

UNIVERSIDADE POLITECNICA – A POLITECNICA
Instituto Superior de Humanidades, Ciência e Tecnologias – ISHCT

Psicologia Educacional

**A Contribuição dos Jogos Didáticos no Processo de Ensino-
Aprendizagem dos Alunos da 4ª classe, Estudo de caso: Escola
Primária Completa de Dualia, Distrito de Namacurra-2021-2022-
Zambézia**

Albrista Olga Francisco Mussemelo

Quelimane

2023

Albrista Olga Francisco Mussemelo

**A Contribuição dos Jogos Didáticos no Processo de Ensino-
Aprendizagem dos Alunos da 4ª classe, Estudo de caso: Escola
Primária Completa de Dualia, Distrito de Namacurra-2021-2022-
Zambézia**

Monografia Científica Apresentada no Instituto Superior de
Humanidades Ciências e Tecnologias-ISHCT, como
requisito para obtenção do grau de Licenciatura em
Psicologia Educacional.

Tutor: Abílio Ismael António

Quelimane

2023

Folha de aprovação

A minha irmã Matilde, a quem eu amo muito, sempre me apoiou, ajudou, incentivou a desenvolver e a concluir mais uma etapa da minha formação.

As minhas filhas, Alesandra e Benilde, pela paciência, amor, carinho, respeito e, sobretudo, pelo apoio de sempre em todos os momentos da minha vida, para que este sonho, se tornasse realidade.

Agradecimentos

Agradeço primeiramente a Deus pelo dom da vida e por ter ajudado a realizar este sonho, iluminando meus passos e guiando me no caminho da Fé.

Agradeço humildemente ao meu Tutor Msc: Abílio Ismael António, pelo apoio, dedicação e sabedoria a mim dispensados, para a conclusão deste curso, muito obrigada!

A minha gratidão estende-se igualmente a toda minha família, aos meus pais Francisco Mussemelo e Argentina Alexandre, meus irmãos, meu esposo, que não mediram esforços para que eu pudesse realizar esse sonho.

A todos meus docentes de todo meu percurso de formação, que com os seus conhecimentos ajudaram e acreditaram no meu trabalho.

Aos colegas da turma e as amizades conquistadas neste longo e doloroso percurso, muito obrigada. Os meus agradecimentos são extensivos a todos que directas ou indirectamente contribuíram com suas ideias sábias ou construtivas para que este trabalho concretizasse em especial, aos amigos da academia, que contribuiu com seus conhecimentos e acreditou em meu propósito.

Parecer do Supervisor

Resumo

Este trabalho de pesquisa aborda sobre a Contribuição dos Jogos Didáticos no Processo de Ensino-Aprendizagem dos Alunos da 4ª Classe na Escola Primária Completa de Dualia, Distrito de Namacurra. Tem como Problema de Investigação: Até que Ponto os Jogos Didáticos Influenciam no Processo de Ensino-Aprendizagem dos Alunos da 4ª Classe na Escola Primária Completa de Dualia? Definiu-se como objectivo geral: Compreender a Contribuição dos Jogos no Processo de Ensino-Aprendizagem dos Alunos da 4ª Classe da Escola Primária Completa de Dualia. Objectivos específicos: identificar os tipos de jogos que contribuem para o Processo de Ensino-Aprendizagem, mencionar os factores que interferem na aplicação dos jogos didáticos e propor as estratégias metodológicas que contemplam os jogos didáticos na sala de aula. Teve como perguntas de partida: Quais são os tipos de jogos didáticos que contribuem para a melhoria do Processo de Ensino-Aprendizagem dos alunos? Quais são os factores que interferem na aplicação dos jogos didáticos na sala de aula? Que contribuição tem os jogos didáticos no processo de ensino-aprendizagem? A escolha do tema é impulsionada pelas inúmeras dificuldades de leitura e escrita que os alunos da 4ª classe enfrentam, por falta de uma aprendizagem prazerosa, motivadora, a partir dos jogos didáticos. Adoptou se por uma pesquisa descritiva e uma abordagem qualitativa, do tipo estudo de caso. Considerou uma amostra de 10 elementos da Escola. Foi usada a teoria de base Kishimoto sobre os jogos e brincadeiras. O estudo constatou que os factores que interferem na aplicação dos jogos didáticos na sala de aula, aponta-se: a falta de planificação dos conteúdos baseados jogos, a superlotação dos alunos na sala de aula, a falta de motivação, redução de tempo durante a aula. Os resultados da pesquisa permitiram concluir que falta de formação contínua dos professores sobre os novos métodos activos, influenciam para o mau desempenho de estratégias de ensino de leitura e escrita. Com a realização da pesquisa, sugere-se, o uso de métodos activos que facilitem a aprendizagem, planificação das aulas com conteúdos ligados aos jogos didáticos e motivação dos alunos a participarem activamente na sala de aula com aprendizagem baseada em jogos.

Palavras-chave: Jogos didáticos, Processo de ensino-aprendizagem.

Abstract

This research work deals with the Contribution of Didactic Games in the Teaching-Learning Process of 4th Grade Students at Primary School in Dualia, District of Namacurra. Its Research Problem: To what extent do Didactic Games influence the Teaching-Learning Process of Grade 4 Students at Primary School in Dualia? It was defined as a general objective: To understand the contribution of games in the teaching-learning process of 4th grade students at Primary School in Dualia. Specific objectives: identify the types of games that contribute to the Teaching-Learning Process, mention the factors that interfere in the application of didactic games and propose methodological strategies that include didactic games in the classroom. It had as starting questions: What are the types of didactic games that contribute to the improvement of the Teaching-Learning Process of the students? What are the factors that interfere with the application of didactic games in the classroom? What contribution do didactic games have in the teaching-learning process? The choice of theme is driven by the numerous reading and writing difficulties that 4th grade students face, due to the lack of pleasant, motivating learning through didactic games. It adopted a descriptive research and a qualitative approach, of the case study type. It considered a sample of 10 elements of the School. Kishimoto's theory of games and play was used. The study found that the factors that interfere in the application of didactic games in the classroom, it is pointed out: the lack of planning of the contents based on games, the overcrowding of the students in the classroom, the lack of motivation, reduction of time during the classroom. The results of the research allowed us to conclude that the lack of continuous training of teachers on new active methods influences the poor performance of reading and writing teaching strategies. With the accomplishment of the research, it is suggested, the use of active methods that facilitate the learning, planning of the lessons with contents linked to the didactic games and motivation of the pupils to participate actively in the classroom with learning based on games.

Keywords: Didactic games, Teaching-learning process.

Índice

Capítulo I	10
1. Introdução.....	10
Capítulo II	13
2. Revisão da Literatura	13
2.1 Marco conceptual	13
2.1.1 Jogos.....	13
2.1.2 Jogos didácticos.....	13
2.1.3 Tipos de jogos didácticos realizados na sala de aula pelos alunos da 4 ^a classe	14
2.2 Desenvolvimento circunstancial	16
2.2.1 Utilização de Jogos no Processo de ensino-aprendizagem dos alunos	17
2.2.2 Importância dos Jogos Didácticos no Processo de Ensino-Aprendizagem.....	18
2.3 Marco teórico	19
2.3.1 Estratégias de planificação dos jogos no processo de ensino-aprendizagem dos alunos	19
2.3.2 O Papel do Professor na realização dos jogos didácticos na sala de aula	20
2.4. Marco Referencial	22
Capítulo III	23
3. Metodologia de pesquisa.....	23
3.1 Pesquisa quanto aos objectivos	23
3.2 Tipos de pesquisa quanto a abordagem.....	23
3.3 Estudo de caso quanto aos procedimentos	24
3.4 Técnicas de colecta de dados	24
3.4.1 Observação sistemática	24
3.4.2 Questionário	25
3.5 Método Indutivo quanto a análise dos dados	25
3.6 Universo e Amostra.....	26
3.6.1 Universo	26
3.6.2 Amostra	26
3.6.3 Tipo de amostra	26
3.6.4 Critérios de análise e interpretação de dados	27
3.7 Procedimentos Administrativos de selecção de amostra.....	27
Capítulo IV	28

4. Resultados	28
4.1 Apresentação, Leitura e Interpretação dos dados recolhidos	28
Capítulo V	35
5. Discussão dos Resultados.....	35
5.1 Percepção sobre Jogos Didáticos.....	35
5.2 Os jogos didáticos que contribuem para o Processo de Ensino-Aprendizagem.....	36
5.3 Factores que interferem na aplicação dos jogos na sala de aula	41
5.4 Opinião como professor, quanto a contribuição tem os jogos didáticos no Processo de ensino-Aprendizagem.....	44
5.5 Estratégias devem ser usadas para contemplar os jogos didáticos na sala de aula.....	47
Capítulo VI	49
6. Conclusão	49
Referências Bibliográficas	51
Apêndice.....	52
Anexos.....	55

Lista de Figuras

Figura 1: Observação de aulas baseada em jogos, 4ª classe.....	32
--	----

Lista de Tabelas

Tabela 1: Universo e amostra.....	26
Tabela 2: Áreas de conhecimento de aplicação de jogos didáticos.....	39

Lista de Siglas e Abreviaturas

ABJ– Aprendizagem Baseada em Jogos

EPC– Escola Primária Completa

PEA– Processo de Ensino - Aprendizagem

Capítulo I

1. Introdução

O presente estudo tem como tema: A Contribuição dos Jogos Didáticos no Processo de Ensino-Aprendizagem dos Alunos da 4ª classe, estudo de caso: Escola Primária Completa de Dualia, Distrito de Namacurra, no período compreendido de 2021-2022.

Considerando as dificuldades de aprendizagem encontradas na leitura e escrita dos alunos, bem como a necessidade da busca constante de estratégias metodológicas diversificadas que despertem o interesse dos alunos e favoreçam o seu desenvolvimento, buscou-se um estudo referente as contribuições que os jogos didáticos podem trazer à aprendizagem.

Os jogos didáticos estimulam o desenvolvimento cognitivo, iniciando o aluno em novos conhecimentos, favorecendo o desenvolvimento das funções mentais e a aquisição dos conhecimentos escolares como calcular, ler e escrever.

Nesse sentido, a utilização de jogos didáticos pode ser um caminho viável, já que pode auxiliar no preenchimento de diversas lacunas deixadas pelo processo de transmissão-recepção do conteúdo, facilitando a construção e apropriação do conhecimento e despertando o interesse dos alunos, que terão participação mais activa no processo ensino-aprendizagem, cabendo ao professor o papel de mediador.

Portanto, na busca por aulas mais motivadoras, dinâmicas e participativas, os jogos didáticos constituem-se alternativa como agentes modificadores da prática e que conduzem o desenvolvimento de estratégias, senso crítico e confiança, e não simplesmente como actividades de fixação ou passatempo.

Salienta-se que as práticas pedagógicas dinâmicas e diferenciadas ressaltando a importância da utilização dos jogos pedagógicos no processo de ensino aprendizagem da leitura e da escrita, buscam identificar os jogos como recursos didáticos eficazes que podem ajudar na aprendizagem e no desenvolvimento cognitivo, motor e afectivo do aluno.

