A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS PEDAGÓGICOS NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM NO FUNDAMENTAL – ANOS INICIAIS DA ESCOLA DR. JULIO MATOS 2

Cleonilde Nascimento de Freitas Sousa
Denilde de Jesus Almeida Reis
Romysia Kassandra Rocha Fontenele
Roselene de Jesus Fonseca Santos[1]

RESUMO

O presente estudo busca demonstrar a importância dos jogos pedagógicos como ferramenta no processo de ensino aprendizagem dos alunos do fundamental – anos iniciais da escola Júlio Matos 2, em São José de Ribamar- MA, visto que, os jogos e o brincar são ações que estimulam ação e raciocínio mais rápido dos alunos, desenvolvendo os aspectos motores e cognitivos, além de estimular a criatividade despertando na criança cada vez mais o interesse pelo estudo. Assim, a pesquisa tem como objetivo geral compreender quais são as contribuições dos jogos, como recursos pedagógicos para o processo ensino-aprendizagem dos alunos da Educação Infantil da referida escola. Para a construção deste artigo, realizamos uma pesquisa bibliográfica e de campo. A pesquisa de campo foi realizada com os alunos do fundamental – anos iniciais, da turma do 2º ano de 2023, do turno matutino. O propósito da pesquisa bibliográfica foi coletar informações e dados sobre a temática para serem descritos na construção da pesquisa. A hipótese adotada era que os jogos é uma importante metodologia para o processo de ensino-aprendizagem dos alunos da Educação Infantil, sendo utilizados de diversas formas e no desenvolvimento das práticas pedagógicas desenvolvidas pelas professoras, além de contribuir para a inclusão social e melhoria da saúde.

Palavras – chave: Jogos pedagógicos, Fundamental, Escola Júlio Matos 2

[1] Alunas de Pós-Graduação (MBA) da Formação Faculdade Integrada, em curso ofertado mediante parceria estabelecida entre o Instituto Formação com a Secretaria Municipal de Educação de São José de Ribamar.

ABSTRACT

The present study seeks to demonstrate the importance of pedagogical games as a tool in the teaching- learning process of students of the fundamental of the Júlio Matos school in São José de Ribamar- MA, since games and playing are actions that encourage students to act and reason faster, thus developing motor and cognitive aspects, in addition to stimulating creativity, awakening in the child more and more interest in studying. Given this context, the general objective of the research is to understand what are the contributions of games as pedagogical resources for the teaching-learning process of students in Early Childhood Education at Júlio Matos 2 school, for the construction of the work, the methodology used was a bibliographical and from the field, where the data collected starts from an investigation with the students of the fundamental of the 2nd year class of the teaching institute of the morning shift of 2023, with the purpose of collecting information and data on the subject to be described in the construction of the research

. In the end, it is concluded that games are an important methodology for the teaching-learning process of Early Childhood Education students, since they can be used in different ways and thus improving the development of pedagogical practices to be developed by teachers, in addition to contributes to social inclusion and improved health.

Keywords: Pedagogical games, Elementary minor, Júlio Matos School 2

1. INTRODUÇÃO

O lúdico é fundamental no processo de ensino-aprendizagem e formação da criança, pois, os jogos e as brincadeiras pedagógicas estimulam e favorecem em diversos aspectos os alunos, como: confiança, imaginação, viver em grupo, respeitar as regras; melhora o raciocínio, desperta a curiosidade e a criatividade, aspectos essenciais no contexto educacional infantil. Os jogos são ferramentas pedagógicas que dispõem de vários recursos educativos e podem ser aplicados em várias metodologias para obter um melhor resultado na aprendizagem dos alunos. Diante disso, o estudo visa averiguar a importância dos jogos pedagógicos no processo educativo dos alunos do fundamental – anos iniciais, nos aspectos teóricos-metodológicos, para um aprendizado eficiente.

A temática foi escolhida porque é um assunto atual e de interesse de toda sociedade e porque, como docente no ensino fundamental, percebe-se que os alunos têm maior participação e interesse nas aulas quando realizadas com os jogos, resultando em desempenho escolar mais bem desenvolvido nos aspectos cognitivo e motor.

