

**UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ
DIRETORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
ESPECIALIZAÇÃO EM EDUCAÇÃO: MÉTODOS E TÉCNICAS DE ENSINO**

MICHELLE APARECIDA SANCHES

**JOGOS E BRINCADEIRAS COMO MÉTODO DE ENSINO NAS
SÉRIES INICIAIS**

MONOGRAFIA DE ESPECIALIZAÇÃO

MEDIANEIRA

2014

MICHELLE APARECIDA SANCHES



**JOGOS E BRINCADEIRAS COMO MÉTODO DE ENSINO NAS
SÉRIES INICIAIS**

Monografia apresentada como requisito parcial à obtenção do título de Especialista na Pós Graduação em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino – Pólo UAB do Município de Paranaíba, Modalidade de Ensino a Distância, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná – UTFPR – Câmpus Medianeira.

Orientador: Prof. Dr. André Sandmann

EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA

MEDIANEIRA

2014



TERMO DE APROVAÇÃO

JOGOS E BRINCADEIRAS COMO MÉTODO DE ENSINO NAS SÉRIES INICIAIS

Por

MICHELLE APARECIDA SANCHES

Esta monografia foi apresentada às **19h 30m** do dia **10 de outubro de 2014** como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista no Curso de Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino – Pólo de Paranavaí, Modalidade de Ensino a Distância, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Câmpus Medianeira. A aluna foi avaliada pela Banca Examinadora composta pelos professores abaixo assinados. Após deliberação, a Banca Examinadora considerou o trabalho

Prof. Dr. André Sandmann

UTFPR – Câmpus Medianeira
(orientador)

Prof Maria Fátima Menegazzo Nicodem
UTFPR – Câmpus Medianeira

Prof^a. Me. Claudimara Cassoli Bortoloto
UTFPR – Câmpus Medianeira

Dedico este trabalho aos meus familiares, ao meu esposo Guilherme e ao pequeno João Vitor que vem vindo a este mundo e vem trazendo uma alegria dupla, a de concluir este trabalho, e a vida de MÃE.

AGRADECIMENTOS

A Deus, pelo dom da vida, pelo auxílio mesmo em frente a grande obstáculos, e a vontade de vencer e a crescer a cada dia.

Aos meus pais, e ao meu esposo Guilherme pela compreensão, dedicação e incentivo nessa fase do curso de pós-graduação e durante toda minha vida.

Ao meu orientador, Professor Dr. André Sandmann, pelas orientações ao longo do desenvolvimento da pesquisa, pela paciência e auxílio.

Agradeço aos professores do curso de Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino, professores da UTFPR, Câmpus Medianeira, turma de 2013 – 2014.

Agradeço aos tutores presenciais e a distância que nos auxiliaram no decorrer da pós-graduação.

Sou imensamente grata também à direção da Escola e aos alunos, pela parceria para que este trabalho pudesse ser desenvolvido.

Enfim, sou grata a todos que contribuíram de forma direta ou indireta para realização desta monografia.

“Que os vossos esforços desafiem as impossibilidades, lembrai-vos de que as grandes coisas do homem foram conquistadas do que parecia impossível”. (CHARLES CHAPLIN).

RESUMO

SANCHES, Michelle Aparecida. Jogos e Brincadeiras como método de Ensino nas séries iniciais. 2014. 46 folhas. Monografia (Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino). Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Medianeira, 2014

Este trabalho teve como temática Jogos e Brincadeiras como método de Ensino nas séries iniciais e foi desenvolvido na cidade de Paranavaí, Paraná e envolveu alunos do Ensino Fundamental I, tendo como embasamento os conhecimentos de vários autores. Neste estudo, tratou-se da importância de introduzir jogos e brincadeiras nas salas de aula, relacionando-os aos conteúdos de Matemática e Língua Portuguesa, resgatando práticas essenciais nas aulas. O objetivo deste foi desenvolver um projeto de ensino utilizando jogos e brincadeiras que contribuíssem para que os alunos do ensino fundamental I adquirissem o prazer pelo jogo bem como pelos conteúdos relacionado a ele, pois o jogo dá liberdade ao aluno de exprimir sua motivação, e na brincadeira de expor sua imaginação, sua espontaneidade. Além de se expressar o aluno consegue se socializar mais e expressar suas opiniões, desenvolvendo a parte psicológica o que vem a auxiliar no trabalho e metodologia do professor. Observou-se que os professores apesar do conhecimento da necessidade dos jogos e brincadeiras em sala de aula apresentam uma certa resistência e que os alunos com os jogos demonstram grande satisfação em aprender.

Palavras-chave: Brincadeiras. Jogos. Conteúdos. Métodos.

ABSTRACT

SANCHES, Michelle Aparecida. Fun and games as teaching method in the initial series, 2014.46 leaves. Monograph (specialization in education: teaching methods and techniques). Federal Technological University of Paraná, Medianeira, 2014.

This work had as theme games and Jokes like teaching method in the initial series and was developed in the city of Paranavaí, Paraná and involved Elementary I, taking as a basis the knowledge of various authors. In this study, it was the importance of introducing fun and games in the classroom, linking them to the contents of mathematics and the English language, rescuing essential practices in the classroom. The aim of this was to develop a teaching project using fun and games that contribute to students of elementary school I acquire the pleasure for the game as well as the related content to it, because the game gives students freedom of expressing your motivation, and in the game of exposing your imagination, your spontaneity. In addition to expressing the student manages to socialize more and express their opinions, developing the psychological part what comes to assist in work and methodology of the teacher. It was observed that the teachers despite the knowledge of the necessity of the fun and games in the classroom have some resistance and that students with games demonstrate great satisfaction in learning.

Keywords: Jokes. Games. Contents. Methods

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	11
2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	12
2.1 JOGOS E BRINCADEIRAS NO MUNDO ATUAL, QUAL SUA IMPORTÂNCIA?12	
2.1.1 Brincando que se aprende.....	13
2.2 O JOGO E O APRENDIZADO APROFUNDADO.....	15
2.2.1 Visão do professor frente aos jogos e as brincadeiras.....	17
2.3 PSICOLOGIA: Papel dos jogos e das brincadeiras.....	18
2.4 RELAÇÃO ENTRE A MATEMÁTICA LÍNGUA PORTUGUESA E OS JOGOS ..	20
3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	22
3.1 LOCAL DA PESQUISA	22
3.2 COLETA DOS DADOS.....	23
4 RESULTADOS E DISCUSSÃO.....	24
4.1 Resultado da análise da pesquisa na forma de questionário.....	24
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	29
REFERÊNCIAS.....	30
APÊNDICE(S).....	32
Apêndice A.....	33
Apêndice B.....	35
ANEXO(s).....	36
Anexo A As duas mãos.....	37
Anexo B Disco mágico.....	37

1 INTRODUÇÃO

A presente pesquisa apresenta um tema muito discutido entre os professores que é acerca da utilização dos jogos e brincadeiras dentro de sala de aula como método e técnica de ensino, pois é uma das grandes dificuldades ainda dentro das salas de aula, pois trabalhar a brincadeira e os jogos no ensino fundamental I é bem mais complicado devido a grande demanda de brinquedos e jogos eletrônicos por isto teve como objetivo principal a análise e reflexão dos jogos e das brincadeiras na forma da melhoria dentro do processo ensino aprendizagem e nas disciplinas de matemática e língua portuguesa.

