 jan. 2016.

BROUGÈRE, Gilles. **Jogo e educação**. Trad. Patrícia Chittoni Ramos. Porto Alegre: Artes Médicas,1998.

CEEL/UFPE - Centro de Estudos em Educação e Linguagem da Universidade Federal de Pernambuco; MEC - Ministério da Educação. **Jogos de Alfabetização**. Pernambuco, 2009, 80p. Disponível em: <http://www.plataformadoletramento.org.br>. Acesso em: 21 jan. 2016.

CORRÊA, Arlete Alves. **O jogo linguístico**: brincando com as hipóteses das crianças. In: BRASIL. Secretaria de Educação Básica. MACIEL, F. I. P.; BAPTISTA, M. C.; MONTEIRO, S. M. (orgs.). **A criança de 6 anos, a linguagem escrita e o ensino fundamental de nove anos**: orientações para o trabalho com a linguagem escrita em turmas de crianças de seis anos de idade. Belo Horizonte: UFMG/FaE/CEALE, 2009, p.95-109. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/>. Acesso em: 26 dez. 2015.

CORSINO, Patrícia. As crianças de seis anos e as áreas do conhecimento. In: **Ensino fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade**. Organização de J. Beauchamp, S. D. Pagel, A. R. do Nascimento. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2007. p. 57-69. Disponível em: <http://www.mec.gov.br/>>. Acesso em: Out. 2015.

FLORIANÓPOLIS, Prefeitura Municipal de. Secretaria Municipal de Educação. Departamento de Educação Fundamental. **Proposta Curricular/ Prefeitura Municipal de Florianópolis**. Florianópolis, 2008, 217p. Disponível em: <http://www.pmf.sc.gov.br/>. Acesso em: 27 dez. 2015.

FLORIANÓPOLIS, Prefeitura Municipal de. Secretaria Municipal de Educação. Diretrizes Curriculares para a Educação Básica da Rede Municipal de Ensino de Florianópolis/ SC. Betim – MG: CGP SOLUTIONS LTDA, 2015, 44p. Disponível em:<http://www.pmf.sc.gov.br/>. Acesso em: 04 jan. 2016.

GIRARDELLO, Gilka Elvira Ponzi. Por que toda criança precisa brincar (muito)? In: **Observatório Social em Revista**. n. 9. São Paulo: Instituto Observatório Social. Jan. 2006. p.64-65.

KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994.

KISHIMOTO, T.M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 3º ed. São Paulo: Cortez, 1999.

KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 2002.

KISHIMOTO, T.M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 14 ed. São Paulo: Cortez, 2011.

KISHIMOTO, T. M.; PINAZZA, M. A; MORGADO, R. F. C.; TOYOFUKI, K. R. Jogo e letramento: crianças de 6 anos no ensino fundamental. **Educação e Pesquisa**, São Paulo, v.37, n.1, 220p. 191-210, jan./abr. 2011.

KRAMER, Sônia. A infância e sua singularidade. In: Ensino fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade. Organização de J. Beauchamp, S. D. Pagel, A. R. do Nascimento. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2007. p. 13-25. Disponível em: <http://www.mec.gov.br/>. Acesso em: Out. 2015.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Metodologia do Trabalho Científico**: procedimentos básicos, pesquisa bibliográfica, projeto e relatório, publicações e trabalhos científicos. 4 ed. São Paulo: Atlas, 1992, p. 212.

LEAL, Telma Ferraz; ALBUQUERQUE, Eliana Borges Correia de; MORAIS, Artur Gomes de. Avaliação e aprendizagem na escola: a prática pedagógica como eixo da reflexão. In: Ensino fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade. Organização de J. Beauchamp, S. D. Pagel, A. R. do Nascimento. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2007. p. 97-109. Disponível em: <http://www.mec.gov.br/>. Acesso em: Out. 2015.

MACEDO, Lino; PETTY, Ana Lúcia S.; PASSOS, Norimar C.: **Os Jogos e o Lúdico na Aprendizagem Escolar**. Porto Alegre: Artmed, 2005.

MELLO, Suely. Apropriação da escrita como instrumento cultural complexo. In: MENDONÇA, Sueli G. de Lima e MILLER, Stela (Orgs.). **Vigotski e a escola atual**: fundamentos teóricos e implicações pedagógicas. Araraquara: Junqueira & Marin, 2006.

NASCIMENTO, Anelise Monteiro do. A infância na escola e na vida: Uma relação fundamental. In: Ensino fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade. Organização de J. Beauchamp, S. D. Pagel, A. R. do Nascimento. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2007. p. 25-31. Disponível em: <http://www.mec.gov.br/>. Acesso em: Out. 2015.

NERY, Alfredina. Modalidades organizativas do trabalho pedagógico: uma possibilidade. In: Ensino fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade. Organização de J. Beauchamp, S. D. Pagel, A. R. do Nascimento. Brasília: Ministério

da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2007. p. 1079 – 136. Disponível em: <http://www.mec.gov.br/>>. Acesso em: Out. 2015.

ROLIM, A.A.M.; GUERRA, S.S.F.; TASSIGNY, M.M. Uma leitura de Vygotsky sobre o brincar na aprendizagem e no desenvolvimento infantil. **Revista Humanidades**, São Paulo, v. 23, n.2, p. 176-180, jul/dez. 2008. Disponível em: <http://brincarbrincando.pbworks.com/f/brincar+_vygotsky.pdf >. Acesso em: Out. 2015.

SOUZA, Renata de; ZIMERFELD, Rachel Tellis. **Relatório final do Estágio Supervisionado nos Anos Iniciais na Escola de Educação Básica Getúlio Vargas**. Curso de Pedagogia da Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis, 2015, p.50.

VYGOTSKY, Lev S. **Imaginação e criação na infância**. São Paulo: Ática, 2009.