



UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ  
CAMPUS UNIVERSITÁRIO DE MARABÁ  
PLANO NACIONAL DE FORMAÇÃO DOS PROFESSORES DA  
EDUCAÇÃO BÁSICA – PARFOR  
CURSO DE PEDAGOGIA

**A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS PARA O DESENVOLVIMENTO DA  
LEITURA:** Estudo de caso no 3º ano do 1º ciclo do ensino fundamental na  
escola Salomé Carvalho em Marabá - Pará.

VALDIRENE DOS REIS SOUSA

MARABÁ-PA

2014

VALDIRENE DOS REIS SOUSA

**A IMPORTANCIA DOS JOGOS PARA O DESENVOLVIMENTO DA LEITURA:** Estudo de caso no 3º ano do 1º ciclo do ensino fundamental na escola Salomé Carvalho em Marabá - Pará.

Trabalho de Conclusão de Curso – (TCC) apresentado a Coordenação Acadêmica do Curso de Pedagogia da Universidade Federal do Pará – UFPA – Campus Acadêmico de Marabá – em parceria com o Plano Nacional de Formação dos Professores da Educação Básica – PAFOR como requisito primordial para a obtenção do Título de Licenciada Plena em Pedagogia.

Orientadora: Professora Mestre Elizeth Duarte Guimarães

MARABÁ-PA

2014

VALDIRENE DOS REIS SOUSA

**A IMPORTANCIA DOS JOGOS PARA O DESENVOLVIMENTO DA LEITURA:** Estudo de caso no 3º ano do 1º ciclo do ensino fundamental na escola Salomé Carvalho em Marabá - Pará.

Trabalho de conclusão do curso de licenciatura Plena em Pedagogia, sendo-lhe atribuída à nota “\_\_\_\_\_”(\_\_\_\_\_), pela banca examinadora formada por:

---

Presidente Professor Orientador

---

Membro: Supervisor de campo

---

Membro: Profissional da área

MARABÁ-PARÁ.

2014

## AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus por estar sempre presente em minha vida. Por senti-lo sempre ao meu lado nos momentos mais difíceis, dando-me saúde e segurança para não desanimar diante dos obstáculos encontrados pelo caminho.

Aos meus filhos Maria Isabelly, Marcos Vinícius e Ítalo, que no decorrer destes anos contribuíram ajudando-me. Aos quais muito devo pelo tempo que deixei de dedicar-lhes, pela falta de atenção quando mais necessitavam da minha presença.

Ao meu esposo Ivan Lima Marques pelo apoio, amor, afeto, companheirismo e ajuda na educação dos meus filhos na minha ausência. Quem sempre me incentivou a lutar e a conquistar meus sonhos.

À minha amiga Maria das Graças que sem medir esforços sempre esteve ao meu lado, tirando minhas dúvidas e ajudando-me na realização das minhas atividades. À minha amiga Cristina Vital, grande amiga de luta a quem devo muito favor que sempre tirava minhas dúvidas na realização das minhas atividades.

À minha querida irmã Raimunda, que sempre incentivou para o meu ingresso na minha vida profissional, que muito contribuiu para que eu chegasse até aqui, e ao meu grupo de estudos: Elenilde, Jeane, Graça e Vera Lúcia.

## DEDICATÓRIA

Dedico a Deus em primeiro lugar por ter me proporcionado momentos prazerosos pela conquista de um espaço nesta casa de ensino, e por ter poupado minha vida dando-me saúde, força, compreensão e perseverança para enfrentar os obstáculos e as dificuldades que foram muitas, mas hoje posso dizer como diz o salmista Davi: “Até aqui nos ajudou o Senhor” (Salmo 37).

Dedico também às professoras Vanja Elizabeth e Elizeth Duarte Guimarães pela forma como conduziram esse trabalho.

Dedico também aos nossos queridos que ao longo do percurso destes estudos juntos somamos forças e contribuímos na realização dos nossos sonhos e na conquista dos nossos objetivos.

*“Ninguém caminha sem aprender a caminhar, sem aprender a fazer o caminha, caminhando sempre se aprende a refazer, e a retocar o sonho.”*

***Paulo Freire***

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b>	10
<b>1 O PROCESSO DE APRENDIZAGEM DA CRIANÇA NAS SÉRIES INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL</b>	
1.1 A pedagogia dos jogos nas séries iniciais do ensino fundamental	14
1.1.1 As características pedagógicas do jogo no ensino infantil	16
1.1.2 Os jogos para a produção do conhecimento nas séries iniciais do ensino fundamental	17
1.1.3 O jogo como recurso didático na educação infantil	18
<b>2 O DESENVOLVIMENTO DA ESCRITA E DA LEITURA</b>	
2. 1 as motivações para a leitura	21
2.2 leitura <i>versus</i> decodificação	23
2 3 jogos simbólicos: uma ferramenta para o desenvolvimento da leitura.	24
2. 4 Aspectos metodológicos na aplicação do jogo para o desenvolvimento da leitura e escrita	26
<b>3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS</b>	
3.1 Comunidade investigada.	28
3.2 A pesquisa de campo	30
3. 3 Etapas da pesquisa.	31
3.4 Análise dos dados,	32
3.5 Apresentação e resultado da pesquisa com os professores do 3º ano	32
3.6 Apresentação e resultado da pesquisa com os alunos	36
CONSIDERAÇÕES FINAIS	40
REFERÊNCIAS	42
ANEXOS	44

## RESUMO

Este trabalho apresenta a temática **A Importância dos Jogos para o Desenvolvimento da Leitura: estudo de caso no 3º ano do 1º ciclo do Ensino Fundamental na Escola Salomé Carvalho em Marabá – Pará**, tendo como objeto de análise a opinião de professores e alunos. A pesquisa fundamentou-se no referencial teórico-metodológicos baseado nas teorias de diversos autores como: AGUIAR, FREIRE, GARÁFONO, CAVEDA, KISHIMOTO, MELLO, MARINHO, SALLES, PIAGET, VIGOTSKY, entre outros, que tratam da importância dos jogos para o desenvolvimento da leitura no ambiente escolar o estudo é uma pesquisa de abordagem qualitativa e quantitativa. Utilizamos como instrumento de coleta de dados questionário dos quais participaram alunos e professores, que estudam e lecionam no Colégio Municipal de ensino fundamental professora Salomé Carvalho, a pesquisa foi realizada no ano letivo de 2014. Os resultados do estudo revelam que os jogos são uma realidade nas salas das escolas pesquisadas. Concluímos que a escola pesquisada já faz uso de jogos em suas salas de aulas. Contudo, precisa formular metodologias pedagógicas com técnicas que utilizem os jogos como recursos didáticos que enriqueçam o ensino aprendido nas séries iniciais do ensino fundamental na escola de forma intrínseca e continuada.

**PALAVRAS- CHAVE:** Jogos, Didáticas, Metodologias.



## **ABSTRACT**

This work presents the theme of the importance of the games to reading development: case study on the third year of the first cycle of elementary school in Oak in Marabá-Salome school Stop. Having as object of analysis the opinions of teachers and students. This research was based on theoretical-methodological frame of reference based on the theories of various authors such as: AB, FREIRE, GARÁFONO, CAVEDA, KISHIMOTO, MELLO, marine, SALLES, PIAGET, VIGOTSKY, among others, who talk about the importance of the games to the development of reading in the school environment the study is a survey of qualitative and quantitative approach. We use as an instrument of data collection questionnaire of which participated students and teachers, who study and teach in Municipal Elementary School teacher Salome Carvalho, the survey was conducted in the academic year of 2014. The results of the study reveal that; the games are a reality in the classrooms of the schools surveyed. We conclude that enrich the teaching learning in the initial series of elementary school at school so intrinsic and continued.

**KEYWORDS:** Games, Educational Methodologies.

## INTRODUÇÃO

Os jogos simbólicos sempre foram uma atividade do ser humano e constituem por si só situações de aprendizagens. Sendo práticas de atividades lúdicas, eles contribuem de forma notável na aquisição de conhecimentos. Por meio de atividades diversificadas a criança se desenvolve afetivamente, socialmente, desenvolve a expressão oral e corporal, estabelece relações lógicas, opera mentalmente e reduz a agressividade. Assim, elas aprendem melhor e se socializam com facilidade, apreendem o espírito de grupo, aprendem a tomar decisões e percebem melhor o mundo dos adultos. Através dos jogos com as atividades elaboradas em sala de aula e nas recreações, o professor poderá usar as diversas facetas que os jogos proporcionam para o aprendizado do aluno e principalmente para incentivá-lo no ato da leitura. Nesse aspecto os jogos envolvem o aluno na aprendizagem como um todo, especificamente no aprendizado da leitura.

O tema deste trabalho analisa e descreve a importância dos Jogos como Atividades Lúdicas que ajudam e contribuem no ensino aprendizado da leitura no 3º ano do Ensino Fundamental da escola Salomé Carvalho. Este tema foi escolhido devido à necessidade de uma verificação *in loco* das atividades com jogos nas salas de aulas nas series iniciais do ensino básico, pois é nessa fase que se desenvolve os aspectos físico, moral e cognitivo das crianças. No entanto, observamos que a maioria dos professores têm dificuldades em trabalhar com jogos. Essa dificuldade ocorre por três motivos: os professores não recebem um treinamento para trabalhar de forma adequada, por conta da superlotação na sala de aula e por causa da falta de espaço livre na área da escola.

No entanto, percebemos que o principal problema é que os professores não têm conhecimentos metodológicos e pedagógicos para trabalhar os jogos na sala de aula, ou seja, os jogos são atividades postas aos alunos sem objetivos sistemático e didático-epistemológico. Acredita-se que os coordenadores devam acompanhar mais de perto as atividades dos professores em suas salas de aulas.

Sabemos que o jogo simbólico é uma peça importante para desenvolver o raciocínio lógico da criança com relação ao aprendizado da leitura, desde quando ela possa entender as regras lúdicas e pedagógicas de tais atividades. Com tal pensamento, juntamos as análises, os aportes dos teóricos, às vivências do nosso cotidiano como profissional da educação e o mais importante, a nossa inquietação frente a essas mudanças para assim levantarmos questionamentos, amadurecimentos e construir e reconstruir saberes vinculado aos quatro

pilares da educação: aprender a conhecer, aprender a fazer, aprender a viver juntos e aprender a ser. Dentro desses pilares, sentimos a necessidade de aprofundarmos nossos conhecimentos a respeito da utilização dos jogos para o desenvolvimento da leitura no 3º ano do ensino fundamental que constituem – se uma teia para o desenvolvimento das praticas pedagógicas.

Em primeiro lugar, procuramos observar se nas séries investigadas os professores utilizam jogos e de que forma eles estão usando os jogos no 3º ano do Ensino Fundamental. A partir de um aprofundamento teórico, refletimos sobre a importância do lúdico para a aprendizagem mais significativa da formação cognitiva, afetiva e social da criança nessa etapa de ensino. A seguir, pontamos possibilidades de utilização das atividades lúdicas na sala de aula da educação com a criança na escola.

A metodologia utilizada para realizar a pesquisa foi a abordagem descritiva e analítica pautadas na estratificação de dados qualitativos e quantitativos, com um questionário com perguntas abertas e fechadas, pois investigamos tanto a objetividade, quanto a subjetividade do nosso objeto de estudo que é a utilização dos jogos para o desenvolvimento da leitura no 3º ano do ensino fundamental.