Nosso principal ponto de investigação foi analisar se estes métodos eram aplicados em sala e se os alunos compreendiam tal método como facilitador para o conhecimento. A pesquisa teve como eixo norteador os seguintes objetivos Analisar a concepção de ensino adotada pelos educadores da entidade; Investigar a forma de trabalho, em torno dos jogos e brincadeiras; Desenvolver estudos sobre situações de jogos e brincadeiras que proporcionem às crianças a estimulação necessária para sua aprendizagem além da aplicação de jogos para aprofundamento nesta pesquisa.

Tendo por base estes objetivos é que iniciou-se um levantamento em forma de questionário aos educadores e com os alunos afim de procuramos analisar todo o conhecimento em torno do método, se era aplicado e se era bem aceito, além deste questionário também aplicação de dois jogos o primeiro com a finalidade de estabelecer relação biunívoca (termo a termo); construir noções iniciais do Sistema de Numeração Decimal; identificar a quantidade de dedos das duas mãos como base de agrupamentos de 10 (as duas mãos) o segundo jogo com a finalidade de identificar, comparar e ordenar números verificando o valor relativo que os algarismos assumem de acordo com a posição deles nas ordens das unidades, dezenas ou centenas. A partir daí, iniciou-se o estudo e a busca de materiais e bibliografias sobre o assunto jogos e brincadeiras dentro do processo de aprendizagem das disciplinas de matemática e língua portuguesa.

O mesmo foi concluído com análises dos resultados obtidos após a aplicação dos questionários e dos jogos, demonstrando sua importância.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 JOGOS E BRINCADEIRAS NO MUNDO ATUAL, QUAL SUA IMPORTÂNCIA?

Hoje, na sociedade, enfrenta-se grandes mudanças. As pessoas estão numa constante busca por aprender o novo, e o indivíduo é a unidade básica de mudança. Quando utilizam-se as brincadeiras e jogos dentro de sala de aula as crianças tendem a enfrentar o novo com prazer e os desafios que lhe surgem são facilmente vencidos e aprendidos para que nunca mais se esqueçam. Platão (428-347 a.C.) destaca que “você aprende mais sobre uma pessoa em uma hora de brincadeira de que uma vida inteira de conversação”.

O maior engano dos professores é o de pensar que as brincadeiras e os jogos devem ser feitos somente na “aula de educação física”, pois estas ajudam no desenvolvimento físico e intelectual, promove saúde e maior compreensão do esquema corporal, mas esquece-se que é jogando que ela aprende a estes requisitos e a outros como respeitar regras, limites, aceitar a vez e aceitar resultados auxiliando dentro do processo de aprendizagem em sala de aula.

Cientes da importância dos jogos e das brincadeiras na educação, o professor deve elaborar propostas de trabalho que incorporem as atividades lúdicas. Deve propor os jogos e as brincadeiras não há necessidade de o jogo ser espontâneo, idealizado pela criança. Segundo os PCNs (1998, p. 103) “O que faz do jogo um jogo é a liberdade de ação física e mental da criança nessa atividade”.

A brincadeira expressa à forma como uma criança reflete, organiza, desorganiza, constrói, destrói e reconstrói o seu mundo.

A importância do ato de brincar é assim apresentada:

Brincar não constitui perda de tempo, nem é simplesmente uma forma de preencher o tempo (...) O brincar possibilita o desenvolvimento integral da criança, já que ela se envolve afetivamente e opera mentalmente, tudo isso de maneira envolvente, em que a criança imagina, constrói conhecimento e cria alternativas para resolver os imprevistos que surgem no ato de brincar”. (NICOLAU, 1988 p. 78)

O brincar e o jogar, para a criança, não são somente um passatempo ou simples diversão, mas um momento sério, pois está aprendendo o que ninguém poderá ensinar, descobre o mundo e as pessoas que o cercam. E é neste mundo

fantástico do faz-de-conta que ele, por exemplo, com uma simples bola de papel pode se imaginar um grande jogador de futebol.

O aprendizado se constrói por meio de um jogo ou uma brincadeira, seu conhecimento do mundo por mediação podem explorar suas atitudes, reforçar a socialização entre colegas e adultos, equilibrar o corpo produzindo normas e valores, permitindo a criança a desempenhar sua autonomia estruturando-a e desestruturando-a frente às dificuldades. Quando a criança conquista sua autonomia ela está inserida como sujeito da história. Para Freire (1996, p. 60, grifo do autor) [...] “presença no mundo não é a de quem ele se adapta, mas a de quem ele se insere. É a posição de quem luta para não ser apenas objeto, mas sujeito também da História”.

Para que os jogos e as brincadeiras estejam presentes em um planejamento é necessário que o professor acredite na aquisição de conhecimentos, no desenvolvimento da sociabilidade e na construção da identidade, pois de nada adianta não crer nestes itens, pois o seu planejamento não será cumprido e os seus objetivos não serão alcançados de fato, como as disciplinas de português e matemática que tanto são utilizadas nestas atividades como a leitura de regras, cálculos mentais explorando seu raciocínio lógico, adquirindo assim novos conhecimentos retirando as dúvidas existentes.

2.1.1 Brincando que se aprende...

A brincadeira é a atividade mais típica da vida humana, por proporcionar alegria, liberdade e contentamento. É a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo e ao mergulhar na ação lúdica. Nas brincadeiras o professor deve ser o mediador proporcionando a socialização do grupo, a integração, participação, favorecendo atitudes de respeito, aceitação, confiança e conhecimento mais amplo da realidade social e cultural.

Os jogos e as brincadeiras realmente contribuem para a construção da inteligência, desde que sejam usados em atividade lúdica prazerosa e com questionamento do professor respeitando as etapas de desenvolvimento intelectual da criança. É nesse momento em que a metodologia de ensino-aprendizagem deve ser pautada em estratégias que valorize e utilize o jogo e brincadeira com regras e

limites, interagindo atividade e diversão para o desenvolvimento cognitivo e participativo da criança.

São as regras do jogo que distinguem, por exemplo, jogar buraco ou tranca, usando o mesmo objeto, o baralho. Tais estruturas sequenciais de regras permitem diferenciar cada jogo, permitindo superposição com situação lúdica, ou seja, quando alguém joga, está executando as regras do jogo e, ao mesmo tempo, desenvolvendo uma atividade lúdica. (KISHIMOTO, 2008, p.17).

Quando se pensa em obstáculos que aparecem na sala de aula, logo imagina-se como resolver, o que fazer para que este aluno aprenda a “matemática”, engana-se na maioria das vezes, por pensar que o aluno mais precisa é “praticar” com cálculos e mais cálculos e não se trabalha com este aluno algo diferenciado, como os jogos matemáticos, não se ensina a este aluno macetes para compreender a tabuada pedimos somente que a decorem, as aulas muitas vezes, tornam-se meras repetições de exercícios educativos, ficando a aula monótona e como consequência vazia.

Portanto, deve-se procurar a solução com a utilização dos jogos para despertar na criança o interesse pela descoberta de maneira prazerosa e com responsabilidade, o desenvolvimento intelectual não é apenas na escrita e leitura, mas também um conhecimento onde o sujeito saia do senso comum e seja um sujeito participante e crítico. Por isso devemos ser elos do conhecimento e o sujeito. “Essa preocupação com o mediador nos remete a dois aspectos: a qualidade de ação do mediador e os instrumentos pedagógicos.” (KISHIMOTO, 2008, p.94).

