

INCLUSÃO DE JOGOS NO ENSINO FUNDAMENTAL I: A CONTRIBUIÇÃO PARA UMA APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA

Autora: Jadeilda Marques França¹- UEPB

Coautora: Erivanusa de Carvalho Alves²- UEPB

Orientadora: Ms. Ruth Barbosa de Araújo Ribeiro- UEPB

Universidade Estadual da Paraíba- UEPB

jadeildapb@hotmail.com, fabioerivanusa@gmail.com, ruthribeiro52@yahoo.com.br

RESUMO

Já é um ponto pacífico entre os pesquisadores, que as primeiras concepções e, até mesmas discussões, em torno das ideias do jogo e do jogar, advém da Antiguidade Clássica, na Grécia. Isso porque os gregos acreditavam que o jogo era algo de muita valia e imprescindível para que o cidadão da polis conseguisse alcançar a elevação do seu estado de espírito. E nas últimas décadas percebe-se que essas discussões também vêm ecoando no âmbito da escola brasileira, principalmente no nível do Ensino Fundamental I, enfatizando a utilização dos jogos matemáticos, com o intuito de facilitar o desenvolvimento cognitivo das crianças. Entretanto, sabemos que a presença dos jogos na história do cotidiano da humanidade não é nada novo. E que, provavelmente, teve início com a própria evolução do homem enquanto ser. Nesse sentido, o presente artigo é fruto do projeto ***Inclusão dos jogos no ensino fundamental I: a contribuição para uma aprendizagem significativa***, realizado em uma escola privada da cidade de Campina Grande-PB, que por questão de ética preferimos não revelar o nome da instituição. A investigação desse projeto guiou-se através da pesquisa quantitativa, quando analisamos os dados obtidos no questionário através de gráficos. A investigação também se deu qualitativamente quando analisamos junto ao grupo do 4º ano as imagens fotográficas, dos mesmos jogando, momento em que as crianças tiveram a chance de expressar sua narrativa sobre as fotos que foram registradas no ato do jogo. Desse modo, o referido projeto foi realizado junto aos alunos do 4º ano objetivando apresentar um relato de experiência, com jogos matemáticos, na turma supracitada. Por acreditarmos que os jogos passaram a ser compreendidos como algo inerente a vida social de cada sujeito, de modo que não é mais encarado como um mero passatempo, simplesmente uma forma de liberar as tensões. Ou como se pensava certos setores tradicionais da sociedade, que via no jogo uma forma de desvirtuar a conduta e a moral. Também pretendemos analisar a receptividade das crianças quando tiveram os jogos como auxílio pedagógico e entender a narrativa dos alunos, quando se viram através das imagens que foram registradas no momento da realização da investigação. Desse modo, chegamos à conclusão que os jogos educativos, serviram de direcionamento para uma aprendizagem significativa e dinâmica junto aos alunos que participaram dessa pesquisa. Para tanto, estaremos tomando por base, principalmente, teóricos como PIAGET (1995); FORTUNA (2000); MOURA (2009) e ALVES (2003).

Palavras-chave: Jogos, Inclusão, Ensino, Aprendizagem.

INCLUSÃO DE JOGOS NO ENSINO FUNDAMENTAL I: A CONTRIBUIÇÃO PARA UMA APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA



Autora: Jadeilda Marques França¹- UEPB
Coautora: Erivanusa de Carvalho Alves²- UEPB
Orientadora: Ms. Ruth Barbosa de Araújo Ribeiro- UEPB
Universidade Estadual da Paraíba- UEPB

jadeildapb@hotmail.com, fabioerivanusa@gmail.com, ruthribeiro52@yahoo.com.br

INTRODUÇÃO

Nas últimas décadas percebe-se um grande aumento nas escolas do Ensino Fundamental I enfatizando a utilização dos jogos matemáticos, com o intuito de facilitar o desenvolvimento cognitivo das crianças. Isso se deu, principalmente, quando aconteceu uma mudança na concepção dos estudos sobre a matemática. E um dos teóricos que imprimem esses avanços foi o estudioso Leibniz, que no por volta do final do século XVII, apresentou uma nova perspectiva para a concepção de jogo como fruto da inteligência humana, de modo que suas pesquisas acabam atraindo um novo olhar para a prática do jogo. Dessa forma, o matemático conseguiu promover uma reavaliação intelectual para o ato de jogar. “Assim, o jogo tornava-se claramente o lugar onde certa engenhosidade humana desabrochava sem a coerção do real” (DUFLOS, 1999, p 148). Até porque, sabemos que a presença dos jogos na história do cotidiano da humanidade não é nada novo. E que, provavelmente, teve início com a própria evolução do homem enquanto ser.

