



# TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO PARA DISPONIBILIZAR PRODUÇÕES TÉCNICO- CIENTÍFICAS NO REPOSITÓRIO INSTITUCIONAL DO IF GOIANO

Com base no disposto na Lei Federal nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998, AUTORIZO o Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Goiano a disponibilizar gratuitamente o documento em formato digital no Repositório Institucional do IF Goiano (RIIF Goiano), sem ressarcimento de direitos autorais, conforme permissão assinada abaixo, para fins de leitura, download e impressão, a título de divulgação da produção técnico-científica no IF Goiano.

## IDENTIFICAÇÃO DA PRODUÇÃO TÉCNICO-CIENTÍFICA

Tese (doutorado)

Dissertação (mestrado)

Monografia (especialização)

TCC (graduação)

Produto técnico e educacional - Tipo:

Nome completo do autor: 1- Ruthnea Barbosa de Araujo Navega

2 – Sebastião Rodrigues Moura

Artigo científico

Capítulo de livro

Livro

Trabalho apresentado em evento

Matrícula: 2019105221350035

**Título do trabalho:** Jogos no ensino de Matemática e Língua Portuguesa: Uma análise sobre práticas pedagógicas no primeiro ciclo do Ensino Fundamental.

## RESTRIÇÕES DE ACESSO AO DOCUMENTO

NÃO

Documento confidencial:  Não  Sim, justifique:

Informe a data que poderá ser disponibilizado no RIIF Goiano: / /2022.

O documento está sujeito a registro de patente?  Sim  Não

O documento pode vir a ser publicado como livro?  Sim  Não

## DECLARAÇÃO DE DISTRIBUIÇÃO NÃO-EXCLUSIVA

Ciente e de acordo: SIM

Assinatura do autor e/ou detentor dos direitos autorais

Sebastiao Rodrigues  
Moura:94954933234

Assinado de forma digital por  
Sebastiao Rodrigues  
Moura:94954933234  
Dados: 2022.09.14 20:05:55 -03'00'

Orientador/Presidente da Banca



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL  
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA  
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA GOIANO -



*Curso de Licenciatura em Pedagogia e Educação Profissional e Tecnológica na Modalidade a Distância*

## **Anexo II**

### **ATA DE DEFESA DE TRABALHO DE CURSO**

Ao(s) 30 dia(s) do mês de agosto de dois mil e vinte e dois, às 20 horas e 30 minutos, reuniu-se a banca examinadora composta pelos docentes: Prof. Sebastião Rodrigues Moura (orientador), Prof. Jardinélio Reis da Silva (membro), Profa. Maria Reinize Semblano Gonçalves (membro), para examinar o Trabalho de Curso intitulado “Jogos no ensino de Matemática e de Língua Portuguesa: uma análise sobre práticas pedagógicas no primeiro ciclo do Ensino Fundamental” da estudante Ruthnea Barbosa de Araújo Navega, Matrícula nº 2019105221350035 do Curso de Licenciatura em Pedagogia e Educação Profissional e Tecnológica na Modalidade a Distância. A palavra foi concedida ao(a) estudante para a apresentação oral do TC, houve arguição do(a) candidato pelos membros da banca examinadora. Após tal etapa, a banca examinadora decidiu pela APROVAÇÃO do(a) estudante. Ao final da sessão pública de defesa foi lavrada a presente ata que segue assinada pelos membros da Banca Examinadora.

Sebastiao Rodrigues  
Moura:94954933234

Assinado de forma digital por  
Sebastiao Rodrigues  
Moura:94954933234  
Dados: 2022.09.14 20:05:55 -03'00'

Orientador/Presidente da Banca

Membro

Membro

Acadêmico

# JOGOS NO ENSINO DE MATEMÁTICA E DE LÍNGUA PORTUGUESA: UMA ANÁLISE SOBRE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS NO PRIMEIRO CICLO DO ENSINO FUNDAMENTAL

Ruthnea Barbosa de Araújo Navega<sup>1</sup>

Sebastião Rodrigues-Moura<sup>2</sup>

## RESUMO

Utilizar os jogos no contexto escolar, é essencial para que ocorra o desenvolvimento psicológico, social e cognitivo da criança nas diversas disciplinas, pois é através destes que estás se expressam em relação ao mundo e estabelecem as suas práticas sociais. Diante disso, se apresentou a seguinte problemática neste estudo: Como os jogos podem ser trabalhadas nos primeiros anos do Ensino Fundamental para a ampliação da aprendizagem das crianças em sala de aula? Desta forma, assumimos como objetivo o de compreender a importância dos jogos como práticas pedagógicas nas aulas de Língua Portuguesa e Matemática no primeiro ciclo do Ensino Fundamental. Desta forma, adotamos como metodologia a pesquisa qualitativa com enfoque bibliográfico na base de dados do Google Acadêmico usando descritores específicos da temática. Da análise do material empírico, podemos concluir que o jogo é um poderoso instrumento que colabora para a intensificação do processo de ensino aprendizagem da criança, pois o lúdico tem na sua essência o brincar, a diversão, mas ao mesmo tempo, a construção significativa de conhecimentos.