Buscou-se desenvolver actividades lúdicas com jogos que possibilitem aos alunos em fase de alfabetização identificar as letras do alfabeto, diferenciando as vogais e as consoantes, de modo a formar junções, palavras e frases, promovendo a leitura e a escrita de uma forma prazerosa, a fim de despertar nos alunos o gosto e o interesse em ler e escrever, possibilitando uma experiência significativa de aprendizagem.

Assim, é interessante resgatar o lúdico no ambiente escolar de maneira que o mesmo desperte a vontade de aprender, brincando, a criança aprende a socializar-se, a conviver, a perder, a ganhar, por isso, a utilização da ludicidade em sala de aula a partir dos brinquedos, brincadeiras e jogos conduzem as crianças a novas descobertas e experiências, enriquecendo assim o processo de ensino-aprendizagem destas.

No entanto, a Escola Primária Completa de Dualia, no período compreendido de 2021-2022, durante as aulas, mostrou uma outra realidade, constatou que os alunos da 4ª classe, tem dificuldades de leitura e escrita, por falta de uma aprendizagem mais significativa e prazerosa baseada em jogos. Diante do exposto, surge a seguinte questão de pesquisa: Até que ponto os Jogos Didáticos Podem Influenciar no Processo de Ensino-Aprendizagem dos Alunos da 4ª Classe da Escola Primária Completa de Dualia?

Definiu-se como objectivo geral: Compreender a Contribuição dos Jogos Didáticos no Processo de Ensino-Aprendizagem dos Alunos da 4ª Classe da Escola Primária Completa de Dualia. Objectivo específico: identificar os tipos de jogos que contribuem para a melhoria do Processo de Ensino-Aprendizagem dos Alunos, mencionar os factores que interferem na aplicação dos jogos didáticos na sala de aula, explicar a contribuição dos jogos no Processo de Ensino-aprendizagem e propor as estratégias metodológicas que contemplam os jogos didáticos na sala de aula dos alunos da 4ª Classe da Escola Primária Completa de Dualia.

Esta pesquisa tem como perguntas de partida: Quais são os tipos de jogos didáticos que contribuem para a melhoria do Processo de Ensino-Aprendizagem dos alunos? Quais são os factores que interferem na aplicação dos jogos didáticos na sala de aula? Que contribuição tem os jogos didáticos no processo de ensino-aprendizagem?

A escolha deste tema, é impulsionada pelo aumento da falta de estratégias de planificação eficiente de aulas que contemplam os jogos didáticos, para melhoria das competências de leitura e escrita dos alunos da 4ª classe. Aspecto observado no trabalho de campo, no decurso de actividades lectivas. Observou-se que os alunos da 4ª classe enfrentam muitas dificuldades de leitura e escrita durante as aulas, por falta de uma aprendizagem mais significativa, motivadora e prazerosa. Neste contexto, os professores enfrentam enormes desafios para reverter essa situação preocupante. Essa atitude conduz ao fraco desempenho pedagógico. No contexto pessoal, o desenvolvimento desta pesquisa, irá aumentar a aquisição de habilidades da utilização dos jogos didáticos no processo de ensino aprendizagem na leitura e escrita,

Quanto à relevância social, espera-se que a presente pesquisa ajude a melhorar a competência de leitura e da escrita nos alunos e auxiliar a aprendizagem de conteúdos

curriculares, estes poderão passar a incorporá-la como uma das estratégias didáctico-pedagógicas nas suas planificações diárias.

Em relação a relevância científica do estudo, pretende-se reflectir sobre as contribuições que os jogos pedagógicos podem trazer à aprendizagem escolar, tendo em vista os desafios encontrados no processo de ensino e aprendizagem da leitura e da escrita dos alunos. Na perspectiva institucional, com este estudo, espera-se auxiliar os professores para que promovam experiências significativas de aprendizagem de uma maneira lúdica e prazerosa, buscar estratégias metodológicas diversificadas que despertem o interesse dos alunos e favoreçam o seu desenvolvimento cognitivo, motor e afectivo.

O ambiente de estudo, teve como palco de actuação, no Distrito de Namacurra concretamente na Escola Primária Completa de Dualia, no período compreendido de 2021 à 2022. Segundo os dados facultados pela Secretaria Distrital de Namacurra (2022), o Distrito de Namacurra localiza-se na costa oriental da Província da Zambézia, a Norte limita-se pelos distritos de Mocuba através da localidade de Munhiba e distrito de Maganja da Costa, através do rio Licungo, ao sul pelo distrito de Nicoadala, a Este é banhado pelo Oceano Indico e Oeste pelo distrito de Nicoadala. Actualmente conta com 2 Postos Administrativos e 9 Localidades, uma superfície de 1.798, com 306.905 há, segundo a projecção de INE 2017.

Pelo que foi observado a estrutura física da Escola Primária Completa de Dualia, favorece mínimas condições de trabalho. O ambiente analisado, trata-se especificamente de salas de aulas de alunos da 4ª classe, sendo o mesmo um lugar bastante movimentado, com condições de ventilação e iluminação.

Esta pesquisa está organizada em seis (6) capítulos: Capítulo I, incorpora a introdução, que visa contextualizar a matéria sobre os jogos didácticos. Capítulo II, realça a apresentação de marco teórico, que visa mostrar o que foi abordado a contribuição dos jogos didácticos e também os autores que discutem este assunto do quadro conceptual. Capítulo III, aborda sobre a metodologia, que mostra os caminhos para tornar possível a realização do trabalho. Capítulo IV, arrola os resultados da pesquisa. Capítulo V, desenvolve aspectos ligados a discussão dos resultados. Capítulo VI, apresenta-se a conclusão, sugestões a que chegou-se com o estudo, as referências bibliográficas, apêndices e anexos.

Capítulo II

2. Revisão da Literatura

2.1 Marco conceptual

As definições envolvem conceitos de jogos e jogos didáticos, são relevantes neste estudo, sobre esta problemática, visto que é compreensível nas apresentações das variações ao longo da pesquisa.

2.1.1 Jogos

De acordo com Chateau (2017: 89), “o jogo é o aspecto criador, que a criança procura afirmar o seu eu” e que a regra do jogo nasce “do amor da ordem e do desejo de afirmar a própria personalidade”.

Para Kishimoto (2011: 42), define que o jogo é um recurso eficaz na educação, criando um clima propício ao desenvolvimento e à aprendizagem, motivando os alunos na superação dos obstáculos cognitivos e emocionais, vivenciando experiências positivas, despertando o interesse, estimulando a reflexão, a descoberta, a assimilação e uma melhor integração nas relações sociais.

2.1.2 Jogos didáticos

Teixeira (2010: 66), salienta que os jogos didáticos, são uma maneira diferente de motivar o usuário e de criar vínculo afectivo, pois ambos facilitam a aprendizagem, e com a ajuda dos jogos, o jogador se atreve a experimentar situações que na vida real não lhe seria permitido. Isto desenvolve a criatividade, a interatividade e a capacidade de compreender e modificar as regras dos jogos.

De acordo com Silva (2010: 83), os jogos didáticos constituem um poderoso recurso de estimulação do desenvolvimento integral da criança, pois desenvolve a atenção, a disciplina, o autocontrole, o respeito a regras. Eles devem possuir as seguintes características: estimular a imaginação, auxiliar no processo de integração grupal, liberar a emoção, facilitar a construção do conhecimento, auxiliar na aquisição da auto-estima, promover a criatividade, desenvolver a autonomia e favorecer a expressão da personalidade.

Das definições dos autores apresentados acima, nos identificamos com as definições de Silva (2010) e Teixeira (2010), por englobar dois aspectos muito importantes, nomeadamente: a estimulação do desenvolvimento integral da criança. Percebe-se que a criança ao jogar além de encontrar respostas às suas dúvidas, para se divertir e para interagir com seus semelhantes ela desenvolve as capacidades motoras, ao mesmo tempo que desenvolve as capacidades intelectuais.

2.1.3 Tipos de jogos didáticos realizados na sala de aula pelos alunos da 4ª classe

Os jogos didáticos são ferramentas educativas importantes para o desenvolvimento das crianças. As vantagens passam, essencialmente, por estimular as competências cognitivas de forma pedagógica e divertida. Desse modo, a utilização do jogo no processo educativo favorece a relação ensino-aprendizagem. Por um lado, devido ao dinamismo que oferece. Por outro, pelo seu carácter desafiador e cativante. Portanto, serão apresentados alguns nomes dos jogos realizados pelos alunos da 4ª classe, a destacar:

a) Jogos de memória

De acordo com Silva (2010: 16), “o jogo da memória permite à criança assimilar pouco a pouco cada fase do jogo e dessa forma, gradativamente, a criança vai desenvolvendo suas habilidades de percepção e memória, brincando.”

b) Jogos de expressão corporal

Segundo Silva (2010:16), estimular a expressão corporal nas crianças é fundamental para um normal desenvolvimento. Desse modo, existem brinquedos didáticos indicados para desenvolver este tipo de competências. Jogos de mímica, dança ou representação são excelentes ferramentas.

c) Jogos de trilha de alfabeto

O jogo Trilha do Alfabeto permite que de forma lúdica a criança amplie o reconhecimento das letras do alfabeto, assim como a percepção da ordem alfabética. Além de desenvolver a contagem, o se relacionar com o outro, o esperar a sua vez de jogar e o respeito às regras

d) Jogos de sopa de letras/palavras

É um passatempo que consiste de letras/palavras arranjadas aparentemente aleatórias. O objectivo é de perceber o alfabeto na construção de palavras; proporcionar de maneira lúdica e criativa, o avanço do processo de leitura e escrita dos alunos; oferecer o jogo como recurso didáctico para fixar o conteúdo trabalhado em sala de aula e fornecer a compreensão do processo de construção das palavras por meio de letras (Silva, 2010: 16).

e) Jogo de Quebra-Cabeça

É um jogo que promove o aprendizado com diversão e também melhorar a interacção com parentes e amigos. Portanto, é um jogo onde o jogador deve resolver um problema proposto. Nesse tipo de jogo, o raciocínio lógico é bem mais importante que a agilidade e a força física (Chateau, 2017: 88).

f) Jogo de Quadro de pregas

É um jogo de grande utilidade para o professor na sala de aula, pois é um facilitador na aprendizagem dos alunos na leitura e escrita, que através das maneiras e do modo lúdico desenvolve o seu cognitivo e ao mesmo tempo, ajuda a socializar se melhor com os colegas. Serve como suporte de informações, apresentando-as de maneira progressiva e dinâmica. Pode ser usado em qualquer área de ensino, inclusive no ensino de leitura e da escrita (Chateau, 2017: 89).

De acordo com Silva (2010: 23), os jogos educacionais podem explorar diversos aspectos, tais como:

- Explorar a ludicidade com jogos de exercícios simbólicos e de construção;
- Favorecer a aquisição de condutas cognitivas a partir de jogos que apelam para o raciocínio prático, a discriminação e a associação de ideias;
- Ajudar no desenvolvimento de habilidades funcionais com a utilização de jogos que exploram a aplicação de regras, a localização, a destreza, a rapidez, a força e a concentração;
- Propiciar actividades sociais onde a realização das actividades pode ser desde as individuais até as de participação coletiva em busca da socialização;

- Auxiliar na aquisição de condutas afectivas através de jogos que ajudam a desenvolver a confiança, a autonomia e a iniciativa.