Através das atividades lúdicas pedagógicas as crianças melhoram seu raciocínio, despertam maior interesse pelas atividades escolares, tem um melhor convívio social. Contudo, os jogos não podem ser vistos apenas como um brincar por brincar, mas, como uma ferramenta pedagógica, uma metodologia educativa eficiente no processo de educação das crianças.

No contexto social, a relevância da pesquisa está em contribuir para uma reflexão crítica da importância dos jogos no processo de formação dos alunos do fundamental – anos iniciais, pois, os jogos contribuem diretamente para o desenvolvimento das crianças, também no que se refere a questões relacionadas à convivência e à colaboração. São estimuladas práticas que visam respeitar regras e viver socialmente como cidadão.

Este trabalho de pesquisa e sistematização tem como objetivo demonstrar as contribuições dos jogos como recursos pedagógicos para o processo ensino- aprendizagem dos alunos do ensino fundamental – anos iniciais na Escola Júlio Matos 2.

Trata-se de um estudo descritivo, com abordagem qualitativa, com pesquisa de campo realizada em escola municipal da cidade de São José de Ribamar, no Bairro J. Lima. Os dados foram coletados através de visitas técnicas, onde foram realizados diálogos com gestoras, professoras e alunos; também foi aplicado questionário para coleta de dados e informações sobre a temática. Com essas informações foram construidos gráficos para facilitar a leitura das evidências tornando os dados mais compreensíveis. Os dados foram analisados à luz da literatura bibliográfica consultada. Os artigos lidos e consultados foram pesquisados em bibliotecas com acervos físicos e pelo SCIELO - Artigos - Google Acadêmico.

2. O PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM NO FUNDAMENTAL – ANOS INICIAIS

Segundo Silva (2019), a aprendizagem é bem complexa, visto que engloba vários fatores e processos pelos quais existem diversos conceitos de temas específicos, como matemática, português e desenho; essa dificuldade é maior na educação infantil, pois é começo de tudo. Sendo a primeira etapa vivida pela criança longe da família da criança.

Esse período é uma etapa da educação destinada ao desenvolvimento cognitivo e motor da criança, é a primeira fase de um processo muito importante onde começa todo processo de aprendizagem. Nessa etapa, é essencial o trabalho com a linguagem escrita e a linguagem oral das crianças, adotando metodologia adequada no processo de ensino-aprendizagem para uma educação inclusiva de qualidade, em que os professores se preocupem em trabalhar todos os aspectos do aluno, tanto no campo físico como no campo do cognitivo, tornando o processo de aprendizagem da criança mais fácil (CARDOSO,2012).

A Educação no fundamental – anos iniciais, anos iniciais, deve ter um planejamento pedagógico bem definido com profissionais qualificados, para que assim os alunos tenham um aprendizado eficaz, de suma importância para o desenvolvimento do seu cognitivo. Para Cardoso (2012) as crianças de 8 anos que entram em contato com o universo lúdico dos jogos, tem um aprendizado de forma prazerosa, sem serem obrigadas a participarem mecanicamente, pois elas participam de livre espontânea vontade porque gostam de brincar, de jogar, de se divertir. Essa inserção da criança no universo dos jogos pedagógicos desde cedo aumenta seu desenvolvimento cognitivo, desenvolvendo a interação, a interpretação e a compreensão.

3. OS JOGOS PEDAGÓGICOS NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM

A educação de crianças de 7 e 8 anos é uma etapa que necessita de muita atenção por parte das escolas, dos professores, dos pais para que se garanta um desenvolvimento saudável e eficaz do aluno, visto que nesta etapa as crianças ainda não compreendem a importância do estudo e são mais atraídas pelas brincadeiras e jogos. Assim, é importante aproveitar esses interesses delas pelo lúdico para que o professor desenvolva atividades pedagógicas com jogos e assim melhore o desenvolvimento motor e cognitivo da criança (DIAS, 2013).

Neste contexto, a atividade lúdica é de suma importância para o processo de ensino-aprendizagem do aluno, pois, ela é indispensável para a formação do ser humano, para construção, desenvolvimento e compreensão dos conhecimentos sobre si e sobre a realidade. Isso, porque através do lúdico, os alunos constroem relações socio afetivas, desenvolvem o raciocínio lógico, despertam curiosidade, e se interessam mais pela escola (COLLA, 2019).