De acordo com Moura (2009), o século XX surge recheado de pesquisas e teorias sobre a importância dos jogos matemáticos para o desenvolvimento cognitivo das crianças. Estudos e pesquisas de Piaget, Vygotsky, Freire, Huizinga, entre outros, evidenciam que a prática do jogo, associada às regras ou não, pode possibilitar ao educando um considerável avanço na elaboração e aquisição do saber. Daí a necessidade de se investir na experimentação de uma pedagogia associada ao mundo lúdico do jogo, o que favorece para que haja, além de uma interação entre os seus participantes, amplia a construção de uma aprendizagem significativa.

Nesse sentido, os jogos passaram a ser compreendidos como algo inerente a vida social de cada sujeito, de modo que não é mais encarado como um mero passatempo, simplesmente uma forma de liberar as tensões. Ou como se pensava certos setores tradicionais, a exemplo da Igreja no século XVIII, que, além de proibir, via no jogo uma forma de desvirtuar a conduta e a moral, rompendo com os valores éticos e sociopolíticos de um povo e, por isso, era para ser banido do espírito humano. Contudo, é válido informar que essa mesma Igreja permitia os jogos e sua prática nas festas consideradas religiosas. Mas, nos dias atuais, “ a criança, o adolescente e o adulto quando se entregam ao jogo, estão certos de



que se trata apenas de uma evasão da vida real, um intervalo na vida cotidiana, embora encarem essa atividade com seriedade” (ALVES, 2003, P.18).

Depois de superados esses preconceitos sobre o jogo e os seus agentes, podemos dizer que começam a surgir algumas teorias e metodologias sobre a aplicação dos jogos no ambiente escolar. Dessa forma, os jogos conduzidos para sala de aula e seu trabalho junto aos alunos passa a ajudar na identificação de algumas dificuldades que as crianças têm, especialmente em matemática, além de fazer com que os alunos se tornem mais confiantes, críticos e capazes de trabalhar em equipe. E ainda, contribuir em fatores psicolinguístico, psicomotor, cognitivo e socioafetivo, provendo o aluno para uma atividade significativa no contexto escolar.

Através desse conceito resolvemos desenvolver o projeto *Inclusão dos jogos no ensino fundamental I: a contribuição para uma aprendizagem significativa*. Pois atuamos como professora em uma sala de aula, com uma turma do 4º ano do Ensino Fundamental I e percebemos que as crianças dessa turma, apresentavam grandes dificuldades para realização das atividades matemáticas. Esse fato nos fez questionar que recursos didáticos pedagógicos poderiam ser usados para facilitar a aprendizagem, ou melhor dizendo, para promover uma aprendizagem significativa.

Desse modo, desenvolvemos o projeto supracitado, objetivando identificar até que ponto os jogos matemáticos facilitariam a aprendizagem dos alunos, assim como também perceber a receptividade que esses apresentariam com os jogos em sala de aula e a interação que esse recurso didático iria proporcionar junto ao grupo. Como afirma FORTUNA (2000): “o jogo transita livremente entre o mundo interno e o mundo real o que garante à criança a fuga temporária da realidade. Tudo se transforma em lúdico para o aluno, mas o professor precisa trazer do lúdico a realidade, a verdade subentendida como conhecimento, especialmente o escolar” (FORTUNA, 2000, p. 23).

Foi o que tentamos fazer através desse projeto que teve a durabilidade de cinco meses, tempo suficiente para percebermos a grande contribuição dos jogos matemáticos para o desenvolvimento cognitivo das crianças. Já que o jogo vem proporcionar aos alunos/jogadores momentos de aprendizagem, regras, interação, associação. O que possibilita ampliação de habilidades de maneira individual e coletiva.



A investigação desse projeto guiou-se através da pesquisa quantitativa, quando analisamos os dados obtidos no questionário através de gráficos. A pesquisa quantitativa de acordo Gonçalves (2007) se dar através “de medidas objetivas testando hipóteses utilizando-se basicamente da estatística” (GONÇALVES, 2007, p.69).