2.2 Desenvolvimento circunstancial

Sabe-se que a criança aprende brincando, os educadores sabendo disso deverão se utilizar da presença de jogos e brincadeiras em sua prática pedagógica como recurso no processo de aprendizagem, pois esses recursos ajudam a ensinar conteúdos de uma forma prazerosa. Desse modo, a criança aprende como ela gosta de uma forma prazerosa para ela e, portanto eficiente.

O jogo é uma actividade voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, (Huizinga, 1971: 33). De acordo com Kishimoto (2011) o jogo educativo tem duas funções: a lúdica, em que o jogo propicia diversão, prazer e até desprazer, uma vez que no jogo ganha-se ou perde-se, mesmo quando escolhido voluntariamente, e a educativa, em que através do jogo e do brinquedo a criança adquire conhecimentos.

Teixeira (2010), salienta que é:

premente a introdução de novas metodologias de ensino, no qual o aluno seja sujeito da aprendizagem, respeitando-se o seu contexto e levando em consideração os aspectos recreativos e lúdicos das motivações próprias de sua idade, sua imensa curiosidade e desejo de realizar atividades em grupo.

Na visão de Silva (2010:32), o trabalho com jogos é um dos recursos que favorece o desenvolvimento da linguagem, diferentes processos de raciocínio e de interação entre os alunos, uma vez que durante um jogo, cada jogador tem a possibilidade de acompanhar o trabalho de todos os outros, defender pontos de vista e aprender a ser crítico e confiante em si mesmo.

Chateau (2017: 92), defende ainda que, a utilização de jogos didáticos tem bastante influência no processo de ensino aprendizagem. Mas, é preciso que o professor tenha cuidado ao utilizá-los, pois se for utilizado de maneira inadequada, perde um grande tempo da aula e proporciona ao aluno concepções erradas de que se pode ensinar tudo com o jogo. Além disso, a interferência do professor e a exigência para que os alunos joguem, pode acarretar na perda

da ludicidade do jogo e voluntariedade, sem contar a dificuldade de se obter as matérias para o desenvolvimento do jogo.

2.2.1 Utilização de Jogos no Processo de ensino-aprendizagem dos alunos

A utilização de jogos didáticos tem bastante influência no processo de ensino-aprendizagem. Mas, é preciso que o professor tenha cuidado ao utilizá-los, pois se for utilizado de maneira inadequada, perde um grande tempo da aula e proporciona ao aluno concepções erradas de que se pode ensinar tudo com o jogo. Além disso, a interferência do professor e a exigência para que os alunos joguem, pode acarretar na perda da ludicidade do jogo e voluntariedade, sem contar a dificuldade de se obter as matérias para o desenvolvimento do jogo.

Segundo Almeida (2009: 72) “devemos utilizá-los não como instrumentos recreativos na aprendizagem, mas como facilitadores, colaborando para os bloqueios que os alunos apresentam em relação a alguns conteúdos matemáticos”. Dessa forma é preciso que o professor saiba utilizar o jogo em sala de aula.

Para Teixeira (2010: 67), sugere quatro formas de utilização dos jogos:

- Realizar o mesmo jogo várias vezes, para que o aluno tenha tempo de aprender as regras e obter conhecimentos matemáticos com esse jogo;
- Incentivar os alunos na leitura, interpretação e discussão das regras do jogo;
- Propor o registro das jogadas ou estratégias utilizadas no jogo;
- Propor que os alunos criem novos jogos, utilizando os conteúdos estudados nos jogos que ele participou.

A utilização do jogo como uma ferramenta de ensino na de sala, com o objectivo de facilitar o ensino matemático, serve como instrumento para se chegar à resolução de problemas, em que os alunos buscam desenvolver e aprimorar as habilidades que compõem o seu raciocínio lógico, por meio do uso e aplicações das técnicas matemáticas adquiridas por eles. Além disto, o professor tem a oportunidade de criar um ambiente na sala de aula em que os recursos da comunicação estejam presentes, propiciando momentos como: apresentação troca de experiências, discussões, interações entre alunos e professor, com vistas a tornar as aulas mais interessantes e desafiadoras (Almeida, 2009: 72).

Com base nas afirmações acima pode se concluir que o jogo propício, o aluno a desenvolver seu próprio conhecimento, além disso, desenvolve a capacidade e o raciocínio lógico aluno.

2.2.2 Importância dos Jogos Didáticos no Processo de Ensino-Aprendizagem

Através do brincar o aluno aprende, experimenta o mundo, possibilidades, relações sociais, elabora sua autonomia de acção e organiza emoções. Para explicar melhor a importancia dos jogos didático, podemos destacar os benefícios desta prática, além dos pontos já destacados anteriormente:

- Favorece o autoconhecimento;
- Estimula competências e habilidades;
- Melhora a concentração e atenção;
- Estimula a criatividade;
- Ajuda no entendimento da importancia de regras e limites; contribui para o desenvolvimento de laços afectivos; promove a interacção e o compartilhamento.

Os jogos didáticos têm uma grande importancia no desenvolvimento cognitivo dos alunos, pois actuam no processo de apropriação do conhecimento, permitindo o desenvolvimento de competências, desenvolvimento espontâneo e criativo, além de estimular capacidades de comunicação e expressão, no âmbito das relações interpessoais, da liderança e do trabalho em equipa. De maneira lúdica, prazerosa e participativa o aluno irá relacionar-se com o conteúdo escolar, levando esse aluno a uma maior apropriação dos conhecimentos envolvidos.

Macedo (2015: 30), do ponto de vista profissional, a acção de jogar é meio para trabalhar a construção, a conquista ou a consolidação de determinados conteúdos, atitudes e competências. Portanto, o acto de brincar ajuda o aluno a se estruturar como sujeito da emoção, da razão e da relação. Por essa razão, é tao importante para o aprendiz.

2.3 Marco teórico

Com a finalidade de buscar embasamento teórico que possam dar credibilidade sobre a contribuição dos jogos didáticos no processo de ensino-aprendizagem na Escola Primária Completa de Dualia, foi analisada a contribuição Kishimoto sobre jogos e brincadeiras na Educação e de alguns autores entre os inúmeros trabalhos existentes.

Segundo Kishimoto (2011: 80), aponta sobre os jogos didáticos como peça fundamental para o ensino, como também assegurar o lugar que os jogos ocupam dentro da escola, pois o mesmo contribui e favorece no desenvolvimento e na aprendizagem da criança, estimulando também a competência física e intelectual e para embasar nossas discussões.

O autor faz uma breve explanação sobre o professor, que precisa antes de tudo observar como as crianças brincam para que somente assim consiga constatar qual melhor método deverá utilizar para facilitar a aprendizagem. “a formação lúdica possibilita ao educador conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades, desbloquearem resistências e ter uma visão clara sobre a importância do jogo e do brinquedo para a vida da criança”.

Nessa perspectiva, os jogos didáticos ocupam grande lugar dentro da escola, pois, o mesmo contribui e favorece no desenvolvimento e na aprendizagem da criança, estimulando também a competência física e intelectual. Dessa forma, a criança passa aprender espontaneamente. Todavia, a ação lúdica não deverá ter somente o objetivo do brincar, mas, que esteja ligada a função educativa, aprimorando assim, a aprendizagem da criança (Kishimoto, 2011: 83)

Kishimoto (2011) destacou os estudos de Vygotsky e Piaget, os quais consideram que os jogos são promotores de aprendizagem, sendo de grande relevância o seu uso, as interações entre as crianças nas diversas situações de jogo permitem a compreensão dos conteúdos.

2.3.1 Estratégias de planificação dos jogos no processo de ensino-aprendizagem dos alunos

De acordo com Almeida (2009: 73), é premente a introdução de novas metodologias de ensino, no qual o aluno seja sujeito da aprendizagem, respeitando-se o seu contexto e levando em consideração os aspectos recreativos e lúdicos das motivações próprias de sua idade, sua imensa curiosidade e desejo de realizar atividades em grupo.

É preciso que os educadores possuam afectividade com os alunos, paixão e paciência por ensinar, mas acima de tudo comprometimento com a sua prática pedagógica, que ela seja

exercida corretamente, o professor deve ter sensibilidade necessária para perceber o que os alunos estão necessitando para concretizar sua aprendizagem, adotando metodologias inovadoras e posturas diferenciadas, dependendo da necessidade do momento.

O papel do professor está muito além daquele mero profissional que somente passa conteúdos e aplica provas, mas sim um educador que gere indagações, inquietações, perguntas em seus educandos que motivem eles a serem pesquisadores e além de profissional um amigo de seus discentes (Chateau, 2017: 91).

Ainda para Almeida (2009: 73), aponta que é necessário durante a realização do trabalho com as crianças, que as actividades sejam planificadas e organizadas dando ênfase e cuidado com a questão lúdica, pois através da ludicidade podem-se encantar os discentes, realizando o trabalho, a actividade que se planifica de uma forma prazerosa, onde os alunos possam exercer a sua expressão corporal, a comunicação através da fala e a participação necessária para que a aprendizagem ocorra de uma forma significativa ao final da actividade.

2.3.2 O Papel do Professor na realização dos jogos didácticos na sala de aula

O professor pode desempenhar um importante papel na realização dos jogos e brincadeiras, para isso ele precisa discernir quando deve intervir ou apenas observar, integrar-se como participante, dá informações ou discutir de forma crítica, seleccionar quantidade e variedades de materiais, possibilitando o acesso a todos. É importante que o professor conheça as contribuições das actividades lúdicas para a aprendizagem e desenvolvimento dos educandos para realizar essas actividades de forma consciente e eficaz em sua prática na sala de aula (Santos, 2014: 41).

Nesse sentido Teixeira (2010: 69), diz:

“Para que o brincar aconteça, é necessário que o professor tenha consciência do valor das brincadeiras e do jogo para a criança, o que indica de este profissional conhecer as implicações nos diversos tipos de brincadeiras, bem como saber usá-la e orientá-las”.

Assim, para realização do brincar é preciso que o professor tenha conhecimento das contribuições de jogos e brincadeiras para a criança. Esse professor deve ter consciência que por meio da brincadeira a criança aprende, se socializa se integra ao grupo, assimila regras,

desperta a imaginação, encontra pares e interagi, dentre outras possibilidades. Valer ressaltar que este profissional deve saber usá-los e orientá-los a utilizar os jogos e as brincadeiras nas aulas como recurso pedagógico. O professor não se deixe levar por uma liberdade de exploração, ou seja, simplesmente deixar os alunos em determinado espaço brincando sem nem uma orientação e consciência de suas acções (Teixeira, 2010: 69).

Para Teixeira (2010: 70), o professor ao utilizar jogos e brincadeiras como recurso pedagógico deve planejar a sua aplicação, para que possa desfiar seu aluno e abrir sua mente para descoberta, além de sistematizar o conhecimento que foi construído, permitindo que o jogo não seja visto apenas como diversão ou para motivar sua aula expositiva, mas como algo que estimule o aprendizado.

Diante dos esclarecimentos acima, ficou clara a importância da participação do professor durante as brincadeiras realizadas pelas crianças na escola. Para que as atividades lúdicas ocorram de forma adequada é necessário que o educador organize o tempo das brincadeiras, os espaços adequados e ofereça materiais para as crianças.