Os jogos são assim de extrema relevância para o processo de ensino-aprendizagem dos alunos da alfabetização, desencadeiam várias vantagens que possibilitam um melhor aprendizado, um maior interesse dos alunos pelas atividades escolares. Contudo, é necessário que as escolas proporcionem um espaço adequado para as práticas pedagógicas com jogos, onde a criança se sinta à vontade para desenvolver suas atividades. É salutar que durante as atividades pedagógicas sejam criadas situações nas quais os alunos tenham a oportunidade de vivenciar o lúdico de maneira prazerosa e espontânea. (ALMEIDA, 2017)

Para Colla (2019), é de suma importância que através das atividades lúdicas, ou seja, dos jogos e brincadeiras sejam observadas as potencialidades de cada criança e para que isso ocorra, é necessário que os espaços proporcionem as condições adequadas. No brincar a criança vai construindo sua personalidade e aprendendo a lidar com o mundo (KAAM, 2013).

Para Carneiro (2012) os jogos são ótimas atividades educativas para o processo de aprendizagem dos alunos na educação dos anos iniciais do fundamental e cabe às professoras criarem práticas pedagógicas cotidianas para serem aplicadas constantemente no processo de ensino-aprendizagem dos alunos. É salutar que as professoras utilizem jogos como facilitadores da aprendizagem, devido ser um facilitador do processo ensino-aprendizagem, possibilitando que os alunos dessa etapa aprendam de forma prazerosa e significativa.

Contudo, é interessante frisar que, se os jogos não forem utilizados com metodologia correta e objetivos específicos não contribuirá para o desenvolvimento escolar da criança e consequentemente perderá a função desejada, portanto, na prática dos jogos devem ser observados sua finalidade e como vai ser realizado para que os alunos aprendam com eles, contendo um direcionamento pedagógico para que as crianças possam vivenciar as mais variadas possibilidades que eles podem proporcionar no processo educativo e de se reconhecer (KISHIMOTO, 2012).

3.1 OS JOGOS NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

As atividades lúdicas vêm cada vez mais ganhando espaço no processo de aprendizagem no ensino fundamental, pois, possibilita várias contribuições para um aprendizado mais eficaz, contudo, sua aplicação às vezes não é realizada de maneira

Sistematizada, como ferramenta pedagógica, ou seja, apenas como momento de recreação, sem finalidade especifica.

Para Cardia (2011) a atividade lúdica através dos jogos tem grandes contribuições e benefícios no processo ensino-aprendizagem, assim como também no desenvolvimento psicomotor, ou seja, no desenvolvimento da motricidade fina e ampla, no aperfeiçoamento das habilidades dos alunos, melhora a entender o contexto em que está inserida, interpretação,

na tomada de decisão, o levantamento de hipóteses, a criatividade e a obediência às regras, quando acontecem conflitos numa competição, etc.

Nesse processo educativo, os jogos devem ser tratados como uma das atividades de prioridade no delineamento de atividades pedagógicas e deve estar presente no planejamento escolar feito pelas professoras, gestão pedagógica e coordenadores. Essa inclusão deve ter como finalidade a melhoria do aluno no processo de formação educativo e humano e para o bem-estar da saúde do aluno (FERREIRA, 2009).

3.2 O JOGO E AS PRÁTICAS PEDAGÓGICAS:

A Educação é um processo que necessita vencer muitos desafios e uma das formas é a prática pedagógica adequada à idade do aluno, pois, no caso do ensino fundamental, é preciso conhecer os alunos para poder desenvolver uma metodologia que venha ajudá-los a superar os obstáculos e dali iniciar um processo educativo eficiente. Esta observação realizada pela educadora é essencial, pois é ela a mediadora no processo educativo. (CARNEIRO, 2012).

Diante dessa realidade, a professora deve selecionar cuidadosamente os jogos a serem trabalhados, conforme a necessidade dos alunos. O material deve ser suficiente para toda turma para que todos possam participar e ninguém se sentir excluído. Nesse contexto, é importante observar quais jogos podem ser apresentado aos alunos mediante as suas dificuldades e necessidades.