A ideia de construção exige a ação de transformar algo por meio da união de vários elementos: areia, terra ou peças de construção - um cubo, um semi-cubo, uma barra, uma placa, um cilindro, um cone, etc. Todos esses jogos devem ser utilizados primeiramente, orientados pelos professores – jogos de construção por imitação. Outro exemplo é a construção segundo o modelo de uma cadeira, uma mesa, uma casa, etc. Com o tempo podem ser elaborados outros esquemas que representam outras construções.

Sobre isto Vygotsky *apud* Wajskop, 2005, p. 35 afirma que a brincadeira cria para as crianças uma ‘zona de desenvolvimento proximal’, e que a brincadeira possui três características: a imaginação, a imitação e a regra, e presentes em todos os tipos de brincadeiras infantis.

Em algumas atividades infantis, (amarelinha, queimada, bolinhas de gude, etc.), as regras já existem e são incorporadas pelo grupo. Às vezes, dá-se o contrário, as regras espontâneas são definidas, por uma criança, pelo grupo menor e repassadas ao grupo maior.

Consequentemente, pode-se afirmar que a brincadeira é o resultado de relações interindividuais da cultura e pressupõe uma aprendizagem social – aprende-se a brincar. Ao brincarem, as crianças vão construindo a consciência da realidade, ao mesmo tempo em que já vislumbram uma possibilidade de modificá-la.

2.2 O JOGO E O APRENDIZADO APROFUNDADO

Verifica-se que o jogo é um fato humano mais antigo que a cultura, pois esta, mesmo em suas definições mais rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana.

O início do século XIX presencia o término da Revolução Francesa e o surgimento de inovações pedagógicas. Há um esforço para colocar em prática os princípios de Rousseau, Pestalozzi e Froebel. Mas é com Froebel que o jogo, entendido como objeto e ação de brincar, caracterizado pela liberdade e espontaneidade, passa a fazer parte da história da educação infantil. (KISHIMOTO, 1973, p.16).

Porém, atualmente, o comércio oferece uma infinidade de brinquedos de todos os tipos possíveis e imagináveis. Há carrinhos que andam sozinhos, abrem portas, dão marcha-ré; trenzinhos que apitam e descarregam carga na estação; bonecas que andam, falam, choram e riem, enfim, há brinquedos que brincam sozinhos e a criança fica apenas olhando.

O jogo, para Kishimoto, (2003 p.16) pode ser visto como “o resultado de um sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social; um sistema de regras; e um objeto”. Esses três aspectos permitem a compreensão do jogo, diferenciando significados atribuídos por culturas diferentes, pelas regras e objetos que o caracterizam.

Pode-se definir como jogos uma variedade conhecidos, como: faz-de-conta, simbólicos, motores, sensório-motores, intelectuais ou cognitivos, individuais ou coletivos, metafóricos, verbais, de palavras, políticos, de adultos, de crianças, de animas, de salão e uma infinidade de outros mostrando a multiplicidade de

fenômenos incluídos na categoria 'jogo' e cada um joga à sua maneira, pois tais jogos, embora receba a mesma denominação, cada um têm suas especificidades, dentro do contexto social, cultural em que estão inseridos. (KISHIMOTO, 2003a):

Assim entende-se que no início da vida da criança, sua ação sobre o mundo é determinada pelo contexto social em que vive e pelos objetos nele contidos. As crianças aprendem a jogar e/ou brincar dentro de um processo histórico construído, onde aprendem com os outros membros de sua cultura, e suas brincadeiras são determinadas pelos hábitos, valores e conhecimento de seu grupo social. (KISHIMOTO, 2003, p. 27).

É no jogo e pelo jogo que a criança torna-se capaz de atribuir significados diferentes aos objetos; desenvolve sua capacidade de abstração e começa a agir diferente do que vê, mudando sua percepção sobre os referidos objetos.

É difícil separar ou classificar os termos: jogo, brinquedo e brincadeira, mas todos eles são descritos pelo autor Kishimoto (2003) 'como elementos da cultura, excluindo o jogo dos animais'. Dentro da variedade são as semelhanças que permitem classificar jogos de faz-de-conta, de construção, de regras, de palavras, políticos, e outros, na sua grande família.

"Brinquedo" é outro termo indispensável para a compreensão desse campo, pois difere do jogo, o brinquedo supõe uma relação íntima com a criança e a indeterminação de regras para sua utilização. Uma boneca permite à criança várias formas de brincadeiras. Os jogos, como o xadrez, e os de construção exigem certas habilidades definidas pela estrutura preexistente no próprio objeto e suas regras.

Seguindo as definições de Kishimoto (1994), brinquedo é entendido sempre como objeto, suporte de brincadeira, (descrição de uma conduta estruturada, com regras) e jogo infantil (para designar tanto o objeto e as regras do jogo da criança – brinquedo e brincadeiras). O brinquedo é o suporte da uma brincadeira, seja ela qual for. O brinquedo tem sempre como referencial a criança e sua história e está ligada com a história da criança.

As atividades lúdicas infantis são muito variadas e a maioria delas está intimamente ligada às brincadeiras difundidas pela família, pelos grupos de crianças da comunidade em que vivem, de colegas da escola, e também por influências contemporâneas que colocam em evidência este ou aquele brinquedo.

Se as crianças são vistas como seres sociais a aprendizagem infantil far-se-á de modo espontâneo, por meio do jogo, nas situações do cotidiano, isto é, tarefas simples como preparar alimentos, lanche, representações de peças familiares, brincar de faz-de-conta, adivinhações, etc. (KISHIMOTO, 2003, p. 23).

Ao emprego do termo 'jogo', quando se referir a uma descrição de uma ação lúdica, com situações estruturadas pelo próprio tipo de material utilizado, tais como: jogo de xadrez, trilha, dominó, etc. Divergindo do brinquedo e da brincadeira, o jogo só se explica dentro do contexto em que for utilizado. E neste trabalho o foco de atenção é jogo e brincadeira na educação infantil.

2.2.1 Visão do professor frente aos jogos e às brincadeiras

O educador deve estar atento para auxiliar a criança, ensiná-la a utilizar o brinquedo e também brincar e participar das brincadeiras, demonstrando não só o prazer de fazê-lo, mas estimulando as crianças sempre.

Brincar é uma atividade cotidiana na vida da criança. O brinquedo é uma forma pela qual ela desenvolve a maioria dos conflitos criados pelas limitações do mundo em que mental importância no desenvolvimento da criança. Através da brincadeira expressa sua forma de representação da realidade.

Sobre a importância do ato de brincar para o desenvolvimento do ser humano Bettelheim afirma que:

Nenhuma criança brinca, espontaneamente só para passar o tempo. Sua escolha é motivada por processos íntimos, desejos, problemas e ansiedade. O que está acontecendo com a mente da criança, determina suas atividades lúdicas; brincar é uma linguagem secreta que devemos respeitar mesmo quando não entendemos (Bettelheim 1984, p. 105).

Brincando, a criança desenvolve a imaginação, fundamenta afetos, explora habilidades e, na medida em que assume múltiplos papéis, fecunda competências cognitivas e interativas. Como se isso tudo já não fizesse do "ato de brincar" o momento maior da vida infantil e da sua adequação aos seus desafios, é brincando que a criança elabora conflitos e ansiedades, demonstrando ativamente sofrimentos e angústias que não sabe como explicitar. A brincadeira bem conduzida estimula a

memória, exalta as sensações emocionais, desenvolve a linguagem interior – se, às vezes, a exterior exercita níveis diferenciados de atenção e explora com extrema criatividade diversos estados de motivação. Ora a aprendizagem e a construção dos significados pelo cérebro se manifestam quando este transforma sensações em percepção e estas em conhecimentos, mas esse trânsito somente se completa de forma eficaz quando aciona os elementos essenciais, proporcionados pelo bom brincar, que são memória, emoção, linguagem, atenção, criatividade e motivação.