Desse modo, observa-se que as actividades lúdicas podem ser utilizadas no processo de aprendizagem dos educandos, uma vez que auxilia a acção do professor. Sendo assim, a função do professor é de mediador desse processo. A partir das informações acima, percebe-se a importância do professor compreender o seu papel na realização dos jogos e brincadeiras, bem como entende-se que é possível utilizar esses recursos didácticos, dependendo de sua postura frente o jogo e a brincadeira.

2.4. Marco Referencial

Ao brincar as crianças revivem situações e acontecimentos do seu dia-a-dia e consegue entendê-los, e ao brincar elas são estimuladas a perceber e explorarem o espaço em que ela esta inserida e criar formas de representá-los através de sua imaginação. O brincar é fundamental para o desenvolvimento infantil da criança, já que é uma atividade sociocultural, impregnada de valores, hábitos e normas que refletem o modo de agir e pensar de um grupo social.

Para Lopes, (2015: 35) “o jogo para a criança é o exercício, e a preparação para a vida adulta”. De acordo com as ideias da autora, a criança aprende brincando, ela afirma que o jogo para criança é o exercício que a faz desenvolver suas potencialidades. A autora ainda nos diz que enquanto a criança está simplesmente brincando incorpora valores, conceitos e conteúdos.

De acordo com Teixeira (2010: 44), “brincar é fonte de lazer, mas é, simultaneamente, fonte de conhecimento; é esta dupla natureza que nos leva a considerar o brincar como parte integrante da atividade educativa”. Nesse sentido, pode-se perceber que o brincar assume duas concepções diferentes, pois, por meio dessa actividade, ao mesmo tempo em que a criança está se divertindo ela está produzindo conhecimentos.

Estudos realizados em Moçambique, pelo Ministério da Mulher e Acção Social (MMAS, 2012), apontaram os cantos de interesses, como sendo cantos de liberdade aonde as crianças podem brincar a vontade sem ter orientações das educadoras, de forma a satisfazer todas as crianças, com diversas actividades a destacar: o canto de jogos didácticos, canto de água e areia, canto de faz-de-conta e o canto da música.

Nesse sentido, os jogos podem ser utilizados como um dos instrumentos didácticos para ensinar conteúdos na educação, mas para que isso aconteça é necessário uma intencionalidade educativa, o qual implica do professor uma planificação, visando alcançar objectivos.

Capítulo III

3. Metodologia de pesquisa

Com base metodológica neste capítulo quanto aos objectivos é uma pesquisa descritiva, e possui uma abordagem qualitativa, uma vez que foi necessário obter informações referentes a partir da colecta de dados durante as etapas da pesquisa e da interacção com os sujeitos envolvidos. Aliados a metodologia, estão as técnicas de pesquisas, que são os instrumentos específicos que vão ajudar no alcance dos objectivos almejados. Como técnica de recolha de dados serão utilizados neste estudo a observação sistemática e o questionário, de modo a proporcionar as informações necessárias para responder o problema levantado. O tipo de pesquisa utilizada será o estudo de caso, com método indutivo e no universo e amostra o tipo usado para o estudo é aleatório simples.

3.1 Pesquisa quanto aos objectivos

Quanto aos objectivos é uma pesquisa descritiva, uma vez que pretende descrever a contribuição dos jogos didácticos usados na 4ª classe para a melhoria de leitura e escrita. Segundo Gil (2008: 42). As pesquisas descritivas têm como objectivo primordial a descrição das características de determinada população ou fenómeno.

3.2 Tipos de pesquisa quanto a abordagem

Quanto a abordagem a pesquisa é qualitativa, pois, pretendeu-se analisar as diversas opiniões dos professores da Escola Primária Completa de Dualia, interpreta-los e analisar o que eles percebem quando fala-se da utilização dos jogos didácticos para a melhoria de leitura e escrita.

Segundo Minayo (2002: 21), a pesquisa qualitativa tem por objectivo procurar compreender de forma detalhada as características de um fenómeno social, isto é, o porquê do seu acontecimento na perspectiva dos participantes, com base naquilo que é apresentado pelo grupo alvo da pesquisa.

3.3 Estudo de caso quanto aos procedimentos

De acordo com Gil (2008: 58), estudo de caso é aquela que consiste num estudo profundo e exaustivo do objecto, de maneira que permita seu conhecimento detalhado. O autor salienta ainda, “ que investiga um fenómeno actual dentro do seu contexto da realidade, permitindo explorar situações da vida real e descrever o contexto em que está sendo feita a pesquisa”.

Assim, o estudo de caso enquadra-se nesta pesquisa na medida que centramos a Escola Primária Completa de Dualia e faz uma descrição daquilo que caracteriza cada resposta dada pelos professores acerca dos jogos didácticos realizados na 4ª classe para a melhoria de leitura e escrita.

3.4 Técnicas de colecta de dados

Tendo em conta que a finalidade da pesquisa é medir as diversas opiniões que os professores têm acerca dos jogos didácticos realizados para a melhoria de leitura e escrita. Para alcançar os objectivos usou-se as seguintes técnicas:

3.4.1 Observação sistemática

A observação é uma técnica de colecta de dados, para conseguir informações e utilizam sentidos na obtenção de determinados aspectos da realidade. Não consiste apenas em ver e ouvir, mas também em examinar factos, que se deseja estudar”. A observação pode ser directa ou indirecta (Lakatos & Marconi, 2010: 90).

O tipo de observação feita foi a observação sistemática, ou seja participante Escola Primária Completa de Dualia, por um grupo de alunos de 10-12 anos, com um número total de 10, uma vez que foi efectuado com controlo e instrumentos apropriados, envolvendo a observadora de modo a estar dentro do fenómeno em estudo. A observação feita, tem como objectivo identificar e avaliar os principais factores que interferem na melhoria de leitura e escrita.

3.4.2 Questionário

O questionário é um instrumento de colecta de dados constituído por uma série ordenada de perguntas, que devem ser respondidas por escrito e sem a presença do entrevistador”, (Lakatos & Marconi, 2010: 100).

Portanto, nesta pesquisa foi usado o questionário que admite perguntas abertas de modo a explorar mais informações e propor que auxiliem na planificação dos jogos didácticos para a melhoria de leitura e escrita dos alunos da 4ª classe.

Este questionário foi dirigido a 6 professores da Escola Primária Completa de Dualia, o objectivo do questionário como um dos instrumentos de recolha de dados, foi mais para explorar as ideias dos docentes sobre os factores que interferem na aplicação dos jogos didácticos na sala de aula, dos alunos da 4ª classe.

Tendo em conta os objectivos que se pretende alcançar com esta pesquisa, esta consistiu no uso do método de análise e síntese para melhor dar resposta aos problemas verificados na Escola Primária Completa de Dualia, partindo da análise das respostas dos professores e o que as teorias defendem, não só, usou-se estes métodos por ser uma pesquisa descritiva e que consiste em proporcionar uma visão sobre a contribuição dos jogos didácticos na melhoria da leitura e escrita na sala de aula.

3.5 Método Indutivo quanto a análise dos dados

Após termos sintetizado as ideias de cada um dos questionários, parte-se do raciocínio mais predominantes em todos inquéritos, para formar-se uma só visão acerca dos factores que interferem na melhoria de leitura e da escrita dos alunos da 4ª classe.

É conveniente a escolha do método indutivo, pois Gil (2008: 29), afirma que, este parte da interpretação ou/e análise de dados particular para o geral, e coloca a generalização como um produto posterior do trabalho de colecta de dados particulares.

Conforme Gil (2008: 29), destaca ainda que, neste método “o conhecimento é fundamentado exclusivamente na experiência, sem levar em consideração princípios preestabelecidos. Nesse método, parte-se da observação de factos ou fenómenos cujas causas se deseja conhecer.

3.6 Universo e Amostra

3.6.1 Universo

Segundo Gil (2008: 91), universo/população é um conjunto definido de elementos que possuem determinadas características. Nessa ordem de ideias, o presente estudo tem como universo ou população alvo 20 elementos, dentre eles, professores e alunos Escola Primária Completa de Dualia.

3.6.2 Amostra

Segundo Gil (2008: 109) define a amostra sendo o subconjunto do universo ou da população, por meio do qual se estabelecem ou se estimam as características desse universo ou população. De forma simples Lakatos & Marconi, (1999: 100), definem amostra sendo “o conjunto de indivíduos extraídos de uma população”. Nessa ordem de ideia, a amostra foi constituída por 6 professores, 3 alunos da escola, 1 Director Adjunto da Escola, somando um número total de 10 elementos.

3.6.3 Tipo de amostra

O tipo de amostra usado para o estudo foi aleatório simples. Designa-se amostra aleatória simples quando qualquer indivíduo possui a mesma possibilidade de integrar a amostra, Almeida & Freire (2008: 113).

Para Gil (1998: 90), a amostra aleatória simples consiste em atribuir a cada elemento da população um número único para depois seleccionar alguns desses elementos de forma casual.

Tabela 1: **Universo e amostra**

Categoria	Nº	Sexo
Director Adjunto da Escola	0	F
	1	M
Professores	4	F
	2	M
Alunos	1	F
	2	M
Total	10	-----

Fonte: autora, 2022.

3.6.4 Critérios de análise e interpretação de dados

O critério a seguir da colecta de dados é a fase da análise e interpretação dos mesmos com o objectivo de organizar e sumarizar os dados de forma tal que possibilite o fornecimento de respostas ao problema proposto para a investigação. Neste contexto, a interpretação tem como objectivo procurar o sentido mais amplo das respostas, o que é feito mediante a ligação a outros conhecimentos anteriormente obtidos (Gil, 2008: 109).

No que diz respeito ao critério de análise, nesta pesquisa, privilegiou-se a análise por conteúdo em que este, tem a função de verificar as hipóteses ou questões, ou seja, ajuda a confirmar ou não com as respostas previstas antes do trabalho de investigação.

3.7 Procedimentos Administrativos de selecção de amostra

Nesta pesquisa, foram obedecidas as normas éticas plasmadas nas diretrizes e normas regulamentadoras de pesquisa envolvendo seres humanos. Foi assegurado aos participantes a liberdade de participação do estudo e desistência em qualquer momento de pesquisa.

O questionário foi antecedido de uma explicação clara e concisa sobre o carácter voluntário da participação no estudo. Para o caso da necessidade de divulgação dos resultados serão comunicados todas as entidades envolvidas.

Capítulo IV

4. Resultados

4.1 Apresentação, Leitura e Interpretação dos dados recolhidos

Neste capítulo, fez-se a apresentação dos resultados do questionário, realizado junto dos participantes descritas no capítulo anterior, os dados foram tratados de forma global, os nomes não foram mencionados, devendo estes terem um código a designar: (Inquer) que varia de (1 á 7).

Buscando caracterizar os indivíduos inqueridos na Escola Primária Completa de Dualia, sobre a contribuição dos jogos didáticos no processo de ensino-aprendizagem dos alunos da 4ª classe, seis são professores, dos quais dois são do sexo masculino e quatro do sexo feminino. Três alunos da 4ª classe e um Director Adjunto da Escola. Quanto a faixa etária, têm idades compreendidas de 20-40 anos de idade, sendo os mesmos conhecem a real situação do uso de jogos didáticos no processo de ensino-aprendizagem. No que concerne ao nível académico, cinco são do nível superior e três de nível médio, formados em diversos cursos.