**Palavras-chave:** Jogos. Ludicidade. Matemática. Língua Portuguesa. Práticas pedagógicas.

## ABSTRACT

Using games in the school context is essential for the psychological, social and cognitive development of the child in the various disciplines, because it is through these that you are expressing themselves in relation to the world and establishing their social practices. Therefore, the following problem was presented in this study: How can games be worked on in the first years of elementary school to expand children's learning in the classroom? Thus, we adopted as methodology qualitative research with bibliographic focus on the Google Scholar database using specific descriptors of the theme. From the analysis of the empirical material, we can conclude that the game is a powerful instrument that contributes to the intensification of the teaching process learning the child, because the playful has in its essence play, fun, but at the same time, the significant construction of knowledge.

**Keywords:** Gaming. Ludicity. Mathematics. Portuguese Language. Pedagogical practices.

## 1 INTRODUÇÃO

Os jogos permitem que a criança adquira experiências sensoriais, estimule a criatividade, dentre várias outras habilidades, ao estarem em contato com eles, a criança põe em prática seu mundo imaginário, expressa seus desejos e representações. Diante disso, acredita-se que o jogo e a brincadeira se fazem presentes em todas as fases da vida

---

<sup>1</sup>Acadêmica do curso de Licenciatura em Pedagogia do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Goiano (IF Goiano). E-mail:

<sup>2</sup> Professor Orientador I do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Goiano (IF Goiano). Doutor em Educação em Ciências e Matemática. E-mail: [sebastiao.moura@ifpa.edu.br](mailto:sebastiao.moura@ifpa.edu.br)

dos seres humanos, sobretudo no primeiro ciclo do Ensino Fundamental (MATTOS, 2009).

Sabendo disso, convém salientar que os jogos no ensino de Matemática e Língua Portuguesa como material pedagógico no incentivo à aprendizagem no primeiro ciclo do Ensino Fundamental visa introduzir novas perspectivas em relação às componentes curriculares mencionadas. Diante disso, se apresentou a seguinte problemática neste estudo: *Como os jogos podem ser trabalhadas nos primeiros anos do Ensino Fundamental para a ampliação da aprendizagem das crianças em sala de aula?*

Dessa feita, salienta-se que essa pesquisa se justifica pela necessidade de se discorrer sobre a relevância dos jogos para ampliação do processo de ensino e aprendizagem das crianças do primeiro ciclo, pois há muito se nota que o modelo tradicional de ensino, com alunos recebendo conteúdos de maneira passiva, com aulas expositivas, não se adéqua ao momento atual da sociedade, onde se vive em meio a recursos midiáticos e diversas mudanças trazidas com o avanço tecnológico.

O conhecimento oferecido pela maior parte das escolas brasileiras apresenta viés conteudista, com aulas expositivas e métodos de ensino que induzem a aprendizagem conectada à memorização arbitrária (ANDRADE; SANCHES, 2005).

Ademais, acredita-se que seja relevante abordar essa temática, pois a partir dos estudos de Piaget (1975) e Vigotsky (1998) é possível afirmar que a criança no primeiro ciclo do Ensino Fundamental ao ter contato com o lúdico na sala de aula, vai conseqüentemente desenvolvendo seu cognitivo, assim será capaz de estimular sua curiosidade desenvolvendo sua autoconfiança para aprimorar o desenvolvimento da linguagem, da concentração e da atenção no uso da prática.

Ensinar através dos jogos é sem dúvida um estímulo para desenvolver a criatividade e a capacidade de aprender com concentração e atenção, indo além de uma distração, e proporcionando uma maior interação entre a criança e o professor (LAMBLEM; JESUS, 2018).

Assim, este estudo tem como objetivo geral *compreender a importância dos jogos como práticas pedagógicas nas aulas de Língua Portuguesa e Matemática no primeiro ciclo do Ensino Fundamental*. Os objetivos específicos se pautaram em: (i) analisar a importância dos jogos no ambiente escolar; (ii) caracterizar os jogos no ensino da

Matemática e de Língua Portuguesa no primeiro ciclo do Ensino Fundamental; e, (iii) argumentar os aspectos cruciais sobre a presença da ludicidade na prática pedagógica.