A criança, quando brinca, está em constante processo de construção de significados, buscando compreender o mundo a partir de suas representações. Os sentidos e os significados do brincar dependem de quem brinca. E o brincar pode ser entendido com uma rica possibilidade de construção de identidade, ou seja, observa-se que o brincar das crianças tem a ver com a espontaneidade de seus olhares.

A brincadeira é um espaço de socialização de construção que desenvolve todos os sentidos da criança. O ato de brincar não é apenas para o desenvolvimento escolar da criança pedagogicamente, mas sim para que possa adquirir experiências de elaboração das vivências da realidade na construção do ser. A brincadeira implicou para a criança muito mais do que um simples ato de brincar, pois através da brincadeira está se comunicando com o mundo e também está se expressando.

Não se pode deixar de citar aqui sobre a leitura que é tão fundamental, pois ler as regras de um jogo, a propaganda de um jogo, a criança amplia sua forma de ver a leitura. Do que nos adianta somente passarmos textos enormes e não buscarmos outras formas de leituras e que são tão comuns para nós, mas para estes alunos que ainda estão em formação são de suma importância.

2.3 PSICOLOGIA: PAPEL DOS JOGOS E BRINCADEIRAS

Com Piaget, Vygotsky e Bruner e outros, os jogos continuam a merecer atenção na parte psicológica e do desenvolvimento infantil ao propiciar a descontração da criança, a aquisição de regras a imaginação e a apropriação do conhecimento, integrando ainda, aspectos morais, sociais e cognitivos.

São lúdicas as atividades que propiciam experiências e associam o ato, o pensamento e o sentimento.

A atividade lúdica pode ser uma brincadeira, um jogo ou qualquer atividade que vise proporcionar interação. Porém mais importante do que o tipo de atividade lúdica é a forma como ela é dirigida e vivenciada, e o porquê de sua realização. Toda criança que participa de atividades lúdicas adquire novos conhecimentos e desenvolve habilidades de forma natural e agradável. (MALUF, 2008, p.21).

Conforme Volpato e Alencar (2014), as atividades lúdicas podem ser aplicadas a diferentes faixas etárias. Para isso, devem ocorrer mudanças na metodologia de aplicação. As brincadeiras e os jogos têm a capacidade de desenvolver várias habilidades nas crianças. São vários os benefícios das atividades lúdicas, como: “assimilação de valores, aquisição de comportamentos, desenvolvimento de diversas áreas do conhecimento, aprimoramento de habilidades, socialização”(MALUF, 2008, p.23).

Winnicott (1975, p.80) revela que “é no brincar que o indivíduo ou adulto pode ser criativo e utilizar sua personalidade integral”, ou seja, qualquer que seja atividade lúdica conduz ao encontro com a criatividade. E segundo Vygotsky (1989, p.96) “os objetos ditam a ela a ação que deve ser executada”. Por isso que quando vê uma cadeira ela se assenta, uma escada é para subir e uma vassoura para varrer.

À medida que cresce, sustentada pelas idades mentais que já se formaram, a criança se utiliza do jogo simbólico para criar significados para objetos e espaços. O jogo é para a criança o que o trabalho é para o adulto. Para educar a criança, precisa-se absolutamente compreender o que o jogo representa na sua vida que possa servir que forças a impelem ao jogo, mesmo quando está doente. Se não se considerar claramente tudo isso, é impossível compreender a própria criança.

O brinquedo é a oportunidade de desenvolvimento. O brinquedo espontâneo pode ser considerado sob dois aspectos: autoexpressão e autorrealização. O nível de autoexpressão esta de atividades com livres construções, dramatizações, música, artes plásticas, etc.

O nível de autorrealização confirma-se quando é organizado, ou seja, aquele que tem uma proposta e, portanto requer determinado desempenho. Quanto mais

simples o material, mais fantasia exige quanto mais sofisticado, em maior desafio se constitui, mas é sempre uma oportunidade para que a criança interaja, faça escolhas e tome decisões. Lev Vygotski (2007) considera que o homem está inserido na sociedade e o mesmo modifica-se conforme a sociedade sofre mudanças, isto é, o homem muda seus comportamentos, seus atos, pensamentos, atitudes de acordo com que a sociedade modifica-se e evolui, como também com a interação que o homem tem com o meio e o espaço social em que convive.

Segundo Volpato e Alencar (2014) apoiados em uma concepção materialista-dialética de homem e sociedade, Elkonin (1998) realizou uma pesquisa em um ramo da psicologia desenvolvendo uma teoria sobre o desenvolvimento humano, analisando a função do jogo na educação e na infância, falando sobre as contribuições desta ação.

De acordo com Lucci (2006), em contrapartida, as funções psicológicas superiores são de origem sociocultural, pois são resultados da interação do indivíduo com seu contexto histórico e cultural e estão presente somente no homem.

[...] caracterizam-se pela intencionalidade das ações, que são mediadas. Elas resultam da interação entre os fatores biológicos (funções psicológicas elementares) e os culturais, que evoluíram no decorrer da história humana [...] As funções psicológicas superiores, apesar de terem sua origem na vida sociocultural do homem, só são passíveis porque existem atividades cerebrais. Ou seja, essas funções não têm origem no cérebro, mas não existem sem ele, pois se utilizam das funções elementares que, em última instância, estão ligadas aos processos cerebrais. (LUCCI, 2006 p.7-8).

2.4 RELAÇÃO ENTRE A: MATEMÁTICA, LÍNGUA PORTUGUESA E OS JOGOS

Quando vemos a educação atual, temos a convicção de que se necessita mudar e muito com respeito a aulas dadas, afinal os alunos com as mais variadas tecnologias não conseguem compreender o conteúdo com clareza por não ser chamativo e com relação à matemática, não temos método melhor que o jogo, pois eles desenvolvem muito mais o raciocínio lógico tornando a aula e o aprendizado prazeroso, além disto, o jogo propicia muitos outros pontos positivos como o

melhoramento do raciocínio lógico, a aceitação de regras e a socialização com os colegas.

Apesar destes pontos positivos, deve-se respeitar o desenvolvimento cognitivo das crianças, por se tratar de uma ciência abstrata, porém os jogos são uma poderosa ferramenta para a aprendizagem de resolução de problemas do dia-a-dia. Quando buscamos ferramentas do dia-a-dia do aluno com a matemática através de suas brincadeiras cotidianas, a utilização de seu corpo, seu bairro, ou seja, sua realidade o mesmo consegue realizar situações simples e complexas brincando e jogando.

Conforme Lopes¹ (2014) a história da matemática sofreram várias modificações como, por exemplo, no século XIX as disciplinas de Álgebra, Aritmética, e Geometria eram ensinadas separadas por entenderem que fossem disciplinas diferentes da matemática, mas em 1931 com a Reforma Francisco Campos é que a disciplina foi oficializada.

Se analisar que a matemática vem sendo trabalhada há anos, sem ser bem compreendida como hoje, alguns profissionais não compreendem que a matemática é dia-a-dia do aluno, contudo hoje há vários cursos e especializações voltadas nesta área para revisar e estabelecer novos conceitos na forma de ensinar.

O Governo Federal hoje criou um programa voltado a alfabetização com a nomenclatura de Pacto - Programa Nacional da Alfabetização que tem como proposta trabalhar em torno de projetos e jogos matemáticos simples e acessíveis ao aluno, tornando rotinas em salas de aula, não sendo vistos mais como “perca de tempo”.