A análise dos dados é uma das fases mais importantes da pesquisa, pois, a partir dela, é que são apresentados os resultados e a conclusão do estudo, essa conclusão que poderá ser final ou apenas parcial, deixando margem para pesquisas posteriores (Marconi & Lakatos, 1999: 105).

A análise e a interpretação desenvolvem-se a partir das evidências observadas, de acordo com a metodologia, com relações feitas através do referencial teórico e complementadas com o posicionamento da pesquisadora.

Categoria 1: Percepção os Jogos Didáticos.

A primeira dimensão corresponde a percepção dos professores sobre os Jogos Didáticos, e é composta por duas (2) questões a destacar:

1ª Questão: O que percebe quando se fala de Jogos Didáticos?

Para os professores inqueridos na EPC de Dualia, quanto a percepção sobre Jogos Didáticos, responderam que:

Inquer1: “ Sim, já ouviu falar e pratica na sala de aula ”

Inquer2: “ Sim, já ouviu falar dos jogos didáticos ”

Inquer3: “ Sim, já ouviu falar dos jogos didáticos e tem praticado. ”

Inquer4: “Sim, já ouviu falar dos jogos didáticos. ”

Inquer5: “Sim os jogos são estratégias educativas para o desenvolvimento das crianças, estimula as competências cognitivas de uma forma divertida ”

Inquer6: “ Sim, já ouvi sobre os jogos didáticos que contribuem para o PEA”.

Inquer7: “ Sim, são jogos elaborados especificamente para ensinar as pessoas sobre determinado assunto, expandir conceito, reforçar desenvolvimento e atendimento sobre um evento histórico e cultural. ”

2ª Questão: Quais são os jogos didáticos que contribuem para o Processo de Ensino-Aprendizagem?

Para os professores inqueridos na EPC de Dualia, quanto aos Jogos Didáticos que contribuem, no processo de ensino-aprendizagem, responderam que:

Inquer1: “ os jogos didáticos que contribuem para o processo de ensino aprendizagem são: jogos de sopa de palavras, jogos de silabas, jogos de trilha de alfabeto. Jogo de bingo, jogos de palavras cruzadas, jogo de memoria etc. ”

Inquer2: “ Os jogos didáticos que contribuem para o processo de ensino e aprendizagem são: jogo de memória, montar palavras, jogo de bingo, pega-pega, jogo de tabuada. ”

Inquer3: “ São jogos de memória, monta palavras de bingo, cartazes, pega-pega, tabuada e aprendendo os opostos.”

Inquer4: “ Os Jogos didáticos são: jogos de memória, monta palavras, pega-pega, tabuada, sopa de letras, livros, contribuem no PEA da seguinte maneira: desenvolver competências cognitivas, estimulam as relações interpessoais, desenvolvem habilidades para a vida ”

Inquer5: “ Os jogos didáticos que contribuem para o PEA são: bolas de papéis, eu descrevo e tu descobre, quando o vento sopra, sopa de palavras, jogos dos animais. ”

Inquer6: “Os jogos didáticos que contribuem para o processo de ensino-aprendizagem são: jogos de memória, montar palavras., bingo, pega-pega e tabuada. ”

Inquer7: “ São jogos educativos, frases baralhadas, arvore da minha história, mudança de palavras.”

Categoria 2: Factores que interferem na aplicação dos jogos na sala de aula

Nesta segunda categoria, pretende-se colher informações ligadas factores que interferem na aplicação de jogos didácticos na sala de aula. Nesta dimensão destacam-se três (3) questões e as respectivas respostas dadas pelos inqueridos.

3ª Questão: Quais são os factores que interferem na aplicação dos jogos didácticos na sala de aula?

Inquer1: “ A falta de planificação de aulas, falta de criatividade por parte do professor, redução de tempo lectivo, alunos irrequietos na aula, falta de metodologias adequadas para conectar o jogo com os conteúdos da aula. ”

Inquer2: “ Os factores que interferem na aplicação dos jogos didácticos na sala de aula são: ambientais, económicos, afectivos, psicológicos, emocionais e familiares. ”

Inquer3: “ existem diversos factores que podem interferir negativamente no processo de ensino aprendizagem dos alunos, e entre os quais destacam: factores ambientais, económicos, sociais, afectivos e psicológicos. ”

Inquer4: “ Existem vários factores que interferem na aplicação dos jogos didácticos na sala de aula: Caracterização das turmas, o perfil do professor, falta de atenção dos alunos, dificuldades de compreensão, falta de estímulo em casa, falta de apoio dos pais, são quentes e aluno sem conhecer o alfabeto. ”

Inquer5: “ Aprendizagem centralizada nas crianças, torna mais difícil perceber a matéria, falta de material didáctico ”

Inquer6: “Existem diversos factores que podem interferir negativamente ou positivamente no PEA do aluno na sala de aula, dentre eles destacam se aspectos ambientais, económicos, sociais, afectivos, psicológicos, emocionais e familiar ”.

Inquer7: “ Os factores que interferem na aplicação dos jogos são: falta de recursos ou materiais adequados para aplicação de certos jogos didácticos em uma dada aula, falta de capacitação adequada de ensino incluindo jogos didácticos.”

4ª Questão: Na sua opinião como professor, que contribuição tem os jogos didácticos no Processo de ensino-Aprendizagem?

Para os professores inqueridos na EPC de Dualia, sobre a contribuição dos Jogos Didácticos no PEA, responderam que:

Inquer1: “ Desenvolvimento psicomotor, estimulação do aluno na aula e nos conteúdos a serem tratados, favorece a concentração e atenção, torna grande aliado no trabalho pedagógico, favorece o processo de leitura e escrita, e a construção do conhecimento ”

Inquer2: “ Eu como professor, os jogos didáticos tem uma contribuição no PEA, porque tem possibilitando o desenvolvimento do aluno, a sua aprendizagem e a construção do conhecimento, que realmente tenha significado para si mesmo, favorecendo o processo de alfabetização e letramento. ”

Inquer3: “ Ajuda os alunos numa boa compreensão dos conteúdos a partir da vida real na sociedade ”

Inquer4: “ Como professor, os jogos didáticos contribuem no PEA para desenvolver habilidades para a vida no aluno, para ampliar a capacidade cognitiva e intelectual do aluno. Auxiliam no entendimento do que está a ser ensinado ”.

Inquer5: “ Na minha opinião os jogos didáticos no PEA contribuem de várias maneiras; facilitar o PEA, produção de material didático de acordo com o tema em estudo ”

Inquer6: “ Na minha opinião como professora, os jogos didáticos no PEA contribuem significativamente na construção de conhecimento da criança e vários objectivos podem ser alcançados ”.

Inquer7: “ Os jogos didáticos têm uma contribuição muito importante, porque estimula uma relação entre professor-aluno, aluno-aluno, e permite uma inclusão dos alunos que carecem de uma atenção especial ”.

5ª Questão: Que estratégias devem ser usadas para contemplar os jogos didáticos na sala de aula?

Para os professores inqueridos na EPC de Dualia, no que diz respeito as estratégias a ser usadas para contemplar os Jogos Didáticos na sala de aula, responderam que:

Inquer1: “ Planificação de aulas, produção de material didático, espaço adequado para a realização, tempo necessário durante a aula, as metodologias adequadas de conexão com os conteúdos e a formação de pequenos grupos ”

Inquer2: “ As estratégias que devem ser usadas para contemplar os jogos didático na sala de aula, destaca-se: a aula expositiva dialogada que é uma estratégia de aprendizagem na qual o professor expõe o conteúdo da maneira colaborativa com os alunos e estratégias de dinâmica de trabalhos em grupo. ”

Inquer3: “ Aulas expositivas dialogadas, dinâmicas e trabalho em grupo. ”

Inquer4: “ As estratégias que devem ser usadas para contemplar os jogos didáticos na sala de aula são: o professor deve sair da zona de conforto e enfrentar vários desafios, deve ser dinâmico, usar actividades lúdicas, criar um ambiente saudável, dar oportunidade e dizer as vantagens e desvantagens do aluno e aluna na sala de aula. ”

Inquer5: “ Na planificação de uma aula deve contemplar jogos didáticos, consoante o tema em estudo. ”

Inquer6: “ A estratégia que deve ser usada na sala de aula, o professor deve expor o conteúdo de maneira colaborativa com os alunos, dinâmica e trabalho em grupos ”.

Inquer7: “ A estratégia que deve ser usada para contemplar os jogos didáticos na sala de aula tem que ser inclusiva, de todos os alunos em qualquer disciplina ”.

Categoria 3: Observação das Actividades na EPC de Dualia

Nesta dimensão, constam alguns indicadores a serem observados pela pesquisadora, no sentido de saber como os professores utilizam os jogos didáticos na sala de aula. As actividades foram observadas nas salas de aula da disciplina de Português da Escola Primária Completa de Dualia, tendo em conta, que esta instituição trabalha com três turnos de ensino.

Os resultados da observação mostram que maior parte dos professores não são competentes no uso de jogos didáticos na sala de aula. Ainda na mesma observação evidenciase que os alunos têm muitas dificuldades nas habilidades de leitura e escrita. Os resultados obtidos apontam que a falta de planificação dos objectivos conteúdos que contemplam os jogos, a falta de produção de material didáctico, as turmas numerosas e o tempo curto na realização dos jogos interferem na aplicação e no desempenho dos alunos da 4ª classe.

Durante a observação, foi possível constatar que, infelizmente, os professores ainda se limitam a utilizar estratégias didácticas convencionais, mesmo reconhecendo a importância da diversificação metodológica

Portanto, a utilização dos jogos didáticos, auxiliam o professor no processo de ensino-aprendizagem, particularmente, os meios manipuláveis entre outros, em que continuam a ter um papel importante na educação em particular na leitura e escrita dos alunos da 4ª classe.

Deste modo, os jogos didáticos não podem ser vistos como o fim da proposta pedagógica, mas, como um colaborador na construção do conhecimento. Com a inserção de momentos que levem os alunos ao desenvolvimento de importantes habilidades: da

argumentação, do confronto de ideias, do desenvolvimento de atitudes, da construção de conceitos.

Figura 2: Observação de aula baseada em jogos na EPC Dualia.





Fonte: Autora, 2022.

Capítulo V

5. Discussão dos Resultados

Com relação a pergunta de pesquisa: Até que ponto os Jogos Didáticos Podem Influenciar no Processo de Ensino-Aprendizagem dos Alunos da 4ª Classe da Escola Primária Completa de Dualia? O presente estudo irá descrever e analisar os dados obtidos através da observação e o questionário, realizado na Escola Primária Completa de Dualia, tendo como objectivo: compreender a contribuição dos jogos didáticos no Processo de Ensino e Aprendizagem dos alunos da 4ª Classe na Escola Primária Completa de Dualia, apresentando as respostas fornecidas pelos professores e alunos, em função disso, sugerir-se-ão procedimentos e estratégias que visam propiciar aos professores informações de qualidade e efectivas no uso dos jogos didático na sala de aula.

Os dados apresentados, resultam de uma pesquisa de campo, realizada na Escola Primária Completa de Dualia, Distrito de Namacurra, foram inquiridos 10 elementos, entre os quais: Director Adjunto da Escola, Professores e Alunos.