No primeiro capítulo, nos pautamos nos referenciais teóricos utilizando os relatos dos mais renomados autores sobre esta temática abordada Tais como: Aguiar (2002), Alves (2002), Antunes (2008), Barbosa (2008), Bryant (1987), freire (1979), Garáfono (2005), Guerra (2002), Kishimoto (2001), Melo (1989), Piaget (2001), Vygotsky (1979) entre outros. Posteriormente, explanamos as leituras perpassando pelo lúdico como formas de formação dos educandos nas primeiras séries do ensino básico.

No segundo capítulo falamos da importância da utilização dos jogos no aprendizado infantil nas séries iniciais do ensino fundamental.

No terceiro capítulo apresentamos os resultados da pesquisa de campo com professores e alunos da escola Salomé carvalho, e posteriormente colocaremos nossas considerações finais.

## **CAPÍTULO 1 - O PROCESSO DE APRENDIZAGEM DA CRIANÇA NAS SÉRIES INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL**

Apesar da educação ser tarefa de todos os sistemas educativos e cada aluno o protagonista de sua própria educação, a criança tem de ser reconhecida como sujeito do processo educativo onde a valorização dos significados se dá a partir do que a criança já sabe e valorizar os seus saberes como fundamento de novas aprendizagens. É difícil saber exatamente o que a criança aprende no seu meio, mas se a colaboração entre os pais e professores for eficaz é possível controlar o que ele pode aprender na escola, reconhecendo as aprendizagens do meio familiar e do meio escolar que são nitidamente influenciadas pela realidade, ou seja, a aprendizagem é a maneira pela qual se tem uma mudança de comportamento obtido através de experiências construídas por vários fatores como, por exemplo, o emocional os relacionamentos e o ambiente em que se está inserido e o professor é essencial neste processo de aprendizagem dos alunos, contudo veja o diz Alves (2007):

Aprender é um processo que se inicia a partir do confronto entre a realidade e o objetivo e os diferentes significados que cada pessoa constrói acerca dessa realidade. “Consideram as experiências individuais e as regras sociais existentes, adquirir novos conhecimentos onde existe uma transformação de pensamento e atitude”, (ALVES, 2007, P, 18).

O processo de aprendizagem traduz a maneira como os seres adquirem novos conhecimentos, desenvolvem competência e mudam o comportamento, Trata-se de um processo complexo que dificilmente pode ser explicado apenas por recortes dos lados no contexto de aprendizagem. O conhecimento é contínuo, estamos sempre aprendendo. O conceito de aprendizagem vem se modificando uma vez que os tradicionalistas acreditavam que “ao se jogar informações, ao decorar, a criança estaria aprendendo”, Antunes, 2008, p.32). Tempos atrás quando o eixo da escolaridade se centralizava no professor, ao aluno, cabia reter suas informações ou suas instruções.

Segunda a abordagem atual, a verdade deixa de ser o professor o produtor e detentor do conhecimento. A criança tem a oportunidade de se transformar em um ser mais autônomo, pensante, independente e protagonista de sua própria história, onde possa ser respeitado e capaz de dar a sua opinião a favor ou contrário de algo embasado em sua história de vida e naquilo que acredita ser verdadeiro e essencial, por isso, é de grande importância um desenvolvimento sadio e que propicia uma aprendizagem de qualidade e com saúde.

Segundo Barbosa (2008, p13),

É principalmente por meio do desenvolvimento motor que a criança deixa de ser a criatura frágil da primeira infância e se transforma numa pessoa livre e independente do auxílio alheio. As atividades motoras desempenham também um papel importante e muito das suas primeiras criatividades intelectual em questão explora o mundo que rodeia com os olhos e com as mãos fornecendo-lhe também os meios dos contatos sociais com outras crianças.

Quando falamos de aprendizagem de criança não poderíamos deixar de citar Piaget (2001), Vygotsky (1979), e Wallon (1978). Apesar de terem algumas diferenças em seus pensamentos também, tiveram muitas coisas em comum como, por exemplo, acreditavam que a criança é um ser ativo pensante e atento. Algumas diferenças podem citar com relação aos fatores externos e interno onde Piaget acreditava nos fatores biológicos e Vygotsky no ambiente social em que a criança nasce. Guerra (2002. P. 92).

Vygotsky (1979) observa que a psicologia muito deve a Piaget, pois, ele revolucionou o estudo da linguagem e do pensamento das crianças, desenvolvendo o método clínico de investigação das ideias infantis, concentrando-se na característica distinta do pensamento das crianças naquilo que lhes falta utilizando uma abordagem positiva demonstrando que a “diferença entre o pensamento infantil e o pensamento adulto era mais quantitativa do que qualitativa”,

Para Piaget (2001) a aprendizagem não acontece por meio de conhecimentos produzidos onde o professor podia falar para os alunos e ao mesmo o escutar. Entregar algo pronto sem levar em consideração as vivências produzidas pelo aluno. Muitos seguidores como Emília Ferreiro (1987), que teve um papel muito importante para educação adotou o essencial piagetiano em suas alíneas. Já para Vygotsky a aprendizagem se dá por meio do relacionamento social, contribui para uma construção que dará suporte ao desenvolvimento ao progresso do pensamento porque ela exprime e atua como estrutura.

Nesse sentido Piaget (1971, p. 102) afirma que:

Quando brinca a criança assimila o mundo a sua maneira sem compromisso com a realidade, pois sua interação com o objeto depende da natureza deste mais da função que a criança atribui, é o que Piaget chama de jogo simbólico. Essa pesquisa surgiu da necessidade mostrar aos professores a importância de se trabalhar com jogos lúdicos em sala de aula.

Cabe ao educador, por meio da intervenção pedagógica, propiciar atividades significativas que levem a uma aprendizagem de sucesso. Para que isso aconteça é necessário que o professor reflita sua prática pedagógica percebendo o aluno mais que um mero executor de tarefa, mas alguém que sente prazer em aprender. O jogo possibilita a ação com significados, além disso, as situações imaginárias fazem com que as crianças sigam regras, pois cada faz-de-conta supõe comportamentos próprios da situação.

Para Vygotsky, (1979, p.45) a criança aprende muito ao brincar. “O que aparentemente ela faz apenas para distrair-se ou gastar energia é na realidade uma importante ferramenta para o seu desenvolvimento cognitivo, emocional, social, psicológico”. De acordo com essas afirmações, chamamos o professor a uma reflexão sobre sua prática, visualizando a necessidade de uma constante atualização, reflexão essa que também o educador já fazia nos anos vinte do século passado, propondo uma mudança na escola que considera teórica demais, fazendo inclusive sugestões como o uso de jogos pedagógicos, trabalho em grupo, aulas passeio, jornal escolar, entre outras.

Se estudarmos a história do jogo, veremos que sua importância foi reconhecida em todos os tempos, como cita Piaget (1978, p.47)

O indivíduo, seja criança ou adulto, revive no jogo a maioria das atividades pelas quais passou a espécie, em sua metódica evolução, durante milênios. Desse modo, vemos a importância do jogo na vida da criança, sendo o mesmo, uma atividade construída socialmente e culturalmente. É uma forma de a criança entrar em contato com a cultura.

Neste enunciado, vimos que os jogos quando utilizados de forma metodológica e pedagógica, nas séries iniciais do ensino fundamental, pode funcionar como uma importante ferramenta.

## 1.1 A PEDAGOGIA DOS JOGOS NAS SÉRIES INICIAS DO ENSINO FUNDAMENTAL

Os jogos significam uma reorganização da prática pedagógica desempenhada pelo professor, prática essa que deve abandonar os moldes da educação bancária e absorver o lúdico por meio dos jogos como o instrumento principal para o desenvolvimento da criança. Essa atividade e a maneira como os professores dirigem o brincar desenvolverão psicológicas, intelectual, emocional, físico-motora e socialmente as crianças, e por isso os espaços para se jogar são imprescindíveis nos dias de hoje.

Nos jogos lúdicos, no brinquedo e na brincadeira, desenvolve-se a criatividade, a capacidade de tomar decisões e ajuda no desenvolvimento motor da criança, além destas razões, tornam as aulas mais atraentes para os alunos. A partir de situações de descontração o professor poderá desenvolver diversos conteúdos, gerando uma integração entre as matérias curriculares.

Segundo Piaget (2001, p. 56), o jogo de regras é a atividade lúdica do ser socializado e começa a ser praticado por volta dos sete anos, quando a criança “abandona o jogo egocêntrico das crianças menores, em proveito de uma aplicação efetiva de regras e do espírito de cooperação entre os jogadores”. (PIAGET, 2001, P. 56),

Como vemos, no jogo, a criança, inicialmente, egocêntrica e espontânea, vai se tornando cada vez mais sociável, pois as relações interindividuais são fundamentais. Uma criança ao brincar aprende a ser um adulto bem resolvido, pois as brincadeiras fazem o sujeito se identificar e desenvolve seu eu de maneira plena.

No entanto Kishimoto (2001, p. 142) relata:

A ludicidade é entendida como um processo que se manifesta em todas as etapas da vida humana, tornando-se um dos meios a contribuir com a prática educativa, pois brincando e jogando, a criança aplica seus esquemas mentais à realidade que a cerca, aprendendo-a e assimilando-a. (KISHIMOTO 2001, P. 142)

Os jogos estimulam a coordenação motora da criança na sua fase inicial e, ainda, contribuem para o desenvolvimento do respeito, da coletividade e liderança. No entanto, é preciso saber como os professores estão utilizando os jogos em sala de aula. Por isso, optamos por pesquisar essa temática, já que possibilita a produção do saber, auxiliando, assim, a formação de seres ativos sob a realidade do seu cotidiano e despertando uma maior consciência de si mesmo.

A discussão sobre o jogo no ensino fundamental não pode ser vista e entendida como simples prática pela prática, mas como disciplina que utiliza o lúdico como princípio pedagógico no processo de aprendizagem e na construção do conhecimento, proporcionando um ambiente de experiência, satisfação, aprendizagem, cooperação, socialização e interação com o outro e com o meio, formando sujeitos interativos autônomos e conscientes de suas ações, criando e recriando seus próprios conhecimentos sobre o mundo em que vive e sua realidade social.

A educação em sua essência é a formação do homem pela sociedade, na qual todos educam a todos permanentemente. No entanto, o que está para ser desvendado na educação é o caminho da transformação da forma de ver, conceber e entender as mudanças sociais, políticas, culturais e econômicas, que nos afetam direta e indiretamente. O desafio é encontrar o caminho da reconciliação e da superação das divergências impostas por tais mudanças. Estimular as discussões debate entre as novas gerações de professores e alunos são necessários e imprescindíveis, respeitando-se a livre circulação de ideias em um contexto no qual todos, ocupando o mesmo espaço, possam construir saberes pela divergência e pela contradição. (PIAGETE, 2001, p. .23).

A educação não se restringe hoje ao saber limitado do professor frente aos seus alunos, aos muros escolares, a quatro paredes da sala de aula, aos quatro cantos da quadra poliesportiva, às raias da pista de corrida ou das piscinas, às linhas demarcatórias do campo de futebol, ao seu próprio temor neste início de século. Ela se depara frente a frente com a maior

das revoluções – a sociedade de informação - que não pode ser negada, pois se constitui em um elemento essencial para a compreensão da nossa modernidade.

Ser timoneiro neste mar agitado – educação – não é tarefa fácil, mas não podemos ficar á deriva ou flutuar tal qual um iceberg com as simples informações adquiridas nos bancos escolares no início de nossas vidas. Tais informações devem ser constantemente analisadas, reavaliadas, reabastecidas e readaptadas diante das constantes mudanças do mundo contemporâneo.