4. A ESCOLA MUNICIPAL DR. JÚLIO MATOS II

A Escola Municipal Dr. Júlio Matos II, (nome consagrado em homenagem ao Gestor Municipal da unidade nos anos 1991 a 1993), situada na Rua 14, N° 07-Vila J. Lima, Zona Rural de São José de Ribamar foi fundada a partir da necessidade de implantação do Ensino Fundamental no ano de 1993, visto que, naquela época, a comunidade da Vila J. Lima não contava com a oferta dessa etapa de ensino. Entretanto, a pedidos de moradores naquela época, foi implantada a Educação Infantil e o curso Primário da Escola Comunitária do Clube de Mães, no intuito de viabilizar a continuidade dos estudos de crianças e jovens moradores da Vila J. Lima, que era de difícil acesso de transporte.

A escola funcionava com 03 salas de aula, com atendimento nos turnos matutino e vespertino, com alunos dos povoados: Vila Sarney II, Vila Flamengo, Jardim Tropical I e II, Vila São Luís e Vila Operária, todos pertencentes ao Município de São José de Ribamar. Mais tarde, com o crescimento da demanda de alunos, funcionou num espaço maior e houve melhorias no ano de 1998 no mandato do Ex-Prefeito J. Câmara, quando ampliou a

demanda de alunos de 5ª à 8ª série, nos turnos matutino e vespertino.

O corpo administrativo contava apenas com a Diretora Maria da Graça - Presidente do Clube de Mães; o corpo docente era constituído por sete professoras, um vigia, três auxiliares de serviços gerais. Em maio de 2006, já na administração de Maria de Fátima Vasconcelos (gestora atuante deste o ano 1997), foi requisitada uma reforma de ampliação da escola, justificada pelo aumento da demanda de alunos que já ocupavam espaços em anexos.

A gestora foi atendida em seu requerimento, a escola foi ampliada em duas salas e passou a oferecer o ensino fundamental completo, em regime de Escola Municipal, após ter sofrido um processo de transição de Unidade Escolar para Escola Municipal, no ano de 2005. Em 2009, houve novamente um aumento na demanda de alunos, sendo necessárias novas ampliações, e a Escola por falta de espaço físico teve de desmembrar o Ensino Fundamental – anos finais, tendo sido construída uma nova escola vizinha a essa Unidade de Ensino (E. M. São José de Ribamar), para atender aos alunos do 6º ao 9º ano e a E. M. Dr. Júlio Matos II, com oferta do 1º ao 5º ano.

A escola faz parte da Rede Municipal de Educação, da Prefeitura Municipal de São José de Ribamar, administrada pela Secretaria Municipal de Educação e financeiramente a escola é mantida com recursos do Fundo Nacional do Desenvolvimento da Educação (FNDE). Conta ainda com o Programa Dinheiro Direto na Escola (PDDE) e o Plano de Desenvolvimento na Escola (PDE), recursos esses administrados pelo Conselho Escolar. Segue a BNCC e a proposta curricular adotada nas Diretrizes da Secretaria Municipal de Educação (SEMED).

Atualmente, a Escola Municipal Dr. Júlio Matos II, está localizada na Rua 14, N° 07 na comunidade J. Lima, bairro da Zona Rural, do município de São José de Ribamar, município constituinte da Região Metropolitana de São Luís, capital do estado do Maranhão. A cidade de São José de Ribamar fica aproximadamente a 32 km de São Luís, tendo acesso através da MA-204; o bairro J. Lima localiza-se a leste da Baía de São José, e tem como bairros circunvizinhos: Vila Sarney II, Vila Flamengo, Jardim Tropical I e II.

5. RESULTADOS DA PESQUISA REALIZADA NA ESCOLA MUNICIPAL DR. JULIO MATOS II

A presente pesquisa abordou a temática da importância pedagógica dos jogos educativos no processo de ensino-aprendizagem para os alunos do ensino fundamental, visto que através dos jogos, o aluno desenvolve melhor seu potencial intelectual, sua coordenação motora, estimula a leitura, melhora o raciocínio e a convivência social e outros saberes potencializando aspectos cognitivos. Para obtenção dos resultados do estudo foram abordadas as práticas pedagógicas utilizadas por duas professoras no processo de alfabetização dos alunos.

Foi aplicado questionário estruturado dirigido a 15 pais, 15 alunos e às duas docentes que utilizam da prática pedagógica dos jogos na Escola Júlio Matos 2, no município de São José de Ribamar, Estado do