Organizamos este artigo em sessões: na primeira, se aborda a relevância dos jogos no processo de ensino e aprendizado, na segunda e na terceira, se fala de como os jogos podem ser usados nas aulas de Matemática e de Língua Portuguesa no primeiro ciclo do Ensino Fundamental. Na quarta, se detalha a metodologia usada na pesquisa em questão, a quinta resultados e discussão traz os achados encontrados com base em alguns teóricos sobre a temática proposta. Na quinta e última considerações finais, traz uma breve síntese do que fora abordado ao longo deste estudo.

## **2 REFERENCIAL TEÓRICO**

### **2.1 Os jogos além do lúdico no ambiente escolar**

O lúdico é discutido com frequência pelos professores no primeiro ciclo do Ensino Fundamental, já que a ludicidade, por meio de jogos, faz com que a prática seja eficaz e prazerosa. Nesse primeiro ciclo, o jogo surge como um agente facilitador da aprendizagem de Matemática e de Língua Portuguesa, que são componentes curriculares consideradas críticas, no que se refere a aprendizagem efetiva (LAMBLEM; JESUS, 2018).

Para trabalhar os jogos no primeiro ciclo é necessário um planejamento, pois, esse recurso pedagógico pode desenvolver o raciocínio lógico, as capacidades físicas e mentais da criança. Além do mais, a sua utilização consegue transformar a sala de aula em um ambiente diferente e divertido, fazendo com que a criança sinta prazer em estar na sala de aula e tenha uma aprendizagem satisfatória (LAMBLEM; JESUS, 2018).

Para Borin (1996), o trabalho com jogos não é apenas um facilitador da aprendizagem, mas algo que permite sair da rotina da sala de aula,

Por intermédio do jogo educativo que caracteriza o aprender pensado e não mecanizado, pode-se observar uma maior interação dos alunos envolvidos, uma melhor concentração, uma maior rapidez e precisão no raciocínio, desenvolvimento do caráter social de ajuda mútua e cooperação e um nível menor de stress relacionado à rotina escolar (p. 25).

Outros autores relatam a importância de trabalhar com jogos no primeiro ciclo do Ensino fundamental, por se tratar de uma metodologia dinâmica, que exige cuidados no planejamento e na sua execução.

Para Cury (2003), os “bons professores possuem metodologia, professores fascinantes possuem sensibilidade”. Dessa forma, entendemos que o trabalho com jogos não se restringe apenas no didático, mas tem que haver o pedagógico, pois deve alcançar um aprendizado muito além da teoria, sendo esse recurso útil para uma aprendizagem diferenciada no ensino da língua e dos números.

De acordo com alguns autores, as atividades pedagógicas planejadas com jogos têm todo um contexto social e cultural. Trabalhar o lúdico como um instrumento educativo já vem desde os primórdios da humanidade (ANDRADE; SANCHES, 2005).

Nos jogos, os homens primitivos procuravam demonstrar a realidade do mundo através da fantasia e realidade e para isso criavam mitos através da figura de deuses nos rituais, que apresentavam um jogo entre o bem e o mal. O papel principal reservado ao mito no culto que era realizado em diversas comunidades das antigas civilizações até hoje permanece intacto, onde os jogos entre o bem e o mal representa a altivez desse povo e passa-se de geração para geração através dos membros mais velhos, que são considerados os detentores da sabedoria e respeitados por conhecerem os padrões simbólicos que devem ser repassados para o aprendiz que o sucederá (ANDRADE; SANCHES, 2005).

Para Dantas (1998, p. 111), “o termo lúdico está ligado à função de brincar e o termo jogar está ligado a uma imposição de regras”. Andrade; Sanches (2005), também classifica o ato de jogar como uma parte inerente do ser humano e está ligado às mais expressivas formas tanto na poesia, na pedagogia, na filosofia, na arte como uma forma de expressão, necessitando apenas de compreender que em qualquer jogo lúdico não precisa de um ganhador e de um perdedor, desde que seja compreendido como expressão do agir e interagir.

Portanto, as competências e habilidades a serem alcançadas pela criança no primeiro ciclo do Ensino Fundamental exigem uma prática voltada para a apreensão do significado, ou seja, a criança nessa fase escolar deve aprender e significar o objeto de conhecimento (BRASIL, 2018).

## **2.2 Os jogos no ensino da Matemática no primeiro ciclo do Ensino Fundamental**

É considerável a quantidade de alunos que enfrentam problemas na componente curricular de Matemática. Essa componente curricular apresentada nesse primeiro ciclo

do Ensino Fundamental proporciona o desenvolvimento do raciocínio lógico, da capacidade de resolver problemas e desenvolver sua criatividade e (BRASIL, 2018).