### **1.1.1 As características pedagógicas do jogo no ensino infantil**

Conforme Finck (1995), alguns dos elementos que caracterizam o jogo são a ludicidade, a alegria, o prazer, a competição e a tensão. No jogo, o ritmo de sua execução e as regras são estabelecidas pelos participantes, sendo os movimentos compatíveis com as possibilidades de execução de caso de um dos componentes do grupo. A competição se faz presente na disputa entre os participantes que tentam superar os desafios obedecendo às regras, mas o prazer, o divertimento e o brincar são predominantes no desenvolvimento do jogo. A ordem, a tensão, a alegria, o movimento, a mudança, a solenidade, o ritmo e o entusiasmo caracterizam o jogo em sua ludicidade, remetendo os participantes para um mundo diferente, o que leva a uma separação espacial em relação à vida cotidiana. É dentro desse ambiente que o jogo se processa e que suas regras têm validade.

A competição está presente no jogo na forma de desafio, levando a criança a tentar superar suas próprias dificuldades e servindo também como elemento motivador para sua aprendizagem. A vitória é um dos objetivos, e não o único, sendo que as regras são construídas com a possibilidade de ser modificadas por aqueles que participam do jogo, respeitá-las é necessário para que o jogo não perca o encanto, e o adversário é visto, sobretudo como companheiro, pois sem ele não haveria o prazer de jogar, de desafiar.

O jogo é entendido por Mello, como:

Uma atividade ou ocupação voluntária, onde o real e a fantasia se encontram que possui características competitivas, ocorre num espaço físico e de tempo determinados, desenvolve-se sob regras aceitas pelo grupo de participantes, e são, em geral, a habilidade física, o desempenho intelectual diante das situações de jogo, e às vezes a sorte, os componentes responsáveis pela determinação dos seus resultados (MELLO, 1989, P; 93).

A utilização do jogo como recurso didático pelo educador pode contribuir para o aumento das possibilidades de aprendizagem da criança, pois por meio desse recurso ela pode



vivenciar corporalmente as situações de ensino-aprendizagem, exercendo sua criatividade e expressividade, interagindo com outras crianças, exercitando a cooperação e aprendendo em grupo. Assim, como o jogo, o professor possibilita á criança o acesso ao conhecimento a partir da vivência, da troca e da experiência, propiciando uma educação mais lúdica e prazerosa, dando abertura livre para o aprendizado concreto e a facilidade para desenvolver a leitura e a escrita. Desse modo, aprender pode e deve ser extremamente agradável e motivante para a criança.

### **1.1.2 Os jogos para a produção do conhecimento nas séries iniciais do ensino fundamental**

Sabemos que o processo de educação escolar ocorre com ênfase, principalmente, em processos verbais, através de palavras, símbolos e códigos. No período da educação infantil, há acordo entre os estudiosos quanto ao benefício de se ensinarem conceitos por intermédio de atividades lúdicas, mediadas pela linguagem oral e gestual (motora) e por objetos e figuras. Há também consenso quanto ao fato de que a educação infantil e as séries iniciais do ensino fundamental constituem a época por excelência para a aquisição de repertórios conceituais considerados básicos para aquisições acadêmicas posteriores. Entre os pré – requisitos necessários para essas aquisições, podemos citar o domínio de conceitos temporais, numéricos e relacionais.

Freire (1996, p. 92) afirma que:

Em referência ao processo de educação escolar das crianças, principalmente nas séries iniciais, afirma que se trata de um universo em que os atos motores são indispensáveis para a criança, tanto na relação com o mundo como na compreensão dessas relações. (FREIRE 1996, P. 92)

O autor nos explica essa questão esclarecendo que, de um lado, existe a atividade simbólica, solicitada pela escola, e, de outro, o mundo concreto, com o qual o aluno se relaciona. Assim, como o que liga esses dois fatores é a atividade corporal, somente por intermédio desta é que a criança passa do mundo concreto às representações mentais, pois ela transforma em símbolos aquilo que pode experienciar corporalmente ( o que ela vê, cheira, pega, chuta aquilo de que corre e assim por diante). Nesse sentido, o movimento poderia ser um instrumento para facilitar a aprendizagem de conteúdos diretamente ligados ao aspecto cognitivo.

Freire (1996) defende uma “educação de corpo inteiro”, que possui três dimensões: a educação da sensibilidade, que se daria pela entrada de estímulos; a educação da motricidade, que se daria e se expressaria pelo movimento; a educação do símbolo, em que seria utilizado o universo da fantasia, o qual faz parte do mundo da criança e está mais próximo dela.

A questão motora assume um grande alcance na atividade da criança, sendo muito importante que as situações sejam planejadas especialmente para trabalhar o movimento em suas várias dimensões, oportunizando-se espaço pra sua efetivação em todos os momentos da rotina diária, de modo a incorporar os diferentes significados que lhe são atribuídos pelos familiares e pela comunidade.

Desse modo, é fundamental que o trabalho pedagógico com o movimento envolva a expressividade e a mobilidade própria das crianças. Compreender o caráter lúdico e expressivo das manifestações da motricidade infantil pode ajudar o professor a organizar melhor sua prática, levando em conta as necessidades das crianças.

Aguiar (2002, p. 46), relata que é no período da educação infantil e das séries iniciais, por meio da brincadeira e da fantasia, que a criança adquire a maior parte de seus repertórios cognitivos, emocionais e sociais. “O jogo é reconhecido como meio de fornecer à criança um ambiente agradável, motivador, planejado e enriquecido, que possibilita a aprendizagem de várias habilidades”. (Aguiar 2002, p. 142).

A atividade lúdica do jogo possibilita à criança vivenciar a brincadeira e a fantasia, sendo reconhecida por grande parte dos educadores como uma ferramenta didática que oferece inúmeras possibilidades pedagógicas. Tal reconhecimento ocorre há algum tempo, por parte de educadores que já defendiam sua utilização visando à melhoria da aprendizagem escolar das crianças.

### **1.1.3 O jogo como recurso didático na educação infantil.**

Nas últimas décadas do século passado, a educação e a escola passaram por algumas mudanças e adequações em relação a vários aspectos: organização, currículos, espaço físico, entre outros.

Marinho (2009, p. 89) relata:

A criança deixou de ser vista como um adulto em miniatura, e suas necessidades foram reconhecidas como diferenciadas das do adulto, entendendo-se, portanto, que sua educação escolar também teria que ser diferente. A partir daí, as preocupações de vários estudiosos da área estiveram voltadas para uma organização curricular específica que atendesse à educação das crianças.

Vimos que esse fato foi marcado e várias outras mudanças foram acontecendo. Outro fato relevante foi em relação à formação dos professores, que passou a ser direcionada para o desenvolvimento do trabalho pedagógico com as crianças. Como consequência, a concepção da maioria dos educadores começou a mudar, e a criança tornou-se o centro do processo de ensino/aprendizagem. Paralelamente a esse processo, ocorreu a busca por metodologias que viessem ao encontro das novas necessidades e interesses dos alunos.

O jogo, então, passa a ser reconhecido pelos educadores como uma importante ferramenta didática, que pode auxiliar no encaminhamento da prática pedagógica de forma criativa, inovadora, e, mais importante, muito prazerosa para as crianças, aproximando, assim, o aprender e o brincar.

O jogo tem um papel muito importante no processo de desenvolvimento infantil, pois através de sua vivência a criança pode aprender de forma divertida, exercitando sua imaginação, fantasia e criatividade. O dia a dia na sala de aula pode ser sempre interessante, desafiador, e surpreendente, envolvendo as crianças de tal forma que para elas o processo de aprender seja sempre cativante e fascinante. Nesse contexto, para Freire, “As relações entre jogo e educação, jogo e cultura, jogo e processos de desenvolvimento da criança, jogo e vida são tecidas juntos”. (FREIRE 1979, p. 81)

Para utilizar o jogo como ferramenta didática, em todas as suas dimensões, o professor, ao organizar e planejar sua prática pedagógica deve encaminhar e selecionar aqueles jogos que estiverem de acordo com os objetivos e os conteúdos que serão desenvolvidos.

Em relação à aprendizagem, é importante destacar que a criança, ao participar do jogo, deve ser estimulada pelo educador, bem como ter suas iniciativas valorizadas. Para poder envolver-se e gostar do jogo, a criança precisa, primeiramente, conhecê-lo por completo, suas regras e seus limites, para assim poder dele usufruir, experimentando, investigando, explorando, manipulando, aprendendo, mas também tendo o prazer da descoberta e da realização pessoal.

Marinho (2009, p. 97) destaca que:

Os jogos como ferramenta didática e através de sua vivência há uma interação do sujeito com o objeto, possibilitando atribuição de significados aos conteúdos por parte da criança e que o educador, ao utilizar os jogos como ferramenta, pode desenvolver sua prática pedagógica através de uma multiplicidade de propostas, trabalhando de forma multidisciplinar, com a possibilidade de abordar os temas transversais de modo significativo.

O jogo proporciona muitos benefícios à criança e relação ao seu desenvolvimento integral, sendo uma experiência fundamental e uma terapia imprescindível para a estimulação e a reeducação de suas habilidades concretas. Além disso, possibilita ao educador a aplicação de técnicas de comunicação social, que auxiliam a criança no desenvolvimento de habilidades e competências para interagir e comunicar-se melhor.

## CAPÍTULO 2 - O DESENVOLVIMENTO DA ESCRITA E DA LEITURA

Normalmente, tratamos a leitura e escrita de modo indiferenciado, falando em estágios no desenvolvimento dessas duas habilidades, sem considerar as diferenças entre leitura e escrita. No entanto, existem algumas diferenças entre elas. Por exemplo, quando a criança domina a regra hierárquica para a pronúncia do G antes do E e do I, a criança não tem mais dificuldade em ler a palavra “geleia”. A regra hierárquica, nesse caso, é suficiente para a leitura, mas não para a escrita.

Muitos estudos indicam que os processos utilizados pelas crianças quando leem e escrevem não são exatamente os mesmos. A relação entre leitura e escrita não é uma simples questão de passar de som para letra na escrita e inverter esse processo, passando de letra para som na leitura. Dois tipos de estudo indicam claramente a existência de diferenças entre leitura e escrita: os estudos que analisam as discrepâncias entre leitura e escrita nas mesmas crianças e os que analisam as interferências com a execução dessas habilidades.

Bryant e Bradley (1980) pioneiros sobre esse assunto argumentaram ser “perfeitamente compreensível que algumas crianças consigam ler palavras que não conseguem escrever”. (BRYANT E BRADLEY, 1980, P. 123).

Essa superioridade da leitura sobre a escrita poderia ser facilmente explicada pelo fato de que, ao ler, as crianças precisam apenas reconhecer a palavra, enquanto ao escrever, elas precisam produzir todas as letras na ordem correta. No entanto, se for possível demonstrar a existência de discrepâncias também no outro sentido – ou seja, demonstrar que existem palavras que as crianças sabem escrever, mas depois não conseguem ler – esse tipo de resultado demonstraria uma diferença nos processos envolvidos na execução da leitura e da escrita.