Na Língua Portuguesa, a leitura é um fator indispensável assim como jogos na mesma área afinal toda e qualquer criança terá um bom rendimento “brincando”, pois através da brincadeira o aluno conseguirá entender melhor o conteúdo sem perceber que está aprendendo. Jogos como caça-rimas, dominó de aumentativos, jogo da memória, conseguem ensinar de forma prazerosa assuntos tão complicados tem um imenso poder de ensinar a criança assuntos tão difíceis de serem compreendidos, tornando a aula atrativa e a produção escrita muito mais criativa.

¹ BRASIL. Secretaria de Educação Básica: Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade certa/ Ministério da Educação. Caderno de jogos matemáticos. Brasília: MEC, SEB, 2014. Disponível em: http://pacto.mec.gov.br/images/pdf/cadernosmat/PNAIC_MAT_Caderno%20jogos_pg001-072.pdf> Acesso em 31 de julho de 2014.

Além do vocabulário que torna rico e aprofundado devido à sua compreensão de conteúdo aumentando sua criatividade e imaginação para a criação de textos e diversas formas de comunicação.

3. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Esta pesquisa foi realizada na cidade de Paranaíba – Paraná, em uma turma de 1º ano, 2º ano e 3º ano, analisando as aulas ali apresentadas e os materiais utilizados pelo professor.

A escola situa-se na periferia da cidade, onde a população possui uma renda socioeconômica baixa onde muitos dependem da alimentação ali fornecida, são aproximadamente 180 crianças em período integral, com um quadro de profissionais de 22 a 25 funcionários sendo estes 9 professores de disciplinas da grade curricular, 6 estagiárias, cerca de 10 oficinairos que prestam atendimentos 2 vezes na semana para grupos de alunos, e também os funcionários da manutenção da escola, há ali uma diretora, uma supervisora e duas orientadoras (1 no período matutino e 1 no período vespertino).

São 6 salas de aula que vão do jardim II ao 5º ano, 1 sala de informática e uma mini biblioteca, refeitório e uma quadra, porém estão passando por melhorias como construção de uma sala de oficina, mais banheiros e sala de hora atividade, no período vespertino são ministradas aulas de projeto como dança, capoeira, circo, poesia, futebol, recursos, reforço entre outros que estão sendo aprovados para o ano em exercício.

A escola sofre com a falta de estrutura apesar da reforma sendo realizada e com a falta de interesse de muitos pais com a educação de seus filhos, por este motivo a escola foi escolhida para que possa ser estudada e observada em quais aspectos contribuem na vida das crianças e farão parte deste projeto, professores e alunos, serão observados para a aprimoração deste projeto, pois estão em sala de aula que é o ponto principal e fundamental deste trabalho.

3.1 TIPO DE PESQUISA

O presente trabalho seguiu os caminhos de uma pesquisa de cunho qualitativo, pesquisa exploratória, estudo de caso com entrevistas e levantamento bibliográfico, com o principal foco de analisar e obter dados relacionados ao tema: jogos e brincadeiras como método de ensino para as séries iniciais observando ali

como é o trabalho com esses materiais, se são aplicados constantemente ou somente em dias de recreação.

Esta pesquisa foi desenvolvida com alunos na cidade de Paranaíba – PR. Como professora atuante no terceiro ano, no período matutino, tornou-se viável a aplicação do questionário e de alguns jogos matemáticos – como ferramenta de confirmação do estudo, além do questionário aplicado as demais turmas e visualização dos jogos aplicados pelas professoras, pois ao mesmo tempo agindo tanto como atuante e integrante da observação e do estudo em ação, acreditou-se poder fazer um bom trabalho, envolvendo os trinta alunos da sala do terceiro ano, além dos demais alunos que participaram somando um total de oitenta alunos, dos quais alguns apresentavam grande dificuldade na disciplina. Participaram tanto os alunos com dificuldades, quanto os que não apresentavam dificuldades na disciplina.

3.2 COLETA DOS DADOS

Iniciou-se o presente trabalho por meio de pesquisa investigativa na forma de questionário com 09 professores totalizando 100% da pesquisa com os profissionais, deveriam responder principalmente assuntos voltados a aplicação dos jogos e as brincadeiras em sala de aula e a respeito do conhecimento sobre o assunto. Houve também um questionário oral para as crianças, onde deveriam dizer o que pensam sobre os jogos e as brincadeiras, se elas os ajudam na aprendizagem ou se não os vêem como ensino, além deste questionário a aplicação de 2 jogos fornecidos pelo PNAIC(2014) - “As duas mãos” e “Disco mágico”, como forma de visualização do jogo em sala, a reação das crianças e o aprendizado e complementação da pesquisa realizada.

4 RESULTADO E DISCUSSÃO

Iniciou-se o presente trabalho por meio de pesquisa investigativa na forma de questionário, feito com os professores e com os alunos dados coletados iniciaram-se as buscas através de livros, revistas, internet e outros artigos relacionados a jogos e brincadeiras, bem como os jogos que seriam aplicados no desenvolver da pesquisa como forma de análise e comprovação desta pesquisa.

4.1 Resultados da análise da pesquisa na forma de questionário

Os dados foram analisados conforme as respostas obtidas, os resultados foram colocados em gráficos e serão apresentados através de porcentagens, comparando-as com os estudos relacionados ao tema, aprimorando assim esta pesquisa com esses profissionais e alunos que é o público no qual queremos atingir e vendo os resultados deste projeto.

O gráfico 01 mostra o resultado da pesquisa na forma de questionário envolvendo dez professores, referente à questão 01 sobre a importância dos jogos e das brincadeiras no desenvolvimento dos alunos nas séries iniciais.

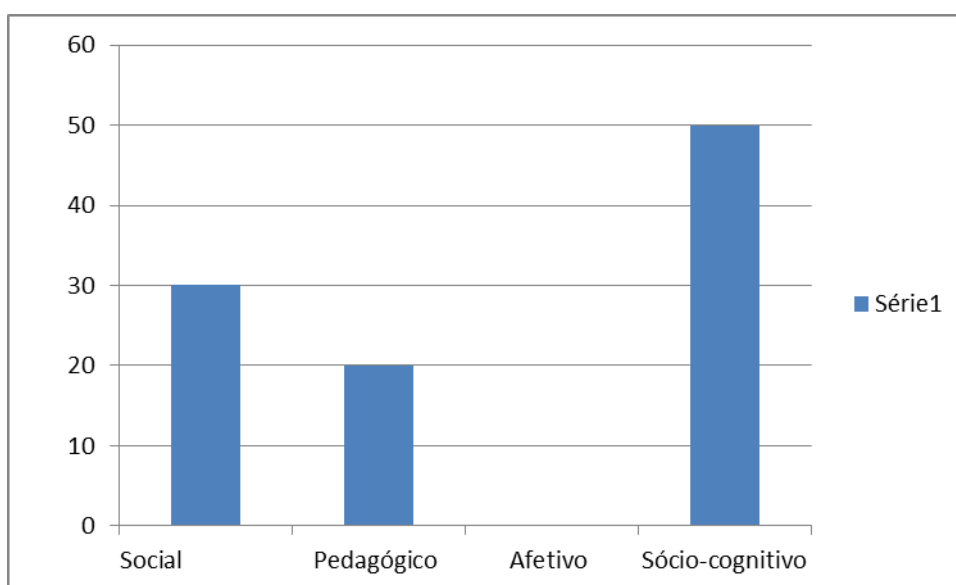


Gráfico 1 – opinião dos professores sobre jogos e brincadeiras

Observando-se o gráfico 01, percebe-se a maioria dos professores responderam sócio - cognitivo (50%) e em relação ao social (30%) já os que pensam

como uma questão pedagógica (20%) demonstrando que os professores demonstram um pensamento de tal atividade que além de social estimula e muito a questão intelectual.