5.1 Percepção sobre Jogos Didáticos

Após a aplicação da entrevista e a apresentação dos resultados dos professores sobre a percepção dos jogos didáticos, observa-se que todos responderam positivamente que já ouviram falar, sendo uma estratégia educativa para o desenvolvimento das crianças, estimulando as competências cognitivas de uma forma divertida e prazerosa.

Segundo Miranda (2012: 45), os jogos didáticos são ferramentas educativas importantes para o desenvolvimento das crianças. As vantagens passam, essencialmente, por estimular as competências cognitivas de forma pedagógica e divertida. A aquisição de aprendizagens significativas nos mais pequenos pode ter maior impacto através destes brinquedos.

Para Kishimoto (2011: 34), explica que, o jogo não é o fim, mas o eixo que conduz a um conteúdo didático específico, resultando em um empréstimo da acção lúdica para aquisição de informações, diante disso podemos concordar como estratégia didáctica para aquisição do conhecimento, pois assim como qualquer tipo de material didático auxiliar o mesmo possui vantagens e desvantagens em relação ao seu uso.

Segundo Rau (2007: 32), salienta que:

“O entendimento do jogo como recurso pedagógico passa pela concepção de que, se a escola tem objetivos a atingir e o aluno busca a construção de seu conhecimento, qualquer atividade dirigida e orientada visa a um resultado e possui finalidades pedagógicas”.

Para Macedo (2005: 24) “o trabalho com jogos, no que se refere ao aspecto cognitivo, visa a contribuir para que as crianças possam adquirir conhecimento e desenvolver suas habilidades e competências.” O jogar possibilita a criança desenvolver habilidades cognitivas que lhe permitirão internalizar conceitos e relacioná-los as atividades do seu cotidiano.

Kishimoto (2011: 42) corrobora afirmando que “a utilização do jogo potencializa a exploração e a construção do conhecimento, por contar com a motivação interna, típica do lúdico. Quando o professor utiliza o jogo como ferramenta de ensino ele contribui para que a criança relacione a aprendizagem a algo prazeroso e isso desperta o interesse da criança por aquilo que está sendo ensinado.

5.2 Os jogos didáticos que contribuem para o Processo de Ensino-Aprendizagem

Olhando as respostas de todos questionários sobre os jogos didáticos que contribuem para o Processo de ensino Aprendizagem, todos responderam, destacando os seguintes: jogos de memória, jogos de sopa de palavras, jogos de sílabas, jogos de trilha de alfabeto. Jogo de bingo, jogos de palavras cruzadas, jogo de memória, etc.

Em seus estudos Antunes (2013) citado por Rau (2007: 46), afirma que “o processo de construção do saber através do jogo como recurso pedagógico ocorre porque, ao participar da ação lúdica, a criança inicialmente estabelece metas, constrói estratégias, planeja, utilizando, assim, o raciocínio e o pensamento”. Essas ações são imprescindíveis para que ocorra, de fato, a aprendizagem.

Portanto, o uso de atividades lúdicas como brincadeiras, jogos, músicas, expressão corporal, como prática pedagógica, além de contribuir para o aprendizado dos alunos possibilita ao professor o preparo de aulas mais dinâmicas e interessantes.

Nesse sentido a utilização de jogos e atividades lúdicas, como ferramenta de ensino e facilitadora da aprendizagem, pode contribuir para melhorar a prática pedagógica do professor,

despertando o interesse dos alunos pelas atividades desenvolvidas na sala de aula e, na escola de modo geral (Rau, 2007: 46).

O jogo, enquanto recurso pedagógico desempenha importante função no processo de ensino e aprendizagem. Através dele o professor, na posição de mediador, pode conseguir grandes resultados na formação de seus alunos. Segundo Sugestão de leitura: Livro Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências (Rau, 2007: 46).

Ainda segundo Kishimoto (2011 citado por Rau, 2007: 36):

O jogo é um instrumento pedagógico muito significativo. No contexto cultural e biológico é uma atividade livre, alegre que engloba uma significação. É de grande valor social, oferecendo inúmeras possibilidades educacionais, pois favorece o desenvolvimento corporal, estimula a vida psíquica e a inteligência, contribui para adaptação ao grupo, preparando a criança para viver em sociedade.

Kishimoto (2011: 42) corrobora afirmando que “a utilização do jogo potencializa a exploração e a construção do conhecimento, por contar com a motivação interna, típica do lúdico”. Quando o professor utiliza o jogo como ferramenta de ensino ele contribui para que a criança relacione a aprendizagem a algo prazeroso e isso desperta o interesse da criança por aquilo que está sendo ensinado.

Segundo Antunes (2013: 38), aponta que os objetivos que podem ser atingidos através dos jogos didáticos são:

- Aprimorar a coordenação motora: algumas crianças apresentam dificuldade de coordenação motora fina que acaba influenciando na sua escrita. Alunos com letra a “feia” precisam de atividades que possibilitem desenvolver essa coordenação motora;
- Desenvolver a organização espacial: a desorganização espacial é uma dificuldade apresentada por algumas crianças quando precisam realizar cálculo mental do espaço disponível. Elas são desastradas, caem, esbarram e derrubam tudo;

- Melhorar o controle segmentar: quando se escreve precisa-se do trabalho somente de uma das mãos e do antebraço. Quando não possui um controle segmentar, a criança força o braço inteiro, os ombros, o pescoço, a mandíbula, a testa e os olhos causando fadiga, tensão e desânimo para a tarefa de escrita;
- Aumentar a atenção e a concentração: a falta de atenção e concentração interfere na aprendizagem. Os motivos são muitos, mas o mais comum é a falta de interesse pela atividade proposta. É preciso motivar e despertar o interesse da criança pela atividade que terá que realizar;
- Desenvolver antecipação e estratégia: essas habilidades são importantes para a realização de muitas tarefas na vida. Raciocinar, prever, calcular, criar hipóteses são ações importantes para que o aluno amplie sua visão de mundo. Atividades de elaboração e participação em jogos possibilitam à criança desenvolver a autoconfiança e o planejamento de suas ações;
- Trabalhar a discriminação auditiva: discriminar fonemas é importante para que a criança consiga ler e escrever. Trabalhar com a sonoridade das palavras, jogos que apresentem sons diferentes possibilitam ao aluno desenvolver sua acuidade auditiva;
- Ampliar o raciocínio lógico: esse é um aspecto cognitivo que mais necessita de para ser desenvolvido. As crianças, normalmente, apresentam certa “preguiça mental” e não querem pensar para solucionar problemas. O professor precisa estar trabalhando sempre para desenvolver essa habilidade. Jogos que exigem antecipação, planejamento e estratégia estimulam a criança a desenvolver o raciocínio;
- Desenvolver a criatividade: a criança necessita de atividades que permitam soltar a imaginação, criar e fazer movimentos diferentes. O professor precisa criar situações que proporcionem o desenvolvimento da imaginação, de criações artísticas;
- Perceber figura e fundo: perceber as partes de um todo é uma habilidade que precisa ser desenvolvida. Ao iniciar o processo de alfabetização essa habilidade é importante, pois no início ele separa as partes da palavra: as letras depois as sílabas para então uni-las e formar as palavras e o texto;

- Trabalhar o jogo: as crianças aprendem rapidamente as regras do jogo, mas não sabem perder nem ganhar. Precisam vivenciar as duas situações para aprenderem a lidar, de forma adequada, com as emoções. Os jogos competitivos, quando bem trabalhados, contribuem para ensinar as crianças a trabalharem suas emoções, ajudando-as a internalizar conceitos que a ajudarão a lidar com seus sentimentos dentro de um contexto grupal, preparando-a para a vida em sociedade (Antunes, 2013: 39).

De acordo com Macedo (2011: 30), “do ponto de vista profissional, a acção de jogar é meio para se trabalhar a construção, a conquista ou a consolidação de determinados conteúdos, atitudes e competências.” Portanto, o jogo enquanto recurso pedagógico possibilita ao professor tornar sua aula mais interessante e estimulante, proporcionando aos seus alunos uma aprendizagem mais prazerosa e significativa. Os jogos e a relação com as áreas do conhecimento, pode-se sugerir em:

Tabela 2: Áreas de conhecimento de aplicação de jogos didácticos.

Disciplina	Objectivos	Jogos sugeridos
Língua Portuguesa	Ampliar o uso da linguagem para facilitar a expressão; identificar o conteúdo das mensagens; compreender textos escritos e orais; descobrir a variedade e diversidade da língua falada no país; construir imagens diversas com as palavras e transformar a linguagem em instrumento para a aprendizagem.	Jogos que explorem a Inteligência linguística, espacial, pessoal e pictórica.
Educação Física	Desenvolver a motricidade e a linguagem corporal; conhecer as diferentes formas de manifestações culturais do país através das danças, lutas e desportos criando uma consciência do corpo e de suas limitações, criando estratégias para obter uma vida mais saudável.	Jogos que explorem a inteligência cinestésico corporal, pessoal
	Compreender a natureza como um todo	Jogos que explorem o

Ciências	dinâmico e como um conjunto complexo de seres e ambientes, incluindo o homem, e perceber sua atuação como agente transformador da paisagem. Compreender e empregar conceitos científicos.	aprofundamento do conhecimento lógico matemático e naturalista.
Matemática	Identificar os conhecimentos matemáticos como um dos meios para o conhecimento do mundo, transformar os domínios numéricos e geométricos abstratos em percepções concretas, resolver problemas e desenvolver formas de raciocínio, processos de indução e dedução e exploração das habilidades dedutivas e estimativas.	Jogos que explorem as inteligências lógico matemática, musical e espacial.
Arte	Expressar-se em artes, articulando a percepção, a imaginação, a emoção e a reflexão. Descobrir novas linguagens, interagir com diferentes materiais e instrumentos e identificar a arte como expressão de uma cultura deste e de outros tempos.	Jogos estimuladores das inteligências pictóricas, musicais, espaciais e pessoais.

Fonte: Celso Antunes 2013.

Segundo Antunes (2013:40), o jogo é uma ferramenta ideal para estimular a aprendizagem, pois, simboliza um instrumento pedagógico que leva o professor a condição de condutor, estimulador e avaliador no processo de ensino. Em relação aos alunos, a aprendizagem pode ser desenvolvida, estimulada e aperfeiçoada com o uso dos jogos que podem se tornar, assim, instrumentos capazes de proporcionar um estímulo ao seu potencial criativo e ao desenvolvimento de múltiplas inteligências.

Segundo Kishimoto (2011: 45), discute acerca das duas funções principais do jogo: a lúdica e a didáctica, sendo ela a primeira, esta relacionada ao jogo como actividade de diversão,

que estimula o prazer, as brincadeiras e as interações sociais e a outra envolve, o lado pedagógico ou educativo, dos temas e conteúdos propostos a serem trabalhados em sala de aula.

Buscando como objectivo fazer com que os alunos percebam que o conhecimento adquirido foi alcançado através de uma interacção directa entre os participantes do jogo, tornando-se assim, membros activos de seu próprio aprendizado, sendo agentes directo da construção do seu conhecimento, Kishimoto (2011: 45).

Portanto, os jogos didácticos como ferramentas educativas importantes para o desenvolvimento, estimulam as competências cognitivas de forma pedagógica e divertida. Desse modo, a utilização dos diferentes tipos de jogos no processo educativo favorece a relação ensino-aprendizagem. Por um lado, devido ao dinamismo que oferece. Por outro lado, pelo seu carácter desafiador e cativante.