O ensino da Matemática através de jogos seria uma alternativa viável para o bom aprendizado da criança, principalmente no início de escolarização, que é considerado como uma etapa para o preparo, sendo essa metodologia de ensino com jogos o que potencializa o desenvolvimento das capacidades de compreensão para o ensino da Matemática no primeiro ciclo do Ensino Fundamental (LAMBLEM; JESUS, 2018).

Nesta fase, trabalhar com o lúdico, além de dinâmico é prazeroso, podendo ser um meio para que as crianças se identifiquem com brincadeiras e jogos, facilitando o trabalho de introduzir a Matemática com uma maior participação por parte das crianças, uma vez que

Podemos dizer que o jogo serve como meio de exploração e invenção, reduz a consequência dos erros e dos fracassos da criança, permitindo que ela desenvolva sua iniciativa, sua autoconfiança, sua autonomia. No fundo, o jogo é uma atividade séria que não tem consequência frustrante para a criança (SMOLE, 1996, p. 138).

O jogo estimula a exploração e a solução de problemas e, por ser livre de pressões cria um clima adequado para a investigação e a busca de soluções. Ao trazer os jogos para a sala de aula, o aprendizado se tornará mais lúdico e, assim atingir diferentes objetivos que variam de um simples treinamento até a construção de um conhecimento específico.

Nessa perspectiva, o jogo torna-se conteúdo assumido, com a finalidade de desenvolver habilidades de resolução de problemas, possibilitando ao aluno a oportunidade de estabelecer planos de ação para atingir determinados objetivos [...] (KISHIMOTO, 2000, p.80-81).

Na Matemática, os jogos podem ser trabalhados de formas diversas, individualmente, em duplas, grupos, desde que o espaço esteja adequado para as modalidades, pois o ambiente também deve estar preparado para que a criança se sinta autoconfiante proporcionando desenvolvimento da linguagem do pensamento, da concentração e da atenção e desenvolva de maneira agradável e espontânea seu aprendizado, pois é desta forma que podemos despertar o interesse dessa criança nas atividades propostas gerando assim um aprendizado significativo, colaborando assim para o desenvolvimento cognitivo, social e afetivo das crianças.

Por essas características é que se pode afirmar que o jogo no ensino da matemática propicia situações que, podendo ser comparadas a problemas,

exigem soluções vivas, originais, rápidas. Nesse processo, o planejamento, a busca por melhores jogadas e a utilização de conhecimentos adquiridos anteriormente propiciam a aquisição de novas ideias, novos conhecimentos [...] (SMOLE, 1996, p. 138).

Assim, os jogos no ensino da Matemática no primeiro ciclo do Ensino Fundamental, leva a criança a encontrar o caminho certo para encontrar estratégias e chegar ao final do desafio que os jogos proporcionam.

### **3 Os jogos no ensino de Língua Portuguesa no primeiro ciclo do Ensino Fundamental**

Lemle (2006) sugere que, para sanar as dificuldades da língua escrita e oral, na fase de alfabetização, pode-se utilizar de recursos variados, inclusive dos jogos pedagógicos. Sendo assim, podemos perceber que a criança quando é estimulada através desse recurso consegue expandir de forma significativa diversas áreas relacionadas a motivação, a expressividade, a imaginação, a linguagem comunicativa, a atenção, a concentração, o raciocínio lógico, desenvolvendo assim como as suas potencialidades, que irão refletir em seu processo de alfabetização e letramento.

Por meio dos jogos, a atividade se torna prazerosa, tem uma dimensão diferenciada de outras brincadeiras que são aplicadas em outros contextos e até mesmo em outros ambientes. Vieira (2012) destaca que:

Ao considerar a etapa inicial de sistematização e o atendimento das demandas identificadas por meio de diagnóstico dos conhecimentos prévios das crianças, a estratégia das atividades diversificadas – caixas de jogos de linguagem – constitui-se em uma rica oportunidade para o processo de aprendizagem da língua no cotidiano escolar. Por meio delas, o professor pode atingir todos os educandos, concomitantemente, sendo estas planejadas e operacionalizadas a partir da realidade da sala de aula expressa em sua diversidade (p. 48).

Para tanto, o uso dos jogos no ensino da Língua Portuguesa, não só motiva a expressividade, a imaginação, a linguagem e a comunicação, como a criança demonstra a partir dos jogos, o interesse pela disciplina de Língua Portuguesa, pois traz à tona suas emoções e sua expressividade, além da capacidade de facilitar a aprendizagem.

Saveli e Tenreiro (2011, p. 121) ressaltam que:

O brincar é mais que uma atividade lúdica, é um modo para obter informações, respostas e contribui para que a criança adquira certa flexibilidade, vontade de experimentar, buscar novos caminhos, conviver com o diferente, ter confiança, raciocinar, descobrir, persistir e perseverar; aprender a perder, percebendo que



haverá novas oportunidades para ganhar. Na brincadeira, adquire hábitos e atitudes importantes para seu convívio social e para seu crescimento intelectual, aprende a ser persistente, pois percebe que não precisa desanimar ou desistir diante da primeira dificuldade.