Já na questão 02 como os recursos lúdicos são valorizados e contemplados no processo de ensino aprendizagem - 100% dos entrevistados concordam que os recursos lúdicos são valorizados e contemplados no processo ensino aprendizagem para desenvolver o raciocínio, o trabalho em equipe, a socialização e a criatividade reconhecendo seus benefícios.

O gráfico 02 mostra o resultado, referente à questão 03 sobre as diferenças entre brincadeiras, brinquedos e jogos pedagógicos na visão dos professores.

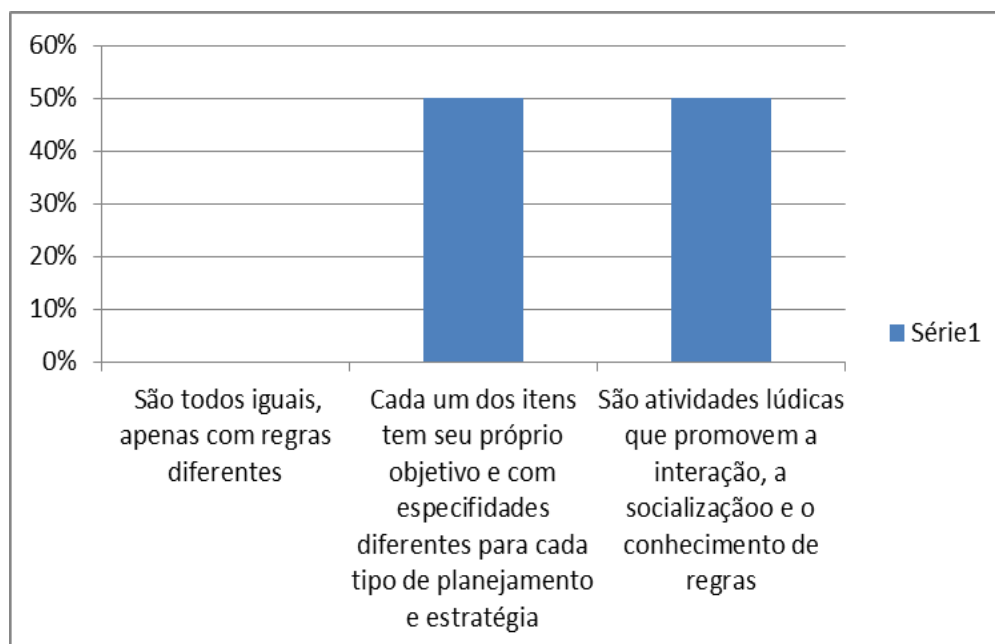


Gráfico 2 – diferença entre brincadeiras, brinquedos e jogos pedagógicos.

Observando-se o gráfico 02 percebe-se que respostas coletas ficaram divididas, alguns responderam que as brincadeiras e os jogos têm seu próprio objetivo e com especificidades diferentes para cada tipo de planejamento com estratégias diferenciadas (50%) e outros acreditam que as brincadeiras, brinquedos e os jogos são atividades lúdicas que promovem a interação, a socialização e o conhecimento de regras (50%). O que nota-se é que alguns professores ainda têm o pensamento só mais na questão social que no quesito intelecto.

O gráfico 03 mostra o resultado, referente à questão 04 sobre leitura de teóricos sobre a finalidade do brincar.

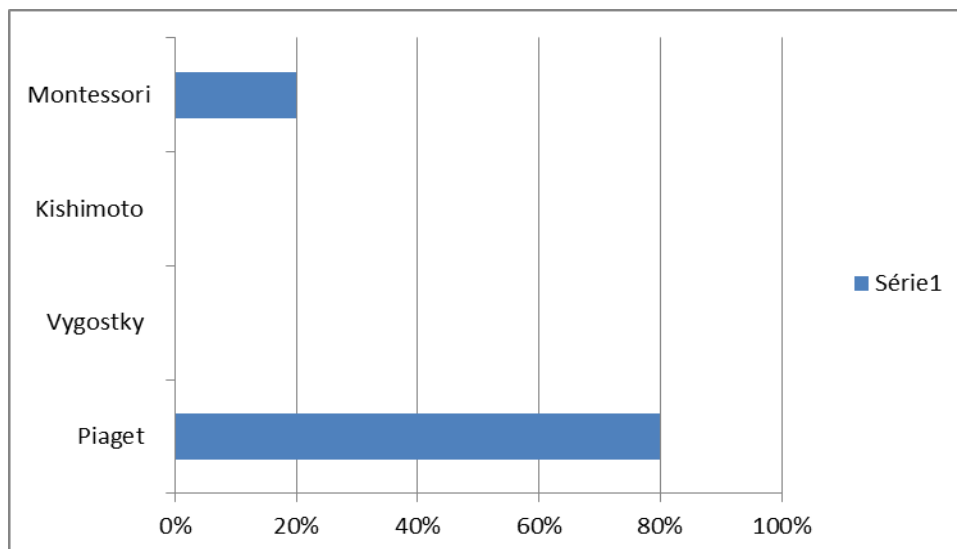


Gráfico 3 – leitura de teóricos sobre a finalidade do brincar

Observando-se o gráfico 03, percebe-se que parte respondeu que já leram Montessori (20%) e a maioria que já leram Piaget (80%) afirmando que o autor mais lido é um dos teóricos mais atuais relacionados à educação que pode ampliar e muito a questão da utilização dos jogos em sala de aula.

Com relação à questão 05 em que se o professor considera que a brincadeira infantil pode ser utilizada na prática docente como uma proposta pedagógica, 100% dos professores responderam sim, pois através do brincar a criança aprende de forma lúdica e prazerosa demonstrando o grande avanço que já conseguimos perante tal metodologia.

O gráfico 04 mostra o resultado, referente à questão 06 sobre como a escola atende nas brincadeiras e jogos no qual obtivemos os seguintes resultados.