Para examinar essa possibilidade, os autores supracitados estudaram crianças de 6 e 7 anos, isto é, no segundo e terceiro ano do Ensino Fundamental. Eles apresentaram a elas uma lista de palavras para serem lidas e escritas em diferentes ocasiões, com um ou dois dias de intervalo. Os autores observaram que as discrepâncias entre leitura e escrita podiam ocorrer nos dois sentidos, ou seja, havia palavras que as crianças sabiam ler, mas não escrever e outras que as crianças sabiam escrever, mas não conseguiam ler. Em geral, as palavras que eram lidas corretamente, embora as crianças não soubessem escrevê-las, eram palavras irregulares do ponto de vista da correspondência letra – som. Assim, os pesquisadores deduziram que, nessa idade, as crianças escrevem predominantemente usando estratégias

fonológicas, mas sabem ler usando estratégias não analíticas. A discrepância entre as estratégias usadas na execução da leitura e da escrita tendiam, no entanto, a desaparecer a partir de 7 anos.

É possível que resultados como os obtidos por Bryant e Bradley (1980, p. 38), sejam provocados por métodos globais de ensino no início da alfabetização. Esses métodos levam à formação de um vocabulário visual, que permite o reconhecimento de palavras encontradas com certa frequência, mas não é muito efetivo na escrita, uma vez que as palavras precisam ser produzidas com todos os detalhes. No entanto, o efeito do tipo de método utilizado no ensino sobre a discrepância entre leitura e escrita ainda não foi analisado. Conforme comentado, existe a possibilidade de que os métodos globais permitam a aquisição de um vocabulário visual, usando recursos como o lúdico, jogos, brincadeiras, o qual pode ser usado para a leitura de algumas palavras, mas não de todas.

É importante, pois, considerar-se o efeito dos métodos de instrução e do tamanho das palavras sobre as estratégias usadas na leitura.

## 2. 1 AS MOTIVAÇÕES PARA A LEITURA

Ler é uma atividade rica e complexa, que envolve não só conhecimentos fonéticos ou semânticos, mas também culturais e ideológicas. É um processo de descoberta, uma tarefa desafiadora, e mesmo lúdica. Porém, será sempre uma atividade de assimilação de conhecimento de interiorização de reflexão mais que decodificação a leitura e uma atividade de interação onde leitor e texto interagem entre si, obedecendo aos objetivos e necessidades socialmente determinadas.

De acordo com Piaget (1971, p. 138), há cinco tipos de leitura:

**TABELA 1: TIPOS DE LEITURAS SEGUNDO A VISÃO DE PEAGET**

1. Leitura passatempo: é aquela leitura que você lê sem preocupação alguma. Poderíamos até, quem sabe, chamar de leitura consultoria, mas, não apenas as revistas que lemos enquanto aguardamos ser atendidos se enquadram na leitura passatempo, aquelas coleções vendidas em bancos e sebos, os romances de bolso e as HQ's também fazem parte desse tipo de leitura.

2. Leitura crítica: é aquela em que se fazem indagações e investigações filosóficas a toda momento: “Por que o autor criou a personagem com tais características? Que quis ele provocar no leitor ao escrever de tal maneira? Esse tipo de leitura, que também pode ser chamada de investigativa, um pouco mais aprofundada que a anterior. Aqui o leitor já tem um pouco de domínio da própria leitura e de existência

3. Leitura edificante: neste tipo de leitura, os personagens vivem a vida real, ou seja, a história narrativa exatamente o que qualquer pessoa. Podemos aprender como agir coerentemente diante das situações que se apresentam, tomadas como base a ação das personagens e as consequências que tiveram disso para essas leituras.

4. Leitura filosófica: por meio dela o autor se preocupa em ensinar a arte de bem viver e a leitura de texto filosóficos com a intenção de aprender a conviver melhor com os demais e de alimentar o espírito com bons ensinamentos. Talvez seja a leitura mais profunda, pois são textos filosóficos.

5. A leitura garimpo: um livro inteiro pode não trazer ensinamento algum sobre relacionamento ou engrandecimento da vida, mas uma única frase no livro pode trazer um ensinamento valioso. O que o leitor tem de fazer é ler com muita atenção e garimpar o que é interessante

**Fonte:** (PIAGET, 1971).

A leitura sempre irá depender do que os indivíduos já sabem e das experiências adquiridas ao longo da sua vida. Qualquer atividade, inclusive a leitura, se desenvolve na convivência com o próprio mundo um indivíduo aprende a ler quando relaciona o que lê com seu conhecimento de mundo, ou seja, com as experienciais que traz em bagagem. Assim, cada pessoa terá uma leitura particular de um mesmo texto dependendo do seu conhecimento prévio ela está fazendo a leitura de um mundo que a cerca.

A leitura de mundo precede a leitura do texto, parafraseando Freire (1983, p. 22). Notamos, então, que todos lemos a nós e o mundo a nossa volta para vislumbramos quem somos e onde estamos.

Cabe ao professor guiar o aluno e encorajá-lo a usar todo o seu conhecimento prévio para que possa participar ativamente do processo de leitura utilizando seus procedimentos de interpretação de modo a interagir com o texto em busca do seu significado.

## 2.2 LEITURA *VERSUS* DECODIFICAÇÃO

O prazer da leitura na infância faz parte da formação cultural de cada indivíduo. A leitura estimula a imaginação proporciona a descoberta de diferentes hábitos e culturas amplia o conhecimento e enriquece o vocabulário enquanto o leitor pratica a leitura. Associar – se desde seu aparecimento a difusão de texto na matéria livro ( ou numa forma similar a essa ) a alfabetização do indivíduo de preferência na fase infantil ou juvenil de sua vida e a adoção de um comportamento mas pessoal a menos dependente dos valores tradicionais e coletivos veiculados por meio oral através da religião dos mitos, etc.

A leitura é um passaporte para a vida e uma atividade permanente de condições humanas, uma habilidade a ser adquirida desde cedo.

Para Freire (1979, p. 127):

Um acontecimento, um fato uma canção, um gesto, um poema um livro se acham sempre envolvidos em tensas tramas loucas por multiplicar razões de ser. Por esses motivos um texto deve se lido a partir de seu contexto. (FREIRE 1979, P. 127)

Ler é, sobretudo, um hábito de quem é estudante e daquele que aprendeu a ler. A leitura abre espaço para entender a aprender e pensar possibilitando a inserção no meio social em que se vive uma vez quando ela é praticada o ser humano adquiriu argumentos para falar com propriedade de conhecimento de causa sobre assuntos que poderão ser abordada dentro do meio social ao quais as crianças são inseridas.

Paulo Freire (2000, p.5) diz “leitura boa é a leitura que nos empurra para a vida que nos leva para dentro do mundo que nos interessa a viver”.

O mesmo deverá ocorrer com a criança, mas quem deve direcioná-las a isso são os adultos, ou seja, os pais e os professores. A leitura não pode ser vista unicamente limitada à transmissão de conteúdo em sala de aula, mas de uma forma dinâmica.

Na perspectiva decodificadora de leitura, o ato de ler se limita a uma decodificação do sistema linguístico da letra para a palavra sentença e significado. O ato de decodificar se constitui num processo muito diferente de leitura. “Claro que o conhecimento da correspondência entre som e letra é necessário para a leitura, mas o leitor eficiente não decodifica, ele percebe as palavras globalmente e adivinha muitas outras guiado pelo seu conhecimento prévio por suas hipóteses de leitura” (KLEIMAN 1995, P. 37)

O leitor decodificador apenas procura significados presentes na letra, sílaba palavra, texto. Ele é passivo, lê letra por letra palavra por palavra, decodificando-as até que o



significado seja formado em que predomina a trabalho com a leitura decodificadora. Na maioria das vezes o aluno nem sabe o que está lendo, é como se interpretasse uma nota musical por si só.

### 2..3 JOGOS SIMBÓLICOS: UMA FERRAMENTA PARA O DESENVOLVIMENTO DA LEITURA.

O jogo simbólico é a representação corporal do imaginário, e apesar de nele predominar a fantasia, a atividade psicomotora exercida acaba por prender a criança à realidade. Na sua imaginação, ela pode modificar sua vontade, usando o “faz de conta”, mas quando expressa corporalmente as atividades, ela precisa respeitar a realidade concreta e as relações do mundo real. Para ampliar a reflexão, Freire (1993, p. 34) declara:

O corpo, inevitavelmente mortal, não está morto. E sem ele nada podemos fazer aqui onde habitamos. Somos locomotores. Diferente dos vegetais que onde nascem, permanecem. Não conhecemos a fotossíntese. Somos seres motores, corpos locomotores. As mentes não habitam cadáveres. O homem não é um zumbi intelectual. Nosso planeta é a terra onde não existe forma possível de expressão que não seja a motora. Pela corporeidade existimos pela motricidade nos humanizamos.

Por essa via, quando a criança estiver mais velha, é possível estimular a diminuição da atividade centrada em si própria, para que ela vá adquirindo uma socialização crescente. Na fase escolar, a criança apropria-se de jogos que subsidiará no seu desenvolvimento motor, psicossocial e também na leitura. Os jogos imaginários auxiliam na leitura, pois as características que o abrangem darão suporte ao ensino /aprendizagem.

Liberdade de regras, desenvolvimento da imaginação e da fantasia, ausência de objetivo explícito ou consciente, lógica própria com a realidade, assimilação da realidade ao “eu”, interação lúdica para o desenvolvimento da leitura. No simbólico, a criança sofre modificações à medida que vai progredindo em seu desenvolvimento rumo à intuição e à operação. E finalmente, numa tendência imitativa, a criança busca coerência com a realidade.

Nas séries iniciais, o raciocínio lógico ainda não é suficiente para que o aluno Leia e dê explicações coerentes a respeito de certas coisas. O poder de fantasiar ainda prepondera sobre o poder de explicar. Então, pelo jogo simbólico, a criança exercita não só sua capacidade de pensar, ou seja, representar simbolicamente suas ações, mas também, suas habilidades motoras. Já que salta, corre , gira , transporta, rola, empurra etc. assim, é que se transforma em pai/mãe para seus bonecos ou diz que uma cadeira é um trem. Didaticamente devemos explorar com muita ênfase as imitações sem modelo, as dramatizações, os desenhos e pinturas, o faz de conta, a linguagem, e muito mais, permitir que realizem os jogos

simbólicos, sozinhas e com outras crianças, tão importantes para seu desenvolvimento cognitivo e para o equilíbrio emocional.

As estruturas de jogos infantis que Piaget (2001, p. 48), descreve como jogo de exercício, jogo simbólico/dramático, jogo de construção e jogo de regras. O que vem a ser salientado aqui é o jogo de regras que quando a criança aprende a lidar com a delimitação, no espaço, no tempo, no tipo de atividade válida, o que pode e o que não pode fazer, garante-se certa regularidade que organiza a ação tornando-a orgânica.

O valor do conteúdo de um jogo deve ser considerado em relação ao estágio de desenvolvimento em que se encontra a criança, isto é, como a criança adquire conhecimento e raciocina. Eles pode ser visto como a proposição de alguma coisa interessante e desafiadora para as crianças resolverem, permitir que possam se auto – avaliar quanto a seu desempenho, permitir que todos os jogadores possam participar ativamente, do começo ao fim do jogo.

No entanto, o desenvolvimento da aprendizagem, a imitação e o ensino desempenham um papel de primeira importância. Põem em evidencia as qualidades especificamente humanas do cérebro e conduzem a criança a atingir novos níveis de desenvolvimento. A criança fará amanhã sozinha aquilo que hoje é capaz de fazer em cooperação. Por conseguinte, o único tipo correto de pedagogia é aquele que segue em avanço relativamente ao desenvolvimento e o guia, deve ter por objetivo não as funções maduras, mas as funções em vias de maturação.