5.3 Factores que interferem na aplicação dos jogos na sala de aula

Olhando para esta dimensão, quanto as respostas dos professores da EPC de Dualia, no que diz respeito aos factores que interferem na aplicação dos jogos didácticos na sala de aula, são apontados os seguintes: falta de planificação conteúdos baseados em jogos, falta de domínio dos conteúdos ligados aos jogos, a falta de criatividade por parte do professor, redução de tempo lectivo, motivação dos alunos nas aulas, falta de metodologias adequadas para conectar o jogo com os conteúdos da aula, falta de espaços suficientes para a realização dos jogos.

Os centros educativos enfrentam diariamente problemas de alunos desmotivados e desinteressados em se tornar um ser pensante, que busque ter autonomia sobre sua aprendizagem. Refletindo sobre o pensamento de Montessori, pode-se utilizar os jogos didácticos para auxiliar o aluno, a criar estratégias e por vez sendo mais ativo na construção do conhecimento (Kishimoto, 2011: 47).

Segundo Miranda (2002: 49), salienta, para que o objectivo de cativar as crianças a gostarem de buscar conhecimento se efetive é preciso proporcionar ambientes descontraídos. Aqui entra a colaboração dos inúmeros autores que comprovam a eficácia da busca prazerosa por meio de jogos e brincadeiras planejados para que a criança possa assimilar os conteúdos.

O mesmo autor afirma que, como mediador da aprendizagem o professor deve concentrar-se nas metas que pretende alcançar na sua trajetória alfabetizadora. Se quisermos adultos autônomos, precisamos dar atenção a esta característica desde o início da alfabetização.

Conforme Rau (2007: 49), afirma que “o jogo, para ser utilizado como recurso pedagógico, precisa ser contextualizado significativamente para o aluno por meio da utilização de materiais concretos e da atenção à sua historicidade.” Nesse sentido, cabe ao professor identificar as necessidades educacionais de seus alunos e a complexidade dos conteúdos para então poder fazer as adaptações necessárias para que a atividade lúdica ou o jogo possa ser bem explorado, e assim contribua para facilitar o processo de ensino e aprendizagem.

A essência do bom professor está na habilidade de planificar metas para aprendizagem das crianças, mediar suas experiências, auxiliar no uso das diferentes linguagens, realizar intervenções e mudar a rota quando necessário. Talvez, os bons professores sejam os que respeitam as crianças e por isso levam qualidade lúdica para a sua prática pedagógica (Almeida, 2014: 79).

As mais variadas metodologias podem ser ineficazes se não forem adequadas ao modo de aprender da criança.” Portanto ao definir o jogo ou qualquer outra atividade lúdica, o professor deve levar em conta a necessidade educacional de seus alunos, adequando sua ação pedagógica ao modo de aprender de seus alunos. “É importante que o educador, ao utilizar o jogo, tenha definido objetivos a alcançar e saiba escolher o jogo adequado ao momento educativo”, Rau (2007: 50).

Segundo Rau (2007: 53):

Muitos aspectos podem ser trabalhados por meio da confecção e da aplicação de jogos selecionados, com objetivos como: aprender a lidar com a ansiedade; refletir sobre limites; estimular a autonomia; desenvolver e aprimorar as funções neuro sensoriomotoras; desenvolver a atenção e a concentração; ampliar a elaboração de estratégias; estimular o raciocínio lógico e a criatividade.

É muito instigante o trabalho utilizando os jogos como instrumento pedagógico para a aprendizagem. O uso desse instrumento contribui para que professores tornem suas aulas mais dinâmicas e assim, a aprendizagem se dê de forma mais espontânea (Rau, 2007: 53).

No entanto, para que o jogo ou qualquer atividade lúdica tenha sentido e função educacional é preciso que o professor tenha clareza o que ele pretende com a utilização desses recursos, qual objectivo quer alcançar. Cabe ao educador conhecer a possibilidade da utilização de diferentes recursos pedagógicos com a orientação metodológica de seu trabalho (Rau, 2007: 58).

Segundo Antunes (2013: 46), em seu livro “*Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências*”, afirma que existem quatro elementos que justificam e condicionam a aplicação de jogos. Esses elementos são importantes e devem ser considerados. São eles:

- Capacidade de se constituir em um fator de autoestima do aluno: jogos extremamente fáceis ou difíceis podem causar desinteresse. É importante que o professor escolha a atividade de acordo com o nível cognitivo do aluno. Actividades fáceis demais ou com dificuldade acima da capacidade do aluno podem causar-lhe sensação de incapacidade ou fracasso;
- Condições psicológicas favoráveis: é importante que o professor use o jogo como uma atividade para combater a apatia, visando inserção e desafio para o grupo. O professor deve demonstrar entusiasmo ao preparar e propor a actividade. O entusiasmo do professor se constitui em estímulo para que o aluno queira jogar;
- Condições ambientais: a organização do ambiente, do material que será utilizado e a higiene, tanto da mesa quanto do local onde a atividade será desenvolvida, é fundamental para o sucesso no uso dos jogos;
- Fundamentos técnicos: todo jogo precisa ter começo, meio e fim. Ele jamais deverá ser interrompido. Se houver dúvidas sobre a possibilidade da actividade ser ou não concluída, ela não deverá ser iniciada (Antunes, 2013: 46).

Portanto, para fazer o uso de jogos e de actividades lúdicas de forma adequada, e para que estes atendam às finalidades educativas propostas é preciso uma planificação cuidadosa. Quando planejados e bem aplicados, com objectivos definidos, o jogo contribui para que haja mudanças significativas nos diferentes aspectos cognitivos, social e emocional.

Podemos perceber que os esforços para proporcionar aos alunos uma aprendizagem que possa fazer diferença na sua vida diária, é um caminho percorrido por muitos autores que reforçam a nossa convicção de que os jogos didáticos são uma ferramenta importante para estimular os alunos a desenvolver competência autônoma.

5.4 Opinião como professor, quanto a contribuição tem os jogos didáticos no Processo de ensino-Aprendizagem

No que concerne, as opiniões dos professores, referente a contribuição que os jogos didáticos têm no processo de ensino e aprendizagem, responderam que o jogo didático é uma importante ferramenta para auxiliar o aluno, desde que haja uma boa planificação por parte do professor.

Segundo Rau (2007: 32), na busca por respostas sobre como tornar o ensino agradável tanto para os alunos quanto para os professores descobriu-se que o uso de jogos bem como de actividades lúdicas, como recursos metodológicos, podem ser a saída para melhorar o processo de ensino-aprendizagem e tornar o trabalho educacional realizado em nossas escolas mais dinâmico e prazeroso. “Toda prática pedagógica deve proporcionar alegria aos alunos no processo de aprendizagem”.

Existem estudiosos (Kishimoto, 2011; Rau, 2007; Macedo, 2011, entre outros) que defendem a utilização de jogos e actividades lúdicas como ferramenta facilitadora do processo de ensino e aprendizagem. Para eles, o trabalho utilizando a ludicidade contribui para que haja a interação entre docente e discente.

Actividades lúdicas, sobretudo jogos didáticos, podem contribuir significativamente para o processo de construção do conhecimento. Por isso, se apresentam como uma alternativa interessante e relevante para o ensino de Ciências, uma vez que possibilitam abordar os conteúdos de forma dinâmica, divertida e diferenciada.

Antunes (2013: 42) afirma que “o lúdico é eminentemente educativo no sentido em que constitui a força impulsora de nossa curiosidade a respeito do mundo e da vida, o princípio de toda descoberta e toda criação”. É através do lúdico o sujeito toma consciência do seu meio, de tudo que está a sua volta, estabelecendo relações com esse meio, aprendendo com ele e através dele.

Segundo Kishimoto (2011: 56), o uso de jogos didáticos com fins pedagógicos, nos leva para situações de ensino-aprendizagem visto que a criança aprende de forma prazerosa e participativa. No que se refere ao aspecto cognitivo, contribuindo para que a criança adquira conhecimento e desenvolva habilidades e competências.

De acordo com Miranda (2002: 54), destaca a importância do jogo didático para o desenvolvimento integrado de habilidades dos estudantes: a cognição, a socialização, a afeição, a motivação e a criatividade. Quanto à cognição, o autor destaca que, por meio da utilização dos jogos didáticos, outros aspectos da aprendizagem comumente não bem explorados podem ser trabalhados, como “a percepção, o exercício da linguagem e a formação de conceitos.”

O desenvolvimento desses fenômenos da aprendizagem contribui para potencializar a construção do conhecimento. A socialização destacada, esclarece que os jogos didáticos proporcionam aos jogadores interações sociais que contribuem não apenas para aprendizagem de conteúdos conceituais, pois é observado também o desenvolvimento de atitudes, seja por meio do respeito às normas dos jogos, seja por aprender a conviver com situações em que as opiniões entre os pares são divergentes (Miranda, 2002: 55).

Em relação à afeição, a relação entre sentimentos e aprendizagem, para autora por meio da utilização do jogo didático os estudantes afloram seus sentimentos em momentos que envolvem um misto de alegria, emoção e prazer. Juntos esses fatores podem propiciar uma maior predisposição para aprender, já que os estudantes demonstram uma maior motivação, (Miranda, 2002: 55).

Conforme Vygotsky (1999: 123), salienta que:

“A interação com o meio faz com que o que está interno na criança venha ser socializado proporcionando construção de novos aprendizados, havendo assim uma troca interativa, sendo essa oriunda dos mais diversos meios interativos. Cabe a escola e a família proporcionar mecanismos ou ferramentas para aumentar os desafios que por sua vez proporcionam novos conhecimentos e as ajudam a desenvolverem competências”.

A motivação é evidenciada na utilização dos jogos didáticos por proporcionar aos alunos uma maior participação durante a aula, pois a sala de aula deixa de ser um ambiente em

que os estudantes são passivos, tornando-se um ambiente pedagogicamente marcado por situações desafiadoras e instigantes (Miranda, 2002: 55).

Outro fenômeno associado ao jogo didático enquanto estratégia para aprendizagem é a criatividade. Nesse sentido, as “pessoas criativas pensam com maior fluência.” Desta forma, passamos a compreender a possibilidade de haver a junção de mais de um fenômeno considerado importante para a aprendizagem. Muitas são as pesquisas que se dedicam a destacar o jogo didático como uma estratégia didática que contribui com os processos de ensino e de aprendizagem (Miranda, 2002: 56).

Segundo Possatto (2016: 92) a “interação desfrutada de forma prazerosa entre os participantes contribui para o desenvolvimento de várias habilidades” que são claramente percebidas. Sendo: “colaboração, companheirismo, a busca por novos conhecimentos, a formação de estratégias, entre outras habilidades que são úteis para uma boa formação e convivência” em sociedade.

Segundo Antunes (2013: 45, citado por Possatto: 2016), salienta que:

Os jogos podem ser usados para “autoconfiança e motivação”, auxiliando no ensino aprendizagem. No entanto, alerta para o cuidado que devemos ter ao levar os jogos para a sala de aula, enfatizando que esses devem ser bem planejados e tendo coerência com os conteúdos ministrados, para que não se deixe de lado os conteúdos previstos para a série. Outro ponto que devemos levar em conta é o preparo e seleção dos jogos que serão utilizados, entendendo que o professor deve conhecer as regras para aplicar os jogos.