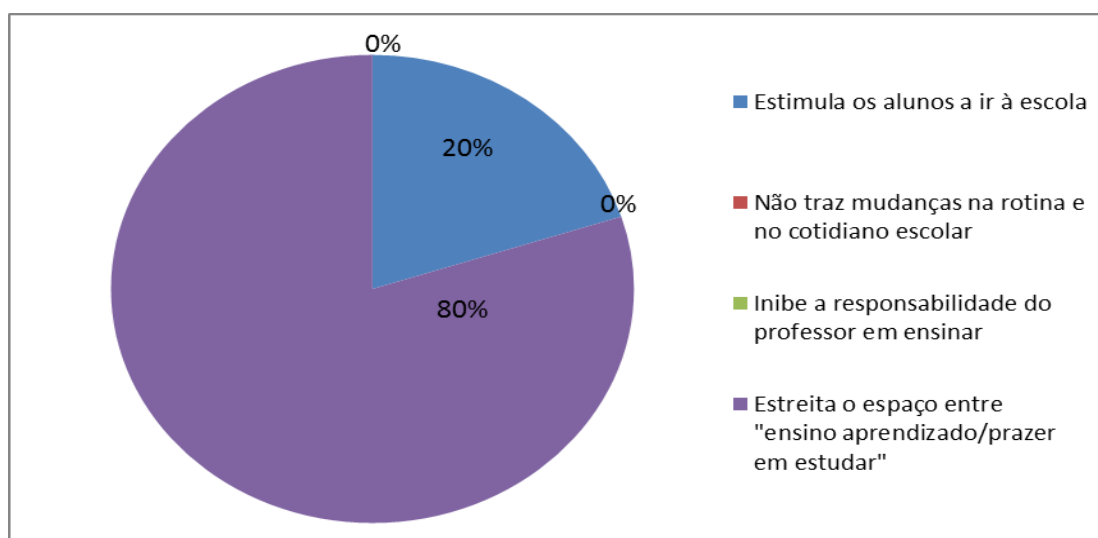


Gráfico 5 – como a escola atende nas brincadeiras e jogos

Observando-se o gráfico 05 percebe-se, que estimula os alunos a ir à escola (20%), pois a aula se torna muito mais prazerosa, e que estreita o espaço entre “ensino aprendido/prazer em estudar” (80%) aproximando muito mais o professor ao aluno e aluno o próprio conhecimento.

Com relação à questão 07, em que se existe algum espaço exclusivo para as brincadeiras e jogos na escola, pode-se analisar que nas respostas coletadas 100% dos professores responderam que a escola não possui espaço exclusivos sendo locais improvisados para as brincadeiras e os jogos e que prejudica e muito na compreensão das regras dos jogos e das brincadeiras e na análise do que estão aprendendo, pois jogo e ambiente devem andar juntos além dos materiais para estes jogos que devem ser coloridos.

Finalizando a análise dos dados coletados, no gráfico 06 referente a questão da participação dos alunos nas brincadeiras, percebeu-se que na escola 50% dos professores responderam que notam o entusiasmo das crianças mais tímidas quando estão brincando e que 50 % os alunos continuam interagindo com os demais colegas obrigando-o a participar das aulas.

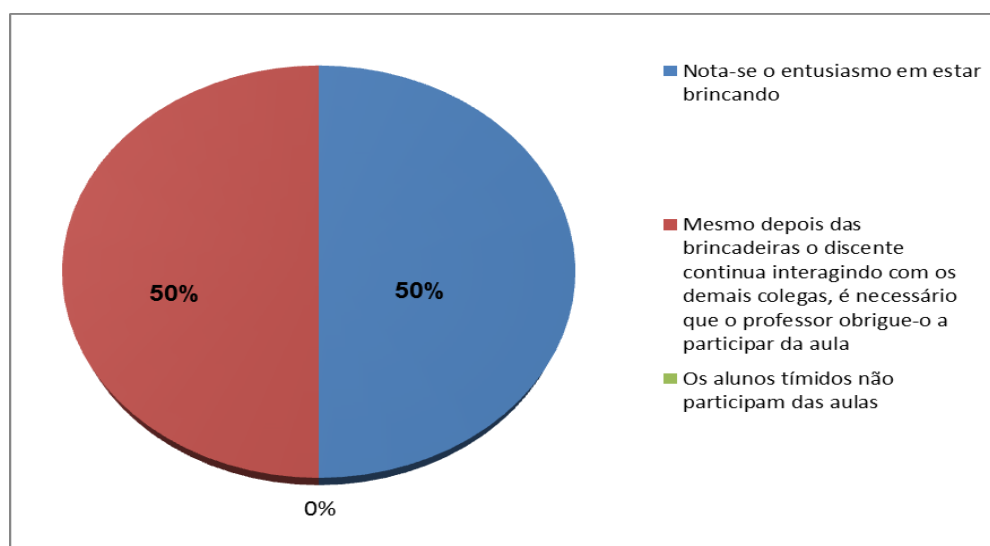


Gráfico 6 – participação dos alunos nas brincadeiras

Este resultado do gráfico 06 na questão da participação dos alunos nas brincadeiras nos preocupa devido a falta de interesse de alguns alunos perante a estas atividades e o que deve-se analisar é se estes jogos estão sendo bem aplicados, se estes alunos estão conseguindo compreender a finalidade do mesmo para que o jogo ou a brincadeira surta o efeito esperado.

Já no questionário com as crianças na primeira questão foram questionados sobre o que mais gostavam de brincar e a 100% dos alunos disseram gostar de jogos de correr como futebol, queimada.

Na segunda questão sobre a importância dos jogos durante a aula 100% responderam que gostam muito dos jogos e das brincadeiras e que aprendem mais assim porque é “mais legal”. E quando questionados sobre o que se pode aprender com os jogos na questão 03, responderam que rimas, tabuada, palavras, a contar.

Finalizando o questionário foram os alunos questionados se havia brincadeiras em casa, e a sala se se dividiu, uma minoria (30%) mencionou que os pais brincavam em casa com os filhos e uma maioria (70%) não brincavam, pois os pais trabalham, às vezes em turnos noturnos, ou viajam, ou estão cansados e não podem brincar com os filhos.

Por isso, deve-se valorizar tanto os jogos e as brincadeiras, pois se estes alunos não são tão estimulados em casa, a escola deverá propiciar estes momentos de descontração, socialização e acima de tudo aprendizagem.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Trabalhar com os jogos, para as crianças é de fato excelente, pois o mesmo desenvolve nelas, o raciocínio lógico, a coordenação motora, a sensibilidade, a imaginação, a concentração e etc., por isso a grande importância de se trabalhar jogos com as crianças até mesmo em tratamento hospitalar, ou que necessita desenvolver fisicamente, psicologicamente e socialmente.

O pedagogo por sua vez é o grande estimulador, pois auxiliará a criança, havendo assim a vontade de continuar, não se sentindo impotente ou só.

O jogo tem a capacidade de socializar, de desenvolver o raciocínio lógico, a imaginação, coordenação, concentração, sensibilidade enfim, buscando suprir as necessidades pedagógicas encontradas.

As crianças têm uma grande capacidade de criar, mas para isto é necessário que haja uma riqueza e diversidade de experiências que são oferecidas nas instituições.

Analisando pedagogicamente a brincadeira é uma ação que ocorre no plano da imaginação isto implica que aquele que brinca tenha o domínio da linguagem simbólica. Isto quer dizer que é preciso haver consciência da diferença existente entre a brincadeira e a realidade imediata que lhe forneceu conteúdo para realizar-se. Nesse sentido, para brincar é preciso apropriar-se de elementos da realidade imediata de tal forma a atribuir-lhes novos significados. Toda brincadeira é uma imitação transformada, no plano das emoções e das idéias, de uma realidade anteriormente vivenciada.

Cabe ao professor, em sala de aula, estabelecer metodologias e condições para desenvolver e facilitar este tipo de trabalho. A identidade do grupo tem como resultado a integração de atividades mais amplas e profundas, como do tipo de liderança, respeito aos membros, condições de trabalho, perspectivas de progresso, retribuição ao investimento individual, compreensão e ajuda mútua, aceitação. A afetividade é um valor humano que apresenta diversas dimensões: amor, respeito, aceitação, apoio, reconhecimento, gratidão e interesse.

Enquanto educadores devemos, então, estar resgatando as brincadeiras que tanto nos motivaram no passado e nos ensinaram, nos fizeram rir, cantar e dançar.