Não é o caráter de espontaneidade do jogo que o torna uma atividade importante para o desenvolvimento da criança, mas sim, o exercício no plano da imaginação da capacidade de planejar, imaginar situações diversas, representar papéis e situações do cotidiano, bem como o caráter social das situações lúdicas, os seus conteúdos e as regras inerentes a cada situação. Abrangendo o lúdico, a representação, a criança vivencia com prazer as funções cotidianas do adulto, estrutura o seu espaço e quando começa a desenvolver-se na esfera educacional ela tem mais facilidade na aprendizagem, na aquisição da escrita e da leitura.

Não é todo jogo da criança que possibilita a criação de uma Zona de Desenvolvimento Proximal, que na verdade é um breve entendimento, ou um raciocínio lógico do processo comparativo com o processo de aprendizagem, do mesmo modo que nem todo o ensino o consegue, porém, no jogo simbólico, normalmente, as condições para que ela se estabeleça estão presentes, haja vista que nesse jogo estão presentes uma situação imaginaria e a sujeição a certas regras de conduta. As regras são parte integrante do jogo simbólico, embora, não tenham o caráter de antecipação e sistematização como nos jogos habitualmente “regrados”. (ROSAMILHA 1979, P. 71.

Ao desenvolver um jogo simbólico a criança ensaia comportamentos e papéis, projeta-se em atividades dos adultos, ensaia atitudes, valores, hábitos e situações para os quais não está preparada na vida real, atribuindo - lhes significados que estão muito distantes das suas possibilidades efetivas. A atuação nesse mundo imaginário cria uma alusão comparativa imaginária formada por conceitos ou processos em desenvolvimento. Através do jogo a criança libera e canaliza suas energias, tem o poder de transformar uma realidade difícil, propicia condições de liberação da fantasia, é uma grande fonte de prazer.

Rosamilha (1979, p. 77) reforça que:

A criança é, antes de tudo, um ser feito para brincar. O jogo, eis aí um artifício que a natureza encontrou para levar a criança a empregar uma atividade útil ao seu desenvolvimento físico e mental. Usemos um pouco mais esse artifício coloquemos o ensino mais ao nível da criança, fazendo de seus instintos naturais, aliados e não inimigos. (ROSAMILHA, 1979, P. 77)

O jogo é um dos meios mais propícios à construção do conhecimento. Para exercê-la, a criança utiliza seu equipamento sensório-motor, pois o corpo é acionado e o pensamento também, e enquanto é desafiada a desenvolver habilidades operatórias que envolvam a identificação, observação, comparação, análise, síntese e generalização, ela vai conhecendo suas possibilidades e desenvolvendo cada vez mais a autoconfiança. É fundamental, no jogo, que a criança descubra por si mesma, e para tanto o professor deverá oferecer situações desafiadoras que motivem diferentes respostas, estimulando a criatividade e a redescoberta.

Contudo os jogos simbólicos são de sua importância para o desenvolvimento da leitura e da escrita em salas de aulas, quando direcionados como ferramenta pedagógico-metodológica no processo de ensino aprendizagem levando-se em consideração as séries iniciais do Ensino Fundamental. Pois os jogos simbólicos estimulam a imaginação dos alunos no sentido de criarem uma realidade paralela em relação à simbologia apresentada, formando uma nova visão de mundo no discente, onde ele passa a imaginar situações e papéis identitário que geralmente refletem um comportamento adulto diante da sociedade e o seu ambiente.

## 2. 4 ASPECTOS METODOLÓGICOS NA APLICAÇÃO DO JOGO PARA O DESENVOLVIMENTO DA LEITURA E ESCRITA.

Na elaboração do planejamento, o professor deve considerar o contexto social ambiental e cultural no qual seus alunos estão inseridos, bem como o conhecimento que eles

já têm sobre brincadeiras, jogos e outras atividades lúdicas, para então, a partir daquilo que já sabem elaborar e sistematizar os diferentes conhecimentos que serão abordados nas aulas.

O educador, ao planejar e organizar sua prática pedagógica deve selecionar as técnicas e as estratégias mais adequadas para a situação de ensino, tendo como objetivo maior viabilizar da melhor forma o processo de ensino/aprendizagem. Para utilização do jogo como recurso didático, é necessário que alguns encaminhamentos metodológicos sejam considerados pelo educador, a fim de que possa utilizar essa ferramenta fazendo uso de suas inúmeras possibilidades educativas.

Para isso, ele deve atentar também para alguns aspectos como: a natureza do lúdico, as causas e os efeitos (respostas e encaminhamentos) e as formas adequadas de implementação ( adaptação na escola, organização, planejamento, execução, análise de qualidade ). A sistematização do encaminhamento metodológico deve considerar as seguintes etapas para sua efetivação. Veja quadro abaixo:

**TABELA 2: Sistematização e encaminhamento metodológico dos jogos nas séries iniciais do ensino fundamental**

1. Organização e planejamento: caracterização dos alunos e do ambiente; adequação dos objetivos;
2. Preparação e formação dos participantes: conhecer as regras e fazer bom uso delas; alternar o comando para elaboração das regras; incentivar a cooperação; fornecer noções básicas de dinâmicas de grupo;
3. Execução das atividades lúdicas: explicar de forma clara e objetiva; demonstrar, elaborar roteiro; transmitir segurança; motivar;
4. Avaliação dos resultados ( contínua ) ; deve ser um processo que estuda e interpreta os conhecimentos, habilidades e atitudes dos alunos.

Fonte: (MARINHO, 2009. P. 97)

Porém para melhor discernimento Marinho, (2009, p. 97) destaca que:

Os jogos como ferramenta didática e através de sua vivência há uma interação do sujeito com o objeto, possibilitando atribuição de significados aos conteúdos por parte da criança e que o educador, ao utilizar os jogos como ferramenta, pode desenvolver sua prática pedagógica através de uma multiplicidade de propostas, trabalhando de forma multidisciplinar, com a possibilidade de abordar os temas transversais de modo significativo.

Os jogos simbólicos como a dama o xadrez o jogo da velha, o dominó, por exemplo: estimulam os alunos a aprenderem o raciocínio matemático e a bolarem estratégias cognitivas que proporcionam a eles, um maior discernimento e maior compreensão no processo do

ensino aprendido levando-se em consideração as temáticas pedagógicas que lhes são apresentadas em salas de aulas.

## **CAPÍTULO 3 - PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS**

A pesquisa bibliográfica desenvolve-se ao longo de uma serie de etapas: a escolha do tema, a formulação do problema, leitura do material, fichamento (GIL, 2006). A pesquisa de campo foi realizada com alunos e professores da Escola municipal de Ensino Fundamental Professora Salomé Carvalho. A metodologia utilizada foi o método descritivo analítico, pautado na observação, nas respostas dos professores e alunos da instituição em estudo. Para a coleta de dados, utilizamos como instrumento um questionário de pesquisa contendo perguntas abertas e fechadas (Vide anexo, apêndice A), respondidas por escrito, sem a presença do entrevistador (LAKATOS, 2007).

### **3.1 COMUNIDADE INVESTIGADA.**

Fundada em 09 de maio 1980, a Escola Prof.<sup>a</sup> Salomé Carvalho, localizada no município de Marabá/Pará, na folha 16 do bairro da Nova Marabá, situada na zona urbana foi construída devido à carência de escolas públicas no bairro. A Escola é rodeada por comércios e residências. O prédio é construído de alvenaria coberto com telhas de barro. Funciona em 02(dois) turnos manhã e tarde e atende uma clientela de 1.450(mil quatrocentos e cinquenta) alunos, dos 1º e 2º ciclos e alunos do 6º ao 9º ano do Ensino Fundamental, oriundos da comunidade local e adjacentes, filhos de famílias de baixo poder econômico. É mantida pela Prefeitura Municipal, sob a responsabilidade da Secretaria Municipal de Educação (SEMED), obedecendo às normas da Lei 9394/96 da Lei de Diretrizes e Base da Educação (LDB). Possui Projeto Político Pedagógico (PPP), Conselho Escolar e é provida de bens e serviços diversos, como os programas do Governo Federal: Programa Dinheiro Direto na Escola (PDDE) e Plano de Desenvolvimento da Escola (PDE).

**FIGURA 1: Visão da área de lazer da Escola Salomé Carvalho.**



**Fonte:** Arquivo da Escola Salomé Carvalho

**QUADRO 1: ESTRUTURA FÍSICA E FUNCIONÁRIOS DA ESCOLA**

INFRAESTRUTURA	
Quantidade de salas de aula	15
Secretaria	01
Cozinha c/ refeitório	01
Quadra de esportes	01
Sala de professor	01
Almoxarifado	01
Sala de laboratório	01
Banheiros adaptados	02

Banheiros comuns	02/com 04 box cada
Sala diretoria	01
<b>FUNCIONÁRIOS</b>	
Diretor	<b>01</b>
Vice-diretor	01
Coordenador	01
Orientador	01
Funcionários de apoio	18
Professores	39

**Fonte:** Dados PPP da EMEF Salomé Carvalho (2013)

### 3.2 A PESQUISA DE CAMPO.

A pesquisa foi realizada com um total de três professoras do 1º Ano do 1º Ciclo do Ensino Fundamental,. Utilizamos o questionário escrito para as professoras. Nas questões de 1 a 4, os professores versaram acerca do perfil identitário e profissional com base nos seguintes enunciados: sexo, idade, tempo de serviço e formação acadêmica. Participaram desta etapa da pesquisa três professores da Educação Geral. Para preservar a identidade dos sujeitos da pesquisa optamos por identifica-los por letra do alfabeto, conforme apresentamos abaixo.

**QUADRO 2 Perfil identitário dos professores pesquisados.**

<b>Professor</b>	<b>Sexo</b>	<b>Idade</b>	<b>Tempo de serviço</b>	<b>Formação acadêmica</b>
<b>Professor A</b>	Feminino	43 anos	23 anos	Superior incompleto
<b>Professor B</b>	Feminino	38 anos	10 anos	Pós-graduação
<b>Professor C</b>	Feminino	32 anos	16 anos	Pós-graduação

**Fonte:** Questionário de pesquisa de campo – Parfor/UFPA – pedagogia /2014

Para os alunos, por serem crianças de seis anos, fizemos observação das atividades lúdicas e aplicamos um questionário. Participaram da pesquisa 16 alunos. Para preservar a



identidade dos sujeitos da pesquisa optamos por identificá-los por letra do alfabeto, conforme apresentamos abaixo.

**QUADRO: 3 Perfil identitário dos alunos pesquisados.**

<b>Sexo</b>	<b>Idade</b>
44% sexo masculinos	27% possuem 7 anos de idade
56% sexo feminino	60% Possuem 8 anos de idade
	13% possuem 9 anos de idade

**Fonte:** Questionário de pesquisa de campo – Parfor/UFPA – pedagogia /2014

Para o tratamento dos dados utilizamos categorizações tomando por base o referencial teórico adotado, bem como aquele proposto por Bardin (1977) a qual propõe o agrupamento dos dados em tabelas. Para adquirir os resultados pretendidos, esta pesquisa dividiu-se em algumas etapas. A primeira fase refere-se ao levantamento bibliográfico acerca do objeto de estudo.

### 3. 3 ETAPAS DA PESQUISA.

1. Elaboração do questionário;
2. Conversa inicial com os sujeitos da pesquisa e fornecimento dos formulários aos pesquisando para eles responderem de acordo com seu próprio discernimento, isento de quaisquer intervenções por parte do pesquisador.
3. Observação e inquirição das crianças enquanto jogavam na sala de aula;
4. Tratamento e análise dos resultados.
5. Confeção do trabalho escrito.
6. Apresentação e resultado da pesquisa.