Também a investigação se deu qualitativamente quando analisamos junto ao grupo do 4º ano as imagens fotográficas, dos mesmos jogando, momento em que as crianças tiveram a chance de expressar sua narrativa sobre as fotos que foram registradas no ato do jogo. Ainda de acordo Gonçalves (2007) “a pesquisa qualitativa preocupa-se com a compreensão e interpretação do fenômeno considerando o significado que os outros dão a sua prática (GONÇALVES, 2007, p.69)”.

Para identificar até que ponto os jogos matemáticos facilitavam a aprendizagem dos alunos, utilizamos uma diversidade de jogos matemáticos a exemplo de bingo, dominó, aritmética com cartas, kakuru, calculando, tangram, cálculo mental, sudoku, ábaco e compras no mercado fictício. E para perceber a receptividade dos alunos, em relação aos jogos em sala de aula, realizamos um questionário com as seguintes perguntas: O que os jogos representam para você em sala de aula? Em que os jogos contribuem para facilitar na aprendizagem dos conteúdos? Você acha que esses jogos em sala de aula contribuem para o respeito entre você e seus colegas? As respostas a esses questionamentos serviram de base para a análise aqui proposta.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

As teorias sobre jogos matemáticos apresentam a grande importância que esses têm para o bom desenvolvimento da aprendizagem das crianças. Montessori (1965) vai dizer, por exemplo, que os mesmos, incentivam o desenvolvimento sensorial e motor. E para tanto, é importante que os educadores, estejam atentos para manter o equilíbrio na distribuição desse material que pode proporcionar uma riqueza cognitiva, assim como também cultural.

Os jogos matemáticos, quando bem trabalhados, em sala de aula proporcionam momentos imaginários que permitem ir além do próprio conhecimento. Os alunos, no ato do jogo, tanto podem concordar como discordar com a dinâmica proposta, participam torce pela vitória, usam estratégias para vencer, fatores que contribuem para a construção de um sujeito crítico e reflexivo. Além de proporcionar,



[...] uma grande liberdade de inventar regras e relações, possibilitadas pelo fato de situar-se à distância de determinismos convencionais. É a ocasião de interiorização de atitudes, de tomar iniciativas pessoais e de dar respostas aos demais. Por momentos, divergindo do grupo, assumindo compromissos de lealdade com outros, o jogo apresenta situações próprias para descobrir-se “como” o outro ou “diferente” dos outros: ambas as percepções são necessárias para ir construindo suas próprias referências. (DANIELO, 2004. p. 19)

E dessa maneira entender que os jogos e a matemática não é algo distante de nós, pois os mesmos estão presentes em nossa vida cotidiana, na brincadeira de amarelinha, no boliche, nos jornais, nas revistas, nos gráficos, tabelas enfim, em diversas outras atividades que os alunos realizam em seu dia a dia.

Dessa forma, a escola e professores precisam se organizar pedagogicamente, direcionando-se a uma educação matemática que dê subsídios para o crescimento cognitivo e aprendizagem dos alunos, pensando em uma aula prazerosa, interessante e que motive os alunos no processo de investigação, de raciocínio lógico, buscando através dos jogos a importância de se entender a matemática não apenas para aplicação de uma prova, mas para sua vida social, cultural e política. E ainda, é preciso compreender que

todo jogo por natureza desafia, encanta, traz movimento, barulho e certa alegria para o espaço no qual normalmente entram apenas o livro, o caderno e o lápis. Essa dimensão não pode ser perdida apenas porque os jogos envolvem conceitos de matemática. Ao contrário, ela é determinante para que os alunos se sintam chamados a participar das atividades com interesse. (SMOLE et al. 2008, p. 10)

No entanto, é bom deixar claro que o jogo tem que ser inserido em sala de aula, como algo prazeroso e não como uma atividade obrigatória para o aluno, pois ele deve perceber esse momento, como algo prazeroso e relevante para seu aprendizado. Na verdade, o jogo educativo, precisa proporcionar aos alunos momentos de aprendizagem significativa.

Pensando nessa perspectiva, foi que desenvolvemos essa pesquisa, a qual traçou os resultados obtidos através dos questionários, quando nos foi possível observar, que de acordo com alunos, os jogos são importantes e representam para os mesmos um desenvolvimento na aprendizagem de forma divertida. Conforme pode ser observado na figura 1.