Com isso, o uso de jogos didáticos em sala de aula interfere, também, no aspecto relacional, pois estreita a relação professor-aluno. Além disso, possibilita ao aluno ser sujeito ativo no processo ensino-aprendizagem, em decorrência do aumento do seu interesse. Tal situação é antagônica a verificada quando os alunos estão expostos somente aos métodos tradicionais de ensino, quando são apenas consumidores passivos de informações prontas.

Portanto, percebe-se que, o professor deve procurar proporcionar situações de aprendizagem motivadoras, de acordo com o nível de desenvolvimento cognitivo do aluno, em

atividades que possam desafiá-lo, despertando assim seu interesse pelo que está sendo ensinado em sala de aula.

5.5 Estratégias devem ser usadas para contemplar os jogos didáticos na sala de aula

Olhando para esta questão, no que diz respeito as estratégias que devem ser usadas para contemplar os jogos didáticos na sala de aula, são apontadas como: a planificação de aulas basados em jogos, produção de material didático, espaço adequado para a realização, tempo necessário durante a aula, as metodologias adequadas de conexão com os conteúdos e a formação de pequenos grupos.

Segundo Antunes (2013: 48), os jogos, bem como qualquer outra actividade lúdica dirigida, podem proporcionar um desenvolvimento integral do aluno, mas é necessário que todo trabalho a ser desenvolvido seja planejado e tenha objetivos claros e coerentes. “Os jogos devem ser utilizados somente quando a programação possibilitar e somente quando se constituírem em um auxílio eficiente ao alcance de um objetivo dentro dessa programação.”

O uso de jogos e de actividades lúdicas pode ser uma excelente estratégia do professor para estimular a inteligência de seus alunos. Através do brincar ou jogar a criança consegue superar todos os limites de sua capacidade física, mental e intelectual. Nesse sentido, Antunes (2013: 48) afirma que “o jogo, em seu sentido integral, é o mais eficiente meio estimulador das inteligências.”

De acordo com Miranda (2002) citado por Antunes (2013: 52) corrobora afirmando que “o uso de jogos deve ser concebido como uma actividade que pretende auxiliar o aluno a pensar com clareza, desenvolvendo a criatividade e seu raciocínio lógico.” Nesse sentido, o uso de jogos e actividades lúdicas não deve ser utilizado com um fim em si mesmo. Para que tenha uma finalidade pedagógica, o professor precisa ter claro o que pretende com a actividade desenvolvida.

O jogo como recurso pedagógico tem sido tema de estudos de diferentes autores. Estudiosos como Kishimoto (2011) salientam que quando o adulto, no caso da educação o professor, criam situações lúdicas com a finalidade de estimular “certos tipos de aprendizagem” dão ao jogo uma dimensão educativa.

Os jogos, bem como qualquer outra actividade lúdica dirigida, podem proporcionar um desenvolvimento integral do aluno, mas é necessário que todo trabalho a ser desenvolvido seja

planificado e tenha objectivos claros e coerentes. “Os jogos devem ser utilizados somente quando a programação possibilitar e somente quando se constituírem em um auxílio eficiente ao alcance de um objectivo dentro dessa programação” (Antunes, 2013: 52).

Segundo Macedo (2011: 36), “quem joga pode chegar ao conhecimento, pelas características do jogo, pelos exercícios, símbolos e regras”. Conhecer as categorias dos jogos e suas características possibilita ao professor fazer uma melhor adequação desse instrumento, enquanto recurso pedagógico. Compreender as categorias dos jogos e suas contribuições para a aprendizagem possibilita ao professor identificar as necessidades educacionais de seus alunos e com isso planejar suas atividades, selecionando os jogos de acordo com o conteúdo e conhecimento que se pretende trabalhar.

Portanto, para que o jogo tenha um cunho educativo, o professor precisa conhecer as necessidades de seus alunos para que, através de uma intervenção pedagógica planificada, ele consiga adaptar o jogo ou outra actividade lúdica qualquer, aos conteúdos a serem trabalhados e aos objetivos do ensino que ele pretende alcançar. Rau corrobora afirmando que o professor “deve buscar o conhecimento sobre o que faz e sobre por que motivo o faz, visando ao domínio dos instrumentos pedagógicos para melhor adaptá-los às exigências das novas situações educativas.

Capítulo VI

6. Conclusão

Com base no problema: Até que ponto os Jogos Didáticos Podem Influenciar no Processo de Ensino -Aprendizagem dos Alunos da 4ª Classe da Escola Primária Completa de Dualia? Concluiu-se que entre os factores que interferem na aplicação dos jogos didáticos na sala de aula, destacam-se: a falta de planificação dos conteúdos baseados jogos, a superlotação dos alunos na sala de aula, a falta de motivação e interesse dos alunos na actividade proposta, redução de tempo durante a aula e a falta de criatividade por parte dos professores.

A partir dos resultados obtidos, percebeu-se que o problema de falta de formação contínua dos professores sobre os novos métodos activos, influenciam para o mau desempenho de estratégias de ensino de leitura e escrita, bem como a produção de respectivos materiais didáticos.

De acordo com os dados obtidos, sobre os tipos de jogos didáticos que contribuem no processo de ensino-aprendizagem dos alunos da 4ª classe, apontam quadro silábico, jogos de palavras, quadro de pregas, trilha de alfabeto, jogo de bingo, permitirá o professor conhecer as necessidades de seus alunos para que, através de uma intervenção pedagógica planificada, ele consiga adaptar o jogo ou outra actividade lúdica, aos conteúdos a serem trabalhados e aos objetivos do ensino que pretende alcançar.

Em relação as opiniões dos professores referente a contribuição dos jogos didáticos no processo de ensino-aprendizagem, desperta o interesse dos alunos pelas actividades da escola, é melhorar o desempenho dos mesmos, facilitando a aprendizagem, visto que, a criança aprende de forma prazerosa e participativa, contribuindo na aquisição de conhecimento, desenvolvimento de habilidades e competências.

Em virtude das constatações observadas nas turmas dos alunos da 4ª classe, sobre a rotina, face a utilização dos jogos didáticos, percebeu-se que, alguns professores não usam os jogos didáticos por falta de planificação de conteúdos ligados aos jogos, e outro factor, aponta-se a falta de criatividade na aplicação dos mesmos.

Quanto as estratégias usadas no que concerne a contemplação dos jogos didáticos na sala, pelos alunos da 4ª classe, reforça-se a planificação dos objectivos e conteúdos ligados a jogos, resolução de exercícios com sopa de palavras, produção de grelha de alfabeto e silábico, formação de quadro de pregas para frases e textos curtos.

Contudo, a utilização dos jogos didácticos potencializa a exploração e a construção do conhecimento, por contar com a motivação interna, típica do lúdico. Quando o professor utiliza o jogo como ferramenta de ensino ele contribui para que a criança relacione a aprendizagem a algo prazeroso e isso desperta o interesse da criança por aquilo que está sendo ensinado.

Feita a conclusão, sugere-se:

A direcção da escola

- Uso de métodos que facilitem a aprendizagem da leitura e escrita com recurso a jogos didácticos;
- Produção de materiais didácticos na disciplina de Português para apoio na leitura e escrita;
- Criação projectos sociais para o fomento da leitura e escrita, por exemplo, olimpíadas de leitura e outras actividades na escola e na comunidade.

Ao conselho dos professores

- Planificar as aulas com objetivos e conteúdos ligados a jogos didácticos;
- Criar clubes de leitura, de carácter recreativo, a nível das escolas, da ZIP e da comunidade;
- Motivar os alunos a participarem activamente na sala de aula em destaque a abordagem baseada em jogos.

Referências Bibliográficas

- Almeida, A. (2009). *Recreação, Ludicidade Como Instrumento Pedagógico* – Petrópolis, RJ: Vozes.
- Antunes, C. (2013). *Jogos para estimulação das múltiplas inteligências*. 19 ed. Petrópolis, RJ: Vozes.
- Carvalho, M. (2016). *Práticas de leitura e escrita*. Brasília: Ministério de Educação.
- Chateau, J. (2017). *O jogo e a criança*. (Guido de Almeida, trad.). São Paulo: Summus Editorial.
- Gil, A. (2008). *Métodos e Técnicas de Pesquisa Social*; Editorial Atlas, 6ªEd, São Paulo.
- Haydt, R. (2017). *Actividades lúdicas na educação da criança*. 6ª edição. São Paulo: Ática.
- Kishimoto, T. (2011). *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. 2. ed. São Paulo: Cortez.
- Lakatos, E. & Marconi, M. (2010). *Metodologia Científica*, 2 ed., São Paulo.
- Lopes, M. (2015). *Jogos na educação: criar, fazer, jogar*. 6 Ed. São Paulo: Cortez.
- Macedo, L. (2015). *Os jogos e sua importância na escola*. Cad. Pesquisa, São Paulo.
- Minayo, M. (2002). *Pesquisa Social: Teoria, Método e Criatividade*; 21ª ed. Petrópolis, Vozes.
- Miranda, S. (2002). *No Fascínio do jogo, a alegria de aprender*. Ciência Hoje, Curitiba: IbpeX.
- MMAS, (2012). *Programa Educativo para Crianças do 1º ao 5 ano, livro da Mulher e Ação Social de Moçambique*. Maputo
- Piaget, J. (2013). *A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação*. 4 ed. Rio de Janeiro: LTC.
- Possatto, L. (2016). *A Contribuição Dos Jogos No Processo Ensino/Aprendizagem*. Porto Alegre: Artmed.
- Rau, M. (2017). *A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica*. Curitiba: IbpeX.
- Silva, S. (2010). *Jogos Educativos digital como instrumento metodológico na educação infantil*. Rio de Janeiro:Vozes,
- Teixeira. S. (2010). *Jogos, brinquedos, brincadeiras e brinquedoteca: implicações no processo de aprendizagem e desenvolvimento*. Rio de Janeiro: wak.
- Vygotsky, L. (1999). *A formação Social da mente*, São Paulo, Martins Fontes.

Apêndice

QUESTIONÁRIO

Dirigido aos Professores da Escola Primária Completa de Dualia

Este guião de questionário enquadra-se no âmbito do estudo que pretende se realizar para a conclusão do curso de Licenciatura em Psicologia Educacional, na Universidade Politécnica-Apolitécnica, Instituto Superior de Humanidade Ciências e Tecnologia.

Tema: A Contribuição dos Jogos Didáticos no Processo de Ensino e Aprendizagem dos alunos da 4ª Classe, Estudo de caso: Escola Primaria Completa de Dualia.

Garantimos o anonimato e a confidencialidade das opiniões e respostas do(a) questionado(a).

Identificação

Sexo _____ Idade _____ Nível Académico _____ Data: / / 2022

1. Já ouviu falar de Jogos didáticos?

2. Quais são os jogos didáticos que contribuem para o Processo de ensino-aprendizagem?

3. Quais são os factores que interferem na aplicação dos jogos didáticos na sala de aula?

4. Na sua opinião como professor, que contribuição tem os jogos didáticos no Processo de ensino-aprendizagem?

5. Que estratégias devem ser usadas para contemplar os jogos didáticos na sala de aula?

Obrigada pela colaboração

Anexos