FIGURA : 2 alunos utilizando jogos na escola Salomé Carvalho 2014.



Fonte: A direção da Escola. Salomé Carvalho.

### 3.4 ANÁLISE DOS DADOS,

Após receber os questionários com as respostas dos professores e alunos e outros referenciais sobre o assunto, tabulamos os dados, ou seja: estratificamos os números e retiramos os percentuais adequados para a nossa pesquisa transformando-os em tabelas e quadros e gráficos estatísticos, além de decodificá-los e escrevê-los em análises escritas.

### 3.5 APRESENTAÇÃO E RESULTADO DA PESQUISA COM OS PROFESSORES.

O *corpus* de análise deste estudo está constituído por itens classificados por letras do alfabeto que seguem a seguinte ordem: a) Você já participou de oficinas com temáticas que utilizam o uso de jogos ou brincadeiras, para enriquecer o processo do ensino aprendizagem? b) você utiliza jogos pedagógicos em sala de aula? Em caso afirmativo com qual finalidade?

c) Com que frequência você trabalha com jogos em salas de aulas? d) Você considera os jogos didáticos pedagógicos importantes para o processo de aprendizagem? e) Qual a diferença que você vê em usar uma metodologia com jogos ou sem jogos? f) Como reagem as crianças em salas de aulas em cada situação de aprendizagem com a utilização de jogos?

**a) Você já participou de oficinas com temáticas que utilizam o uso de jogos ou brincadeiras, para enriquecer o processo do ensino aprendizagem e o desenvolvimento da leitura?**

Os professores pesquisados responderam de forma unânime positivamente, e neste caso não vimos a necessidade de ilustração. Segundo eles, a participação nessas oficinas como recurso pedagógico enriqueceu as suas práticas metodológicas. Contudo é importante observarmos se as escolas e o sistema de ensino como um todo, disponibilizam aos professores do ensino fundamental formações continuadas para que os professores estejam sempre renovando seus conhecimentos, incluindo-se novas técnicas, novos métodos de ensino e novos paradigmas pedagógicos.

**b) Você utiliza jogos pedagógicos em sala de aula? Em caso afirmativo com qual finalidade?**

Os professores responderam que os jogos fazem parte da sua rotina, pois entendem que essas atividades estimulam e despertam a curiosidade no aluno, desenvolvendo maiores habilidades na aprendizagem. Contudo, suas respostas revelam certa conscientização com relação ao ensino temático do uso dos jogos, como ferramenta metodológica para o enriquecimento do ensino e aprendizagem. E para melhor averiguação vejam a tabela 3.

TABELA: 3 **Você utiliza jogos pedagógicos em sala de aula? Em caso afirmativo com qual finalidade?**

<b>Professor A</b>	Sim- Os jogos fazem parte da minha rotina em sala de aula no processo do ensino aprendizagem.
<b>Professor B</b>	Sim- Desenvolve maiores habilidades na aprendizagem
<b>Professor C</b>	Sim- Estimula e desperta a curiosidade no aluno.

**Fonte:** Questionário de pesquisa de campo – Parfor/UFPA– Pedagogia /2014.

Os professores ainda informaram que a escola oferece materiais como bola, jogos de tabuleiros, cordas, blocos lógicos. Nas sextas- feiras, algumas turmas trabalham em grupo fora da sala de aula. Eles ressaltaram que fazem os seus planejamentos incluindo o uso dos jogos e que utilizam as metodologias pedagógicas dos jogos com fins didáticos, pois

reconhecem que os jogos possuem um papel metodológico/pedagógico que vai muito além da simples diversão. Segundo eles, os jogos possibilitam a aprendizagem de diversas habilidades e são ferramentas de ensino que contribuem para o enriquecimento intelectual da criança.

**c) Com que frequência você trabalha com jogos em sala de aula? E você considera os jogos didáticos pedagógicos importantes para o processo de aprendizagem no desenvolvimento da leitura?**

Quando perguntamos aos professores pesquisados com que frequência eles trabalhavam com jogos em suas salas de aulas, as respostas deles foram: - 30% deles disseram que usam os jogos frequentemente nas suas salas de aulas, contudo 70% dos professores disseram que usam os jogos de vez em quando. No entanto, quando perguntamos sobre a importância dos jogos, percebemos as suas percepções sobre esta temática.

Analisando suas respostas, verificamos que os professores pesquisados estão conscientes de suas funções quanto ao uso de metodologias pedagógicas que propõem o uso de jogos nas salas de aula. Contudo vejam suas resposta no quadro 4:

**QUADRO: 4 Você considera os jogos didáticos pedagógicos importantes para o processo de aprendizagem?**

<b>Professor A</b>	Sim – É um instrumento pedagógico importante para o processo de aprendizagem
<b>Professor B</b>	Sim – O aluno aprimora o raciocínio.
<b>Professor C</b>	Sim - Contribuem para enriquecer o desenvolvimento intelectual do aluno.

**Fonte:** Questionário de pesquisa de campo – Parfor/UFPA– pedagogia /2014.

Analisando o quadro 4 verificamos que os professores pesquisados sabem da importância da utilização de jogos como ferramenta utilizada na pedagogia como um instrumento metodológico que estimula os educandos, despertando neles o interesse pelos assuntos e as temáticas abordadas em salas de aulas. Contudo eles acreditam que o ensino aprendizagem quando utilizam os recursos didáticos dos jogos, enriquecem as aulas proporcionando aos educandos um prazer e mais vontade de aprender. Portanto partindo destes princípios, os jogos podem ser considerados uma mudança de paradigmas benéfica no processo do aprendizado e da produção do conhecimento principalmente nas séries iniciais do ensino básico.

**d) Qual a diferença você vê ao usar uma metodologia com jogos e uma sem a utilização dos jogos?**

Segundo os professores, os jogos auxiliam nas funções do ensino e aprendizado, pode ajudar em muito os professores com relação à ministração de uma aula motivadora e interativa proporcionando aos educandos maior interesse pelas aulas, além de melhorar as funções cognitivas dos educandos e para uma melhor percepção. Veja o quadro a seguir:

**QUADRO: 5 Qual a diferença que você ver em usar uma metodologia com jogos ou sem jogos?**

<b>Professor A</b>	Os jogos permitem uma aula mais interativa e prazerosa.
<b>Professor B</b>	As crianças sentem-se mais interessadas nas aulas.
<b>Professor C</b>	Melhora as funções cognitivas dos educandos.

**Fonte:** Questionário de pesquisa de campo – Parfor/UFPA– pedagogia /2014.

As respostas dos professores ratificam que o lúdico proporciona um ambiente de experiência, satisfação, aprendizagem, cooperação, socialização e interação com o outro e com o meio, formando sujeitos interativos autônomos e conscientes de suas ações criando e recriando seus próprios conhecimentos sobre o mundo em que vive e sua realidade social. Todavia precisamos estimular as discussões, os debates entre as novas gerações de professores e alunos são necessário e imprescindível, respeitando-se a livre circulação de ideias em um contexto no qual todos, ocupando o mesmo espaço, possam construir saberes pela divergência e pela contradição ou não.

**e) Como reagem as crianças em salas de aulas em cada situação de aprendizagem com a utilização de jogos?**

Quando perguntamos aos professores pesquisados qual seria a reação das crianças em salas de com relação à aprendizagem com a utilização de jogos como metodologia pedagógica, percebemos que às respostas dos professores, foram saltares na perspectiva de que os jogos são realmente ferramentas pedagógicas que servem para ampliar o discernimento dos alunos levando-os para uma melhor compreensão do conteúdo didático apresentados a eles nas salas de aulas. Contudo para uma melhor apresentação dos dados estratificados veja o quadro a seguir:

**QUADRO: 6 Como reagem as crianças em salas de aulas em cada situação de aprendizagem com a utilização de jogos?**

<b>Professor A</b>	Os alunos se tornam alegres e menos apáticos.
<b>Professor B</b>	Os jogos proporcionam maior interesse aos alunos para fazer as tarefas.
<b>Professor C</b>	Com os jogos os alunos se tornam mais motivados.

**Fonte:** Questionário de pesquisa de campo – Parfor/UFPA– pedagogia /2014.

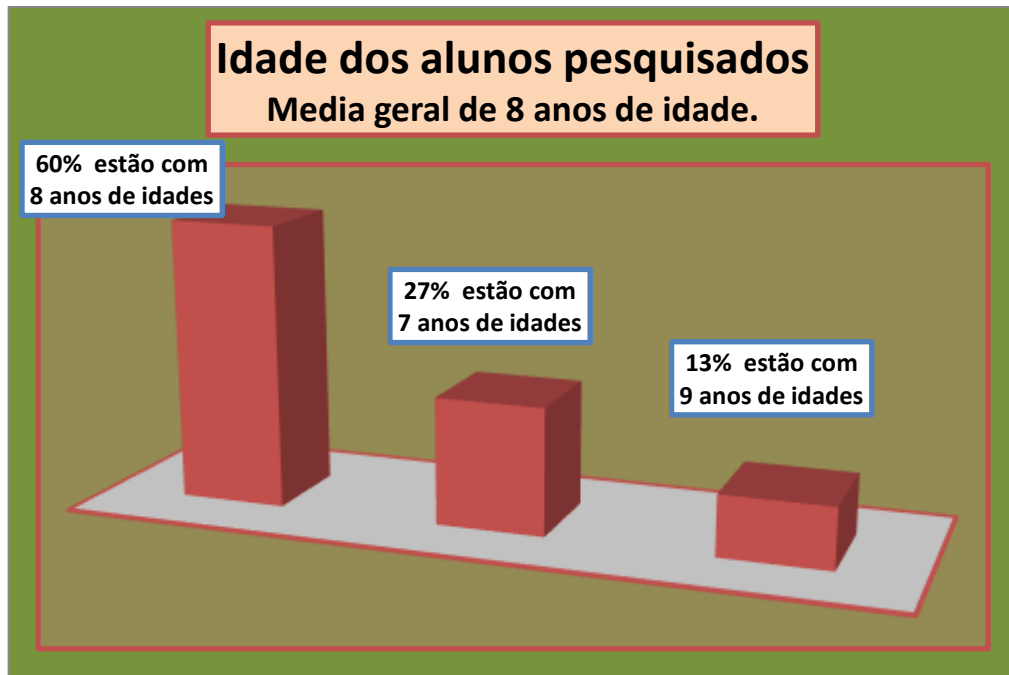
Acreditamos que os jogos quando inseridos pedagogicamente nas salas de aulas das escolas do ensino fundamental, principalmente nas séries iniciais, podem ser consideradas como instrumentos de complementação didática no ensino aprendizagem. Portanto acreditamos piamente e concordamos com a opinião dos professores relatadas na pesquisa, que os alunos se tornam mais motivados, mais interessados e mais alegres tornando as aulas mais interativa e mais prazerosa, pois os jogos certamente melhoram as funções cognitivas dos educandos proporcionando uma melhor absorção dos conteúdos utilizados nas salas de aulas pelos professores.

Contudo o dia – a – dia na sala de aula pode ser sempre interessante, desafiador, e surpreendente, envolvendo as crianças de tal forma que para elas o processo de aprender seja sempre cativante e fascinante. Todavia nesse contexto, Freire (1979. P 138) explica que: “As relações entre jogo e educação, jogo e cultura, jogo e processos de desenvolvimento da criança, jogo e vida são tecidas juntas”. Porém continuando nossas análises, veja os resultados da pesquisa com os alunos.