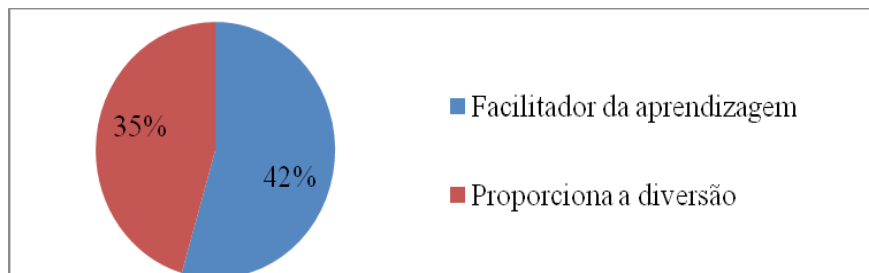


Figura 1. Percepção dos educandos de uma escola particular de Campina Grande, PB - sobre a importância dos jogos em sala de aula.

Ao analisar uma pequena amostra do questionário, constatou-se que 42% dos alunos representaram a importância dos jogos como uma ferramenta facilitadora da aprendizagem. E 35% dos alunos consideraram os jogos como meio de diversão em sala de aula. Podemos verificar que os alunos percebem a utilidade dos jogos no seu desempenho escolar, bem como os mesmos proporcionam melhorias nas habilidades cognitivas o que ajudou no desenvolver em suas atividades escolares.

Piaget (1994) descreve esta concepção na qual a criança através do jogo constrói novos conhecimentos direcionados pela aprendizagem escolar. Além disso, o jogo constitui uma das maneiras do indivíduo participar de forma interativa e descontraída nesse processo de aprendizagem.

Ainda através do questionário foi possível perceber a contribuição dos jogos tanto na aprendizagem dos conteúdos quanto no convívio e respeito ao próximo. Observou-se que, dentre as principais concepções expostas pelos educandos foram mencionados em primeiro lugar o domínio da tabuada, representando 32%. Em segundo lugar, registrando 28% o respeito às regras dos jogos. Em seguida, o respeito aos colegas indicando 25%. Subsequentemente representando 15% a compreensão e resolução de problemas envolvendo as quatro operações. Conforme figura 2.

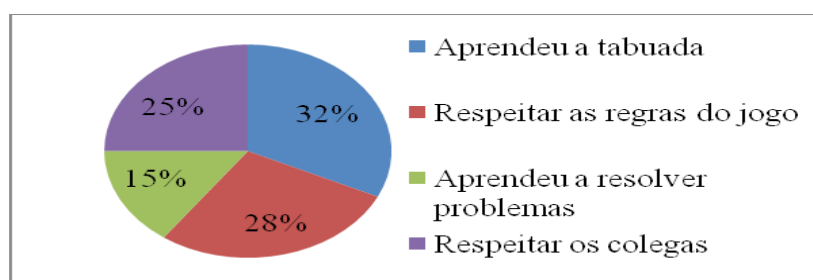


Figura 2. Percepção dos educandos de uma escola particular de Campina Grande, PB - sobre a contribuição dos jogos na aprendizagem.



Na mesma verifica-se que os alunos têm consciência sobre a importância dos jogos em sala de aula visando à construção do saber, assim como uma consciência individual e coletiva, respeitando as formas de vida e viabilizando um relacionamento harmônico na inclusão escolar.

Diante de tal pensamento, observa-se que o principal papel dos jogos é estimular o aluno a aprimorar seus conhecimentos através das atividades dos jogos matemáticos, pois a partir dos mesmos o aluno acaba sendo desafiado a produzir e oferecer soluções às situações-problemas. Até porque os jogos se tornam desafiadores e motivadores na percepção e na construção de esquemas de raciocínio, além de ser uma forma de aprendizagem diferenciada com resultados significativos.

Diante desse fato, Porto (2007), nos diz que com esses resultados as crianças aos poucos vão formando sua identidade, percebendo-se diferente dos outros, o que não impedem de interagir com o outro, e assim, respeitando as diferenças e aprendendo a se aceitar como é, com suas limitações.

Após os questionamentos foi realizada na escola uma exposição fotográfica em que os alunos se mostraram bastante motivados, discutindo oralmente suas experiências através das atividades inerentes aos jogos. O trabalho com afinho e dedicação, demonstrou que numa sala de aula, onde a diversidade é predominante, que os alunos retratavam a realidade da sala de aula, absorvendo informações e produzindo o saber a partir da observação fotográfica. Conforme Figura 1.