6. REFERÊNCIAS

BRASIL. Secretaria de Educação Básica: Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade certa/ Ministério da Educação. Caderno de jogos matemáticos. Brasília: MEC, SEB, 2014. Disponível em:

<http://pacto.mec.gov.br/images/pdf/cadernosmat/PNAIC_MAT_Caderno%20jogos_pg001-072.pdf> Acesso em 31 de julho de 2014.

BRASIL. Secretaria de Educação Básica: Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade certa: Saberes Matemáticos e Outros Campos do saber/ Ministério da Educação. Caderno 8, p. 31. Brasília: MEC, SEB, 2014.

BRASIL. **Lei nº 9394/96**. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Brasília: MEC., 1996.

_____. Referencial Curricular Nacional para a educação infantil. Brasília: MEC, Secretaria de Educação fundamental, 1998. v.1, p.27-28.

BETTELHEIM, Bruno. **Uma vida para seu filho**. São Paulo: Artmed, 1984. p, 358.

BOMTEMPO, Edda. **Brincar, fantasiar, criar e aprender**. In OLIVEIRA, Vera Barros. (orgs). O brincar e a criança do nascimento aos seis anos. 7º Ed. Petrópolis, Vozes, 2008.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia**: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

LUCCI, Marcos Antonio. **A proposta de Vygotski**: a psicologia sócio-histórica. 2006. Tese (Doutorado em Psicologia da Educação). Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo.

MALUF, Angela Cristina Munhoz. **Atividades lúdicas para a Educação Infantil**: conceitos, orientações e práticas. Petrópolis, Vozes, 2008.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo e brincadeiras e a Educação Infantil**. 12. ed. São Paulo: Cortez, 2008.

KISHIMOTO, T. M. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 1998.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org). et. al. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 3ª edição, São Paulo: Cortez, 2003.

_____. - **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Livraria Pioneira, 1994.

MINAYO, M. C. de S. **O desafio do conhecimento**: pesquisa qualitativa em saúde. 2. ed. São Paulo: Rio de Janeiro: Hucitec - Abrasco, 1993.

NICOLAU, M. L. M. **A educação pré-escolar**. São Paulo: Ática, 1988.

UFSC, Platão. **Brincando de Aprender: O brincar e o brinquedo no processo de desenvolvimento cognitivo.** Disponível em: http://oficinadoaprendiz.com.br/?page_id=19 acesso em 01 de setembro de 2014.

VOLPATO, Ludiane Lopes; ALENCAR, Gizeli A. Ribeiro de. **Brincadeiras e jogos: sua função no desenvolvimento infantil.** Disponível em <http://www.crc.uem.br/pedagogia/documentos/ludiane_volpato.pdf> Acesso em 25 de julho de 2014.

VYGOTSKY, L. **A formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 1989.

VYGOTSKI, Lev Semenovich. **A construção do pensamento e da linguagem.** São Paulo: Livraria Martins Fontes, 2001.

WAJSKOP Gisela. **Brincar na pré-escola.** 3ª edição. São Paulo: Cortez, 1995. Coleção Questões da nossa época, v. 48.

WINNICOTT, D. W. **A criança e o seu mundo.** 6. Ed. Rio de Janeiro: LTC, 1982.

APÊNDICE(S)

APÊNDICE A - Questionário para Docentes

Pesquisa para a Monografia da Especialização em Métodos e Técnicas de Ensino – EaD UTFPR campos Medianeira, objetivando estudar a técnicas e métodos adequados a cada disciplina inovando e aprimorando tais conceitos.

Local da Entrevista: _____.(Cidade/Escola) Data: _____

Parte 1: Perfil do Entrevistado

Sexo: () Feminino () Masculino

Série: () 1 ano () 2 ano () 3 ano

Idade: _____

Parte 2: Questões: “Jogos e brincadeiras como método de ensino nas séries iniciais”.

1) Em sua opinião como educadora, qual a importância dos jogo e das brincadeiras no desenvolvimento dos alunos nas séries iniciais?

- () Social
- () Pedagógico
- () Afetivo
- () Sócio-cognitivo

2) Como os recursos lúdicos são valorizados e contemplados no processo de ensino aprendido?

() Desenvolver o raciocínio, o trabalho em equipe, a socialização e a criatividade.

- () Cumprir o currículo da Educação Infantil
- () São atividades realizadas sem planejamento

3) Você sabe qual a diferença entre brincadeiras, brinquedos e jogos pedagógicos?

São todos iguais, apenas com regras diferentes

Cada um dos itens tem seu próprio objetivo e com especificidades diferentes para cada tipo de planejamento e estratégia diferenciada 45

São atividades lúdicas que promovem a interação, a socialização e o conhecimento de regras.

4) Você já pesquisou ou leu algum destes teóricos abaixo que têm livros escritos sobre a finalidade do brincar ?

Piaget

Vygostky

Kishimoto

Montessori

5) Você considera que a brincadeira infantil pode ser utilizada na prática docente como uma proposta pedagógica?

Sim, pois através do brincar a criança aprende de forma lúdica e prazerosa

Não, pois brincar é apenas uma forma de passar o tempo sem a realização de um objetivo específico para o momento de brincar.

6) Como a sua escola atende as brincadeiras e os jogos no cotidiano da Educação:

Estimula os alunos a ir a escola

Não traz mudanças na rotina e no cotidiano escolar

Inibe a responsabilidade do professor em ensinar

Estreita o espaço entre “ensino aprendido/prazer em estudar”

7) Existe algum espaço exclusivo para as brincadeiras e jogos na sua escola?

Sim

Não

Improvisado

8) Mesmo as crianças mais tímidas se socializam e participam no momento das brincadeiras e dos jogos? De que maneira isso acontece?

Nota-se o entusiasmo em estar brincando

Mesmo depois das brincadeiras o discente continua interagindo com os demais colegas

é necessário que o professor obrigue-o a participar da aula

Os alunos tímidos não participam das aulas.

QUESTIONÁRIO B - Para discentes realizado oralmente

1) Quais as brincadeiras que vocês mais gostam de brincar?

2) Quando vocês brincam ou jogam durante a aula, em este método como algo importante para aprender ou só um passatempo?

3) Ter o jogo em sala é importante para aprender o quê?

4) Na sua casa, seus pais brincam com você?

ANEXOS

JOGOS PNAIC (2014)

ANEXO A - AS DUAS MÃOS

a) Aprendizagem: Estabelecer relação biunívoca (termo a termo); construir noções iniciais do Sistema de Numeração Decimal; identificar a quantidade de dedos das duas mãos como base de agrupamentos de 10.

É interessante perceber que os princípios da contagem vão se estabelecendo na medida em que a criança relaciona a sequência dos nomes dos números aos objetos que estão sendo contados (termo a termo). Esse jogo possibilita a criança vivenciar esta característica da relação numérica com a quantidade correspondente. Em um primeiro momento, é importante que o professor instigue a criança a realizar a contagem em voz alta, para verificar se está realizando a relação “nome do número – quantidade” de forma correta.

ANEXO B - DISCO MÁGICO

Jogo elaborado por: Anemari Roesler Luersen Vieira Lopes,
Liane Teresinha Wendling Roos e Regina Ehlers Bathelt.

a) Aprendizagem: Identificar, comparar e ordenar números verificando o valor relativo que os algarismos assumem de acordo com a posição deles nas ordens das unidades, dezenas ou centenas.

Esse jogo procura evidenciar o trabalho com as três primeiras ordens numéricas: unidades, dezenas e centenas, favorecendo a construção dos princípios do Sistema de Numeração Decimal: aditivo, decimal e posicional. Além disso, trabalha com os números ordinais (primeiro, segundo, terceiro e quarto lugares).