Vários autores do assunto em questão acreditam que trabalhar o ensino da Língua Portuguesa através dos jogos dá a oportunidade de a criança descobrir, inferir e apresentar situações de aprendizagem que lhe servirá também para a vida social, no caso dos jogos que contribuem para o ensino da Língua Portuguesa o seu uso deve ser bastante criativo.

Nesse sentido, para Magalhães e Junior (2012), o trabalho com jogos na Língua Portuguesa contribui favoravelmente para apropriação do aprendizado dela:

Se, para a criança, a escrita é uma atividade complexa, o jogo, ao contrário, é um comportamento ativo cuja estrutura ajuda na apropriação motora necessária para a escrita. Ao lado das atividades de integração da criança à escola, deve-se promover a leitura e a escrita juntamente, utilizando-se para isso a dramatização, conversas, recreação, desenho, música, histórias lidas e contadas, gravuras, contos e versos. No ensino da leitura e escrita, deve-se levar em conta o relacionamento da estrutura da língua e a estrutura do lúdico. Podem-se também estabelecer relações entre o brincar sócio dramático das crianças, na sua criatividade, desenvolvimento cognitivo e as habilidades sociais. Entre elas destacam-se: a criação de novas combinações de experiências; seletividade e disciplina intelectual; concentração aumentada; desenvolvimento de habilidades e de cooperação (MAGALHÃES; JUNIOR, 2012, p. 5).

Nesse contexto, os jogos no ensino da Língua Portuguesa surgem como uma metodologia diferenciada, que pode contribuir para a aquisição da leitura e da escrita de forma mais prazerosa.

### **3 METODOLOGIA**

Esta pesquisa se inscreve no âmbito da pesquisa bibliográfica, qualitativa. Os pesquisadores qualitativos enfatizam a natureza sociologicamente construída da realidade, o relacionamento íntimo entre o pesquisador e o que é estudado, além das restrições situacionais que moldam a investigação (LIMA, 2008).

Segundo Minayo (2001, p. 14) a pesquisa qualitativa trabalha essencialmente com um “universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, o que corresponde a um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos que não podem ser reduzidos à operacionalização de variáveis”.

Trata-se ainda de uma pesquisa bibliográfica, uma vez que pretende utilizar fontes secundárias como artigos e documentos. Segundo Lima (2008, p. 48), a pesquisa

bibliográfica é “a atividade de localização e consulta de fontes diversas de informação escrita orientada pelo objetivo explícito de coletar materiais mais genéricos ou mais específicos a respeito de um tema”.

A metodologia adotada para o desenvolvimento consistiu no levantamento de dados através de leitura de várias obras de diferentes autores que tratam do tema. As leituras foram importantes para a definição de prioridades nas funcionalidades descritas na especificação dos jogos como incentivo para a aprendizagem no primeiro ciclo do Ensino Fundamental. Do levantamento de requisitos passamos para a formalização.

Em síntese, a pesquisa será constituída das seguintes etapas: a) Estudo teórico de artigos científicos, anais de eventos, dissertações de mestrado, e-books e PPC (Projetos Pedagógicos de Cursos) ,que tratam acerca de jogos no ensino de Matemática e Língua Portuguesa; pesquisados por meio, do Google Acadêmico (<https://scholar.google.com.br/?hl=pt>) com páginas somente em português.

Para a busca, usamos as palavras-chaves “Jogos e brincadeiras”, “Ludicidade”, “Ensino de Matemática”, “Ensino de Língua Portuguesa” e “prática pedagógica”, para a qual não foi definido período específico.

Após efetuadas as buscas obtivemos alguns resultados: 44 trabalhos, sendo: 03 trabalhos em anais de eventos, 03 artigos científicos, 09 Trabalho de Conclusão de Curso, 09 dissertações de mestrado, nenhuma tese de doutorado, 07 e-books e 08 PPC (Projetos Pedagógicos de Cursos), dentre os resultados optamos pela análise dos resumos das 08 dissertações de mestrado; b) Elaboração do trabalho apresentando a importância dos jogos no primeiro ciclo do Ensino Fundamental, no que corresponde ao ensino de conteúdos de Matemática e Língua Portuguesa, como apresentado no Quadro 1.