### 3.6 APRESENTAÇÃO E RESULTADO DA PESQUISA COM OS ALUNOS

Este enunciado analisa o resultado da pesquisa de campo realizada com os alunos do 3º ano do 1º ciclo. O *corpus* de análise é constituído por quesitos classificados por números que seguem o seguinte enunciado: 1) Idade dos alunos pesquisados. 2) Vocês gostam da escola? 3) vocês gostam das aulas com jogos ou sem Jogos? 4) O que vocês gostam de fazer nas salas de aulas?

GRÁFICO: 1



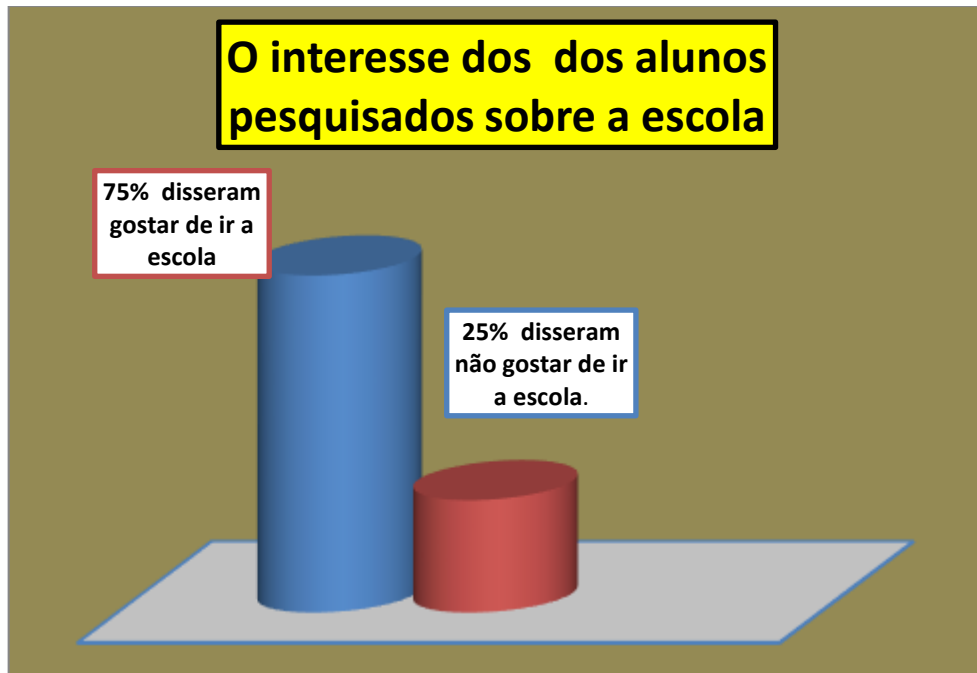
Fonte: Questionário de pesquisa de campo – Parfor/UFPA – pedagogia /2014

O gráfico 1 nos mostra que as maiorias dos alunos pesquisados se encontram com uma média geral de 8 anos de idades, o que nos permita dizer que eles estão nas idades pertinentes as séries adequadas ao ensino fundamental levando-se em consideração a faixa/etária/série. E certamente eles encontram-se em idades adequadas para a absorção dos conteúdos metodológicos que insiram os jogos como pedagogias que ajudam a aprimorarem o ensino aprendizagem nas séries iniciais do Ensino Fundamental.

### 1) Vocês gostam da escola?

As respostas correspondem a 75% dos alunos disseram que sim, no entanto 25% deles disseram que não, não gostam de ir à escola. Contudo com relação a esta realidade e para uma melhor ilustração veja o gráfico a seguir:

GRÁFICO: 2



**Fonte:** Questionário de pesquisa de campo – Parfor/UFPA – pedagogia /2014

Analisando este quesito percebemos através das respostas dos alunos pesquisados que as maiorias deles gostam de ir à escola para estudar, e isto se constitui em um fator primordial para a aquisição do conhecimento, pois se o educando não se sentir bem e não tiver amor pela sua escola certamente estará fadado ao fracasso escolar, pois a escola deve se constituir em um espaço agradável e aconchegante onde o indivíduo possa se sentir parte dela e pertencente a ela. No entanto percebemos que 25% dos alunos disseram não gostar de ir à escola, e isto é um fator preocupante, que esta pesquisa não conseguiu detectar. Contudo é importante frisarmos, que existe a necessidade de realização de estudos posteriores e detalhados nesta escola para tentar detectar quais os fatores que levaram os 25% dos alunos pesquisados relatarem que não estão satisfeitos em não gostar de ir á escola.

As respostas dos alunos que relataram não gostar pode ter relação com a ausência de atividades lúdicas. O autor Moraes vem contribuir nesse aspecto quando assinala que: A falta de estimulação adequada, métodos de ensino que não visam o lúdico, o prazer, elencados a problemas sociais, emocionais, são causas para dificuldade de aprendizagem. (1986, p. 24)

Contudo nesse aspecto, é importante que a escola atente-se a fim de identificar se os alunos estão aprendendo ou não e verificar se as causas estão centradas na postura do professor ou nos métodos de ensino ou em outros quesitos ministrados e oferecidos pela



escola. Porém é importante também avaliar o processo do planejamento dos professores, com relação às habilidades que os alunos possuem para assim, desenvolver um modelo de compreensão dessas dificuldades.

## 2) vocês gostam das aulas com jogos ou sem Jogos?

Todos os disseram sim. Para eles, as aulas com as metodologias pedagógicas que utilizam os jogos como ferramentas de enriquecimento do ensino aprendido, são prazerosas e, portanto eles se divertem e aprendem brincando, pois, no momento que estão utilizando pedagogicamente os jogos, o clima modifica e melhora. Percebe-se que o entusiasmo se torna evidente e o envolvimento emocional gera o prazer em estudar.

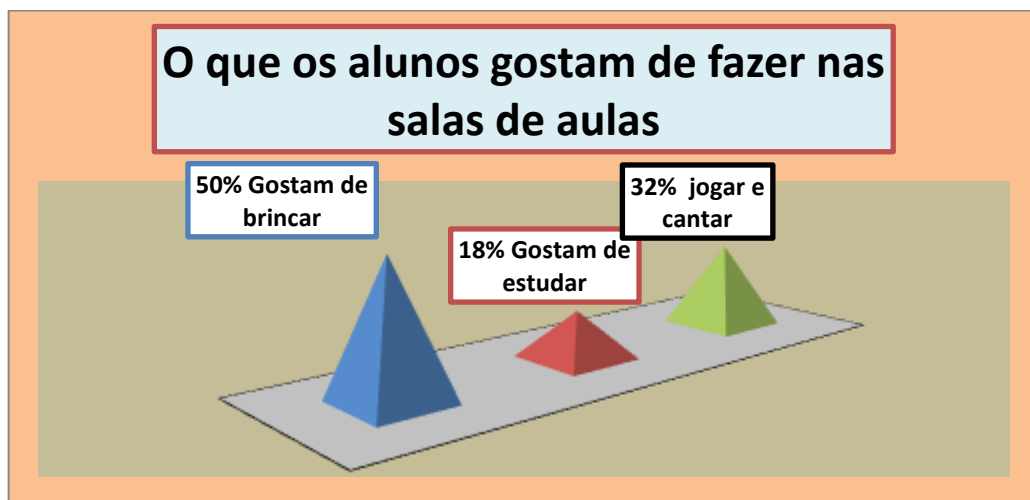
Kishimoto (1994) contribui significativamente nesse aspecto:

[...] no contexto cultural e biológico as atividades são livres, alegres e envolve uma significação. É de grande valora social, oferecendo possibilidades educacionais, pois, favorece o desenvolvimento corporal, estimula a vida psíquica e a inteligência, contribui para a adaptação ao grupo preparando para viver em sociedade participando e questionando os pressupostos das relações sociais. (KISHIMOTO, 1994, p. 13).

## 3) O que vocês gostam de fazer nas salas de aulas?

Perguntamos aos alunos o que eles gostavam de fazer na escola e suas respostas estão esplicitas no gráfico 3.

GRÁFICO: 3



Fonte: Questionário de pesquisa de campo – Parfor/UFPa – pedagogia /2014

Analisando o gráfico 3, verificamos que as maiorias dos alunos responderam que brincar e jogar e cantar são as suas atividades preferidas nas salas de aulas. Como vimos no quesito de idades, estes alunos se encontram no berço de suas vivências infantis, na fase das construções e formação do seu universo lúdico e dos seus egos psicogênicos, ou seja; suas formas de pensar e suas visões de mundo. É importante, que os professores versem e apropriem-se dessa realidade para levar um ensino de qualidade voltado a lógica de que o aluno aprende muito mais quando está bem consigo mesmo e com o ambiente escolar em que se encontra.

Quando o professor planeja suas aulas com postura lúdica, não necessariamente aquelas que ensinam com o uso de jogos, mas que estejam presentes as características lúdicas, que levem o educando a refletir sobre as mais diversificadas temáticas de ensino, propiciando ao aluno uma visão de mundo pautado na cotidianidade em que o mesmo habita. Todos os professores devem reconhecer a importância dos jogos como metodologia pedagógica importante para o enriquecimento do processo do ensino aprendizagem. Sabemos que é por meio de instrumentalização lúdica incluindo os jogos, brincadeiras, pintar, desenhar que o aluno é estimulado a desenvolver sua criatividade e o prazer de estudar. Contudo porque não dizer que: O aprender é uma festa do prazer e da vontade, pois se o indivíduo não os tiver certamente estará fadado ao desestímulo e ao fracasso.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho de graduação sobre a importância dos jogos para o desenvolvimento da leitura nas séries iniciais do Ensino Fundamental. Foi realizada com três professores e dezesseis alunos do 1º ano do primeiro ciclo da escola Salomé Carvalho localizada no bairro da Nova-Marabá, no município de Marabá no Estado do Pará.

Pudemos verificar com relação aos seus perfis identitário e profissionais dos professores, que todos são do sexo feminino, o que nos remete ao que diz Tanuri (2000), que relata sobre a feminização do magistério. Contudo, elas possuem idades entre 32 e 43 anos. Possuem também tempo de serviço entre 16 e 23 anos.

No entanto, 70% dos professores pesquisados possuem cursos superiores de graduação em pedagogia e 25% ainda estão cursando cursos superiores.

Porém dos alunos pesquisados, 44% são do sexo masculino e 56% deles são do sexo feminino, fato este, que contradizem as todas estatísticas educacionais e todos os censos populacionais brasileiros do século (XXI) que afirmam que as mulheres são maiorias na população brasileira e possuem maiores escolaridades do que os homens.

Todavia dos alunos pesquisados 27% possuem 7 anos de idades, e 60% possuem 8 anos de idades, sendo que 13% deles possuem 9 anos de idades. Porém, com relação a estes dados, verificamos que não existe distorção idade/série entre os alunos pesquisados do 1º ciclo do 1º ano do Ensino Fundamental da escola da Escola Salomé Carvalho.

Quando perguntamos: *Você já participou de oficinas com temáticas que utilizam o uso de jogos ou brincadeiras, para enriquecer o processo do ensino aprendizagem?* Percebemos que os professores responderam positivamente. Segundo eles, as participações nessas oficinas como recurso pedagógico enriquecem as suas práticas metodológicas. Contudo é importante observarmos se as escolas e o sistema de ensino como um todo, disponibilizam aos professores do Ensino Fundamental formações continuadas para que os professores estejam sempre renovando seus conhecimentos.