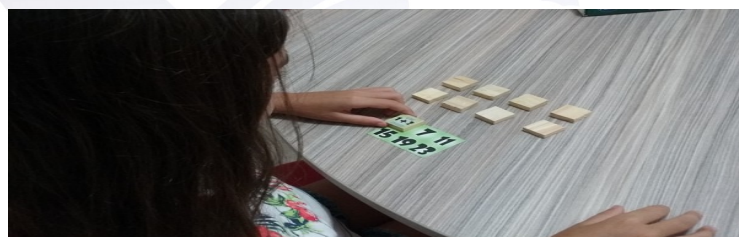


Figura 1. Bingo matemático envolvendo as quatro operações

Nesse sentido, a narrativa apresentada pelo grupo investigado, foi de imenso prazer a se ver jogando, em sala de aula. Algumas crianças revelaram esse fato não apenas na fala, mas através do sorriso e olhar de felicidade quando se viam nas imagens. Ações que nos deixaram bastantes felizes em saber que enquanto professoras, estamos trilhando o caminho certo, colaborando com a construção do trabalho em equipe, assim como também proporcionando momentos de entusiasmos diferentes de dias rotineiros. E ainda assumindo o compromisso junto às crianças de ensinar os conteúdos de forma prazerosa.

CONCLUSÃO

Diante desse de tudo o que foi exposto nesse artigo, concluímos que os jogos são realmente de grande contribuição para os alunos, pois percebemos um grande avanço dos alunos diante das atividades de matemática desde que iniciamos a aplicação deste projeto, isso foi verificado no questionário e nas aulas prática em que os jogos foram utilizados.

Com isso, percebemos também que a inclusão dos jogos educativos no âmbito escolar, constitui um importante instrumento de aprendizagem, mobilização que promove a interação, a associação, a assimilação e a inclusão social, desenvolvendo o processo de ensino aprendizagem.

Ainda verificamos o entusiasmo dos alunos em relação ao conteúdo que estava sendo trabalhado e a grande motivação que esses tinham em poder se expressar sobre suas dificuldades. Assim como, interagir em sala de aula de forma coletiva. Entendemos também, que só haverá um aprendizado significativo quando o espaço escolar for desestabilizado e promova um ambiente lúdico, que permita a imaginação, a criatividade, desafiando e provocando os alunos a trazerem para o seu cotidiano o uso prático do jogo associado à matemática.

Por meio deste estudo pudemos concluir que os professores, alunos e comunidade escolar devem engajar-se nos esforços do desenvolvimento de ações individuais e coletivas através dos jogos educativos, promovendo estímulos, criando e recriando possibilidades através desse recurso didático-pedagógico, no intuito de desenvolverem inúmeras potencialidades, habilidades e competências, buscando, dessa forma, um bom desempenho para atingir resultados satisfatórios junto a esses alunos do ensino fundamental I. Para que eles possam conduzir esse aprendizado para vida e com a vida.

REFERÊNCIAS

- ALVES, A. M. P. A história dos jogos e a constituição da cultura lúdica. Revista do Programa de Mestrado em Educação e Cultura. Florianópolis, v. 4, n. 1, p. 47-60, jan./jun. 2003. Disponível em: <http://www.periodicos.udesc.br/index.php/linhas/article/viewFile/1203/1018>. Acesso em 30/08/2016.
- DINELLO, R. A. Os jogos e as ludotecas. Santa Maria: Pallotti, 2004.



DUFLO, C. O jogo: de Pascal a Schiller. Porto Alegre: Artmed, 1999. FORTUNA, T. R. Sala de aula é lugar de brincar? In: XAVIER, M. L. M.; DALLAZEN, M. I. H. (org.). Planejamento em destaque: análises menos convencionais. Porto Alegre: Mediação, 2000 (Caderno de Educação Básica, 6) p. 146-164.

GONÇALVES, H. de. Manual de metodologia da pesquisa científica. São Paulo: Avercamp, 2007.

MONTESSORI. Ideas generales sobre mi método. 3. ed. Buenos Aires: Losada, 1965.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança**. Imitação, jogo e sonho, imagem e representação. 2. ed. Tradução A. Cabral e C. M. Oiticica. Rio de Janeiro: Zahar, 1995.

PORTO, O. **Bases da Psicopedagoga**. Diagnostico e intervenção nos problemas de aprendizagem. 3. Ed. Rio de Janeiro: WALK ed. 2007.

SMOLE, K. S. Jogos de Matemática: de 1º e 3º ano. Porto Alegre: Artmed, 2008. (Cadernos do Mathema – Ensino Médio).