**Quadro 1:** Levantamento das produções acadêmicas de dissertações de mestrado

Ano publicação	Autor	Tema	Instituição
2015	Auxiliadora carvalho da rocha	A Consciência Fonológica e o Desenvolvimento da Leitura: Os Jogos Digitais Como Estratégia Pedagógica.	Universidade Federal do Acre
2017	Patrícia Maria Guarniere ramos	A Concepção de Linguagem Do PNAIC E Implicações Metodológicas para o Ensino da Linguagem Escrita: um	Universidade Metodista de Piracicaba

		Estudo a Partir da Psicologia Histórico-Cultural	
2018	Daniela Guse Weber	Pacto Nacional Pela Alfabetização na Idade Certa: Contribuições à prática pedagógica de professores que ensinam matemática em classes de alfabetização.	Universidade Federal de Santa Catarina
2019	Daniel Ramaldes de Almeida	Gamificação como atividade lúdico-didática no ensino básico no Brasil: uma revisão sistemática sobre o tema.	Universidade do Minho Instituto de Educação
2011	Barbara Lima Giardini	Análise da qualidade da formação continuada de professores na perspectiva do programa pro - letramento	Universidade Federal de Viçosa
2009	Adriano Maso da Silva Maronese	A ludicidade como dimensão humana na formação de professores.	UNIVERSIDADE Regional Integrada do Alto Uruguai e das Missões
2016	DÉLCIA CRISTINA DOS SANTOS DE SOUZA	O Pacto Nacional Pela Alfabetização na Idade Certa (PNAIC) e suas contribuições para os professores alfabetizadores no trabalho com os gêneros textuais.	UNIVERSIDADE DA REGIÃO DE JOINVILLE – UNIVILLE
2014	Antonia Givaldete da Silva	O Professor dos anos iniciais e o conhecimento da geometria	Universidade Federal de Alagoas
2020	Marinês Mendes \Soares	A formação do gestor escolar: Um retrato a partir das diretrizes e matriz curricular de cursos de pedagogia	UNINOVE: Universidade Nove de Julho
2014	Aline Sarmiento Coura Rocha	A construção da Identidade Profissional do Pedagogo	UNINOVE: Universidade Nove de Julho

**Fonte:** Elaborado pelos autores.

Se espera que, com esse estudo, se possa promover ações/reflexões a partir da perspectiva de que os jogos são fundamentais no processo de ensino aprendizagem nas aulas de Matemática e Língua Portuguesa.

## 4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

### 4.1 A ludicidade e o fazer pedagógico para a promoção de aprendizagens específicas

A partir da análise nas literaturas pesquisadas, podemos apresentar os resultados obtidos, sendo que em quase todos os artigos científicos escolhidos para o desenvolvimento desse estudo as autoras direcionam a utilização do lúdico como ferramentas de ensino, e não apenas como mera diversão, já que contribuem para a autonomia e crescimento dos alunos e os coloca em situações desafiantes, instigantes, permitindo uma aprendizagem que vai além da sala de aula.

Algumas defendem ainda que desde a formação do profissional pedagogo, deve ser aplicado um estudo que trata da prática da ludicidade para os futuros professores, em especial os que vão atuar no primeiro ciclo do ensino fundamental.

Segundo Rocha (2015) é crucial que o lúdico seja trabalhado nas aulas de Língua Portuguesa, pois este contribui para o aprendizado do aluno. Entretanto, para que isso ocorra o educador deve preparar aulas dinâmicas fazendo com que estes se interajam mais em sala de aula.

Dessa feita, conforme essa autora, o professor de Língua Portuguesa por meio do lúdico deve desenvolver um espaço com os outros professores, trabalhando sobretudo, a interdisciplinaridade no que se refere, ao aprendizado da criança. Desse modo, para a criança, isto será algo muito interessante, pois poderá aprender Matemática de forma dinâmica; Língua portuguesa, Geografia por meio, de coreografia e História através da dança.

Já os estudos de Patrícia Maria Guarniere Ramos (2017) demonstram que as implicações para o ensino da linguagem escrita devem partir de situações que tragam aprendizados, visando ampliar os conhecimentos, e a ludicidade é sem dúvida uma grande estratégia, pois permite a criança trabalhar a prática com valor pedagógico.

Daniela Guse Weber (2018), discorre sobre o Pacto Nacional pela alfabetização na idade certa e enfatiza que os professores que ensinam Matemática na alfabetização, precisam atenuar sua prática com o aproveitamento do interesse do aluno. No entanto, é importante que atente que nem todo o conteúdo pode ser transformado em práticas lúdicas (jogos), deve haver também a prática da teoria para melhor adquirir o conhecimento.

Segundo o estudo de caso sobre a Gamificação de Daniel Ramaldes de Almeida (2019) não se pode pegar todo o conteúdo e aplicar a prática em jogos, assim é como se a atividade fosse dada e encerrada, faz ainda um alerta para os professores que costumam utilizar os games como forma da aula ser mais engajadora: os games não são a saída para todos os aprendizados e achar que está pronto e acabado.