Porém ao indagarmos sobre a utilização dos jogos em salas de aulas, vimos que os professores responderam que os jogos fazem parte da sua rotina, pois entendem que essas atividades estimulam e despertam a curiosidade no aluno, desenvolvendo maiores habilidades na aprendizagem. Contudo, suas respostas revelam certa conscientização com relação ao

ensejo temático do uso dos jogos, como ferramenta metodológica para o enriquecimento do ensino e aprendizagem e o desenvolvimento da leitura.

No entanto, quando perguntamos com que frequência eles trabalhavam os jogos em suas salas de aulas, e se eles achavam os jogos didático-pedagógicos importantes para o processo do ensino aprendizagem ajudando no desenvolvimento da leitura, verificamos que; 30% deles disseram que usam os jogos frequentemente nas suas salas de aulas, contudo 70% dos professores disseram que usam os jogos de vez em quando. No entanto, quando perguntamos sobre a importância dos jogos, percebemos que os professores pesquisados sabem da importância da utilização de jogos como ferramenta utilizada na pedagogia como um instrumento metodológico que estimula os educandos no desenvolvimento da leitura e do aprendizado, despertando neles o interesse pelos assuntos e as temáticas abordadas em salas de aulas.

Perguntamos também sobre o uso de metodologias com o uso dos jogos e eles relataram que os jogos permitem uma aula mais prazerosa, as crianças aprendem mais e ficam mais interessadas e melhoram as suas Funções cognitivas. Contudo acreditamos que suas respostas respondem parte de nossas hipóteses e o sentido geral deste trabalho de graduação sobre a importância dos jogos no desenvolvimento da leitura em salas de aulas nas séries iniciais do Ensino Fundamental, tendo como lócus da pesquisa a escola Salomé Carvalho.

Na pesquisa com os alunos percebemos que 75% deles gostam de ir à escola, enquanto que 25% deles disseram não gostar de ir à escola. Contudo faz-se necessário, um estudo mais aprofundado para detectar, quais fatores influenciaram as suas respostas.

No entanto com relação ao que os alunos gostam de fazer em suas salas de aulas, observamos que 50% deles gostam de brincar, 32% gostam de jogar e cantar e 18% gostam de estudar. É importante, que os professores versem e apropriem-se dessa realidade descrita na pesquisa, para levar um ensino de qualidade voltado a lógica de que o aluno aprende muito mais quando está bem consigo mesmo e com o ambiente escolar em que se encontra.

Portanto para finalizar, acreditamos que os jogos quando inseridos pedagogicamente nas salas de aulas das escolas do ensino fundamental, principalmente nas séries iniciais, podem ser consideradas como instrumentos de complementação didática no ensino aprendizagem da leitura. Porém, acreditamos piamente e concordamos com a opinião dos professores relatadas na pesquisa, que os alunos se tornam mais motivados, mais interessados

e mais alegres tornando as aulas mais interativa e mais prazerosa, pois os jogos certamente melhoram as funções cognitivas dos educandos proporcionando uma melhor absorção dos conteúdos utilizados nas salas de aulas pelos professores.

Ao encerrarmos este trabalho, gostaríamos de remeter o professor a alguns pontos que consideramos importantes durante esse processo de leitura, busca discussões, aproximações e divergências de ideias, Todavia pela experiência que vivenciamos nas séries iniciais, entre os erros e acertos, sentimos a necessidade de um estudo mais aprofundado sobre o assunto. Não seria pertinente falar da criança que estuda nas séries iniciais do Ensino Fundamental sem refletir sobre a formação do professor que atua nesse espaço; isso seria uma falha nossa, por isso, Ha uma inquietação no sentido da busca por estudos mais profundo e específico nessa área.

Assim, finalizamos este nosso estudo de graduação de licenciatura plena em pedagogia com uma reflexão de que o importante é que nossas crianças encontrem, durante o processo de aprendizagem, a autoconfiança para pular os obstáculos impostos pela vida, ao mesmo tempo em que seus olhos estejam voltados para os desafios de pular as altas barreiras, sem perder a alegria e o contentamento, ao mesmo tempo em que possamos ajuda-las a dar conta de que o aprendizado da vida não termina no final do dia.

## REFERÊNCIAS

- AGUIAR, J, S **Jogos para o Ensino de Conceitos: Leitura e Escrita na Pré – escola** . 4 ed. Campinas: Papirus, 2002
- ALVES, Doralice Veiga. **Psicopedagogia: Avaliação e Diagnóstico**. 1 Ed. Vila Velha- ES, ESAB – Escola Superior Aberta do Brasil, 2007.
- ANTUNES, Celso. **Professores e professoautos: reflexões sobre a aula e prática pedagógicas diversas**. 2.ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008.
- BARBOSA, Rita de Cássia Martins. **Psicomotricidade, Jogos e Recreação**. 1 Ed. Vila Velha- ES, ESAB – Escola Superior Aberta do Brasil, 2008
- BRYANT, P. & BRADLEY L. **Problemas de leitura na criança**. Porto Alegre: Artes Médicas,1987.
- BARDIN, L. **Análise de Conteúdo**. Lisboa, Portugal: Edições 70. 1977.
- BRASIL - PLANOS CURRICULARES NACIONAIS – MEC- BRASÍLA- 2009;
- BRASIL – INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA – IBGE- Brasília 2000.
- FREIRE, Paulo. (1979). **Educação como prática da liberdade**. 17.ed. Rio de Janeiro, Paz e Terra.
- \_\_\_\_\_ (1983).. **Pedagogia do Oprimido**. 13.ed. Rio de Janeiro, Paz e Terra. (Coleção O Mundo, Hoje, v.21).
- \_\_\_\_\_ (1983) **Educação como prática da liberdade** (14ª edição). São Paulo: Paz e Terra.
- \_\_\_\_\_ (2000a) **Pedagogia da Indignação**. São Paulo: Editora UNESP.
- \_\_\_\_\_ (1993) **De Corpo e Alma:: O Discurso da Motricidade**. São Paulo; Summus,
- GARÓFANO, V. V. CAVEDA, J. L. C. **O jogo no currículo da educação infantil e fundamental**. Porto Alegre> Artmed, 2005
- GUERRA, Leila Boni. **A criança com Dificuldades de Aprendizagem: Considerações sobre a teoria modos de fazer**. Rio de Janeiro: Enelivros, 2002.
- GIL, ANTÔNIO CARLOS. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2007.
- KISHIMOTO, M.T. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. Cortez editora. 5ªed São Paulo, 2001.
- \_\_\_\_\_ (1994) **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira.
- KLEIMAN, Ângela. **Os significados do letramento**. São Paulo: Mercado de Letras, 1995.

LAKATOS, Eva Maria. **Fundamento da metodologia científica**. 6. Ed. – 5. Reimpr. – São Paulo. Atlas 2007.

MELLO, A M, de **Psicomotricidade, Educação Física e Jogos Infantis**, São Paulo, Ibrasa, 1989.

MARINHO B, R, H, JUNIOR, M, A , M, FILHO SALLES, A, N, FINCK MADRID, C, S , **Pedagogia do Movimento – Universo Lúdico e Psicomotricidade** , Ibepe, 2ª edição, Curitiba, 2009

MORAIS, J. & KOLINSKY, R. A ciência cognitiva da leitura e a alfabetização. Pátio, 2004,

PIAGET, J. A. **Formação do Símbolo na Criança, Imitação, Jogo, Sonho, Imagem e Representação de Jogo**. São Paulo: Zanhar, 1971.

\_\_\_\_\_ (2001) **Seis Estudos de Psicologia**. Rio de Janeiro: Forense Universitária,

\_\_\_\_\_ (1975) **A Formação do Símbolo na Criança**. Rio de Janeiro: Zahar Editores

ROSAMILHA NELSON, **Psicologia do jogo e aprendizagem infantil**, São Paulo – Pioneira 1979.

TANURI, Leonor Maria. **História da formação de professores**: Revista Brasileira de educação. N.14, mai./Ago. 2000,

VYGOTSKY, L.S. **Pensamento e linguagem**. Trad. M. Resende, Lisboa, Antídoto, 1979.

## APÊNDICE A – QUESTIONÁRIO



### UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ CAMPUS UNIVERSITÁRIO DE MARABÁ PLANO DE FORMAÇÃO DOS PROFESSORES DA EDUCAÇÃO BÁSICA – PARFOR – CURSO DE PEDAGOGIA

#### INSTRUÇÕES

##### **Prezado Professor**

Este questionário destina-se a coleta de dados da pesquisa que realizo na Graduação no Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia da Universidade Federal do Pará – UFPA, sob o título: A IMPORTANCIA DOS JOGOS PARA O DESENVOLVIMENTO DA LEITURA: estudo de caso no 3º ano do 1º ciclo do ensino fundamental na escola Salomé Carvalho em Marabá - Pará.

Para a realização deste estudo solicito sua valiosa e imprescindível colaboração no preenchimento deste questionário para o enriquecimento desta pesquisa. Desde já agradeço a contribuição neste processo de construção do conhecimento e o tempo que dispensará para colaborar com este estudo. Solicito atenção para o comando de cada questão. Por princípios ético seu questionário será resguardado em total sigilo quanto a sua identidade. Logo não precisa identificar nominalmente.

Estou à disposição para quaisquer esclarecimentos adicionais.

Cordialmente,

Valdirene dos Reis Sousa



## APÊNDICE B

Questionário de Pesquisa de Campo sobre: **A IMPORTANCIA DOS JOGOS PARA O DESENVOLVIMENTO DA LEITURA:** estudo de caso no 3º ano do 1º ciclo do ensino fundamental na escola Salomé Carvalho em Marabá - Pará. Trabalho de conclusão do curso de licenciatura plena em pedagogia do campus Universitário de Marabá UFPA/PARFOR, destinado aos professores da escola Salomé Carvalho.

Perfil Identitário dos professores.

a) sexo ( ) masculino. ( ) feminino.

b) Idade

c) tempo de serviço.

d) formação acadêmica

e) Você já participou de oficinas com temáticas que utilizam o uso de jogos ou brincadeiras, para enriquecer o processo do ensino aprendizagem?

-----

f) você utiliza jogos pedagógicos em sala de aula? Em caso afirmativo com qual finalidade?

-----

-----

g) Com que frequência você trabalha com jogos em salas de aulas?

-----

-----

h) Você considera os jogos didáticos pedagógicos importantes para o processo de aprendizagem? ( ) sim. ( ) Não.

1. Qual a diferença que você ver em usar uma metodologia com jogos ou sem jogos?

-----

-----

j) Como reagem as crianças em salas de aulas em cada situação de aprendizagem com a utilização de jogos?

-----

-----

## APÊNDICE C

Questionário de Pesquisa de Campo sobre: **A IMPORTANCIA DOS JOGOS PARA O DESENVOLVIMENTO DA LEITURA:** estudo de caso no 3º ano do 1º ciclo do ensino fundamental na escola Salomé Carvalho em Marabá - Pará. Trabalho de conclusão do curso de licenciatura plena em pedagogia do campus Universitário de Marabá UFPA/PARFOR, destinado aos alunos da escola Salomé Carvalho.

### Perfil Identitário dos alunos

1) Sexo. ( ) Masculino. ( ) Feminino.

2) Idade

3) Vocês gostam da escola?

---

---

---

4) vocês gostam das aulas com jogos ou sem Jogos?

---

---

---

5) O que vocês gostam de fazer nas salas de aulas?

---

---

---