É necessário o ensino do saber jogar, que é uma experiência completamente teórica. A autora Bárbara Lima Giardini (2011), a aplicação de jogos na aprendizagem não é uma proposta nova na Educação. Entretanto, é preciso que haja uma formação para que os professores saibam definir os objetivos daquela aprendizagem, estimular o desenvolvimento de determinada área do conhecimento promovendo uma aprendizagem específica.

#### **4.2 A ludicidade para a prática pedagógica: compreensões do domínio do conhecimento e da ação docente em sala de aula**

A partir da análise de Adriano Maso da Silva Maronese (2009), a ludicidade como dimensão humana na formação de professores, é um dos pontos mais cruciais de trabalhar com jogos no Ensino de Língua Portuguesa e Matemática. Segundo o autor, a educação lúdica contribui positivamente nestas disciplinas para que ocorra a formação da criança, de modo a possibilitar que estas tenham um crescimento sadio, bem como um a ampliação do conhecimento dentro e fora do âmbito escolar.

Assim, na concepção de Maronese (2009), a partir do momento que os professores dessas disciplinas buscarem umas suas aulas maneiras diferenciadas de ensinar, isso fará com que os alunos tenham um novo olhar no que se refere, ao processo de ensino e aprendizagem, pois estes irão se sentir mais motivados e interessados durante a realização das atividades que lhes são propostas.

Neste contexto, convém salientar que Edith Gonçalves Costa (2020), em sua dissertação “*Ensino de ciências na educação infantil: uma proposta lúdica na abordagem Ciência, Tecnologia e Sociedade*”, discorre que as atividades lúdicas, também devem ser voltadas para a observação do espaço físico escolar, pois este processo de observação, coloca as crianças diante de situações problemáticas que são vivenciadas dentro da própria escola.

Ademais, conforme essa autora a atividade lúdica é tida como sendo um elo entre os aspectos motores, bem como cognitivos, afetivos e sociais, na fase da educação infantil por isto, a partir do brincar, as crianças tendem a desenvolver a aprendizagem, por meio, do desenvolvimento seja ele social, cultural ou pessoal, contribuindo dessa feita para que se tenha uma vida saudável nos aspectos físicos como mentais.

Assim, Costa (2020) acredita que as atividades lúdicas por sua vez, auxiliam no processo de aprendizagem dos alunos na educação infantil, pois estas trabalham a atenção, bem como a imaginação e os aspectos motores e sociais, os quais são cruciais para o pleno desenvolvimento destas.

Segundo Souza (2016), os professores de Língua Portuguesa, devem conduzir os conhecimentos de alfabetização de forma lúdica pois, isto dará ao aluno a capacidade de associar e articular vários conhecimentos, de maneira que exige da criança a criatividade para atingir o objetivo, atentando para as regras, desafios e estratégias para conhecer os diferentes gêneros textuais.

Já Silva (2021) salienta que o professor dos anos iniciais, em especial o da área de matemática, ao ensinar geometria, é preciso que faça com que o aluno pense sobre aquilo que está fazendo reaprendendo. Usar o lúdico para aprender conceitos matemáticos é levar o aluno a experimentar situações desafiadoras, raciocínio rápido é lógico, despertando o desenvolvimento cognitivo mais dinâmico.

Neste cenário, Soares (2020), defende que pedagogo, deve utilizar como recurso de ensino e aprendizagem em suas aulas o lúdico, pois o ensino através de jogos educativos proporciona a ampliação do conhecimento dos alunos e ainda desperta o interesse destes nas aulas.

A autora ainda comenta que o lúdico é indubitavelmente uma metodologia pedagógica que é capaz de ensinar brincando, tornando a aprendizagem significativa e com equidade. Logo, acredita-se que tanto os jogos como as brincadeiras podem proporcionar nas aulas de Língua Portuguesa e Matemática, o desenvolvimento físico mental e até mesmo, intelectual.

A construção da Identidade do Profissional Pedagogo, implica no ser e no sentir profissional, é antes de tudo situar-se no mundo, para que tenha o domínio do conhecimento e da prática profissional. O educador precisa ter a convicção que deve cumprir seu papel de orientador da aprendizagem (ROCHA, 2014).

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com base nas análises dos estudos incluídos nesse artigo, pode se concluir que é de extrema importância o lúdico no processo de alfabetização, é essencial para o ensino e aprendizagem. Porém, os conteúdos não podem ser todos transformados em práticas lúdicas, pois é fundamental que o professor seja um mediador de organizar as atividades com seus principais objetivos.

Sendo considerado como um instrumento no processo de alfabetização, o lúdico desenvolve nos alunos a oportunidade de criação e construção do seu próprio conhecimento. Todos os estudos escolhidos para o desenvolvimento desse artigo, os autores, consideram que a prática de ensino através dos jogos, além de dar chance de o aluno construir seu próprio conhecimento, colabora para que organize o tempo, e aguace o pensamento na resolução de problemas e o professor deverá ser um mediador desse processo.

Para os autores, a organização curricular inserindo o trabalho com o lúdico criou expectativas em todos os envolvidos com o curso de pedagogia, levando em conta a importância das atividades lúdicas no processo de alfabetização e do papel fundamental que o professor exerce, levando em conta que precisa se inteirar de que é preciso estar atento para não cair em situações que possam desestruturar seu planejamento.

### Referências

- ANDRADE, O. G; SANCHES, G. M. M. B. Aprendendo com o Lúdico. In: O DESAFIO DAS LETRAS, 2., 2004, Rolândia. **Anais...** Rolândia: FACCAR, 2005.
- BORIN, J. **Jogos e resolução de problemas: uma estratégia para as aulas de matemática.** São Paulo: IME-USP, 1996.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular: educação é a base.** Brasília, DF: SEB, 2018.
- COSTA, Edith Gonçalves. **Ensino de ciências na educação infantil: uma proposta lúdica na abordagem Ciência, Tecnologia e Sociedade** / Edith Gonçalves Costa. — 2020. 201 f.; il. Col.
- CURY, Augusto. **Pais Brilhantes e Professores Fascinantes.** 9.ed. Rio de Janeiro: Sextante, 2003.
- DANTAS, H. Brincar e Trabalhar. In: KISHIMOTO, T. M. (org). **Brincar e suas teorias.** São Paulo: Pioneira, 1998.



LAMBLEM, S. G. dos S.; JESUS, A. de. A Importância do jogo no processo de aprendizagem na Educação Infantil. **Revista online de Gestão Universitária**: Artigos online, 2018. Disponível em: <http://www.gestaouniversitaria.com.br/artigos/a-importancia-do-jogo-no-processo-de-aprendizagem-na-educacao-infantil>. Acesso em 8 out. 2021.

LEMLE, M. **Guia teórico do alfabetizador**. 16.ed. São Paulo: Ática, 2006. Série: Princípios.

LIMA, Manolita Correia. **Monografia: a engenharia da produção acadêmica**, - 2. ed – São Paulo: Saraiva, 2008.

MAGALHÃES, A.F.S.; JUNIOR, C.F.A. **Ludicidade na aquisição da leitura e escrita**: experiências e vivências nas séries iniciais do Ensino Fundamental. Campina Grande: Realize, 2012.

MATTOS, Roberto Aldrin Lima. **Jogos e matemática: Uma relação possível**. Salvador: R.A.L,2009.

MINAYO, M. C. S. (org.). **Pesquisa social**: teoria, método e criatividade. Petrópolis: Vozes, 2001.

NASCIMENTO, F. P. do. **Metodologia da Pesquisa Científica**: teoria e prática – como elaborar TCC. Brasília: Thesaurus, 2016.

ROCHA, Aline Sarmiento Coura. **A construção da Identidade do Profissional Pedagogo**. São Paulo, 2014.

SAVELI, E. L; TENREIRO, M. O. V. Organização dos tempos e dos espaços na educação infantil. In: SAVELI, E. *et al.* **Fundamentos teóricos da educação infantil**. Ponta Grossa: UEPG/NUTEAD, 2011. p. 111- 142.

SOARES, Marinês Mendes. **A formação da gestão escolar: Um retrato à partir das diretrizes e matriz curricular dos cursos de pedagogia**. São Paulo, 2020.

SOUZA, Antonia Silva de. **O LÚDICO NA PRÁTICA PEDAGÓGICA: O Desenvolvimento e Aprendizagem das Crianças das Escolas Públicas do Município de São Luís Gonzaga - Maranhão - Brasil**. Lisboa, fevereiro de 2021

SMOLE, K. C. S. **A Matemática na Educação Infantil**: A teoria das inteligências múltiplas na prática escolar. Porto Alegre, Editora Artes Médicas: 1996.

VIEIRA, D. M. Jogos de linguagem – Estratégia para atividades diversificadas no processo de alfabetização e letramento. In: MORO, C. de S. *et al.* **Educação infantil e anos iniciais do ensino fundamental: saberes e práticas**. Curitiba: SEED-PR, 2012.

VIGOTSKI, Lev, S, **Pensamento e Linguagem**. Trad, Jefferson Luiz Camargo: revisão técnica José Cipolla Neto, 3.ed. São Paulo: Martins Fontes, 2005, (Psicologia e Pedagogia).

VYGOTSKY, L.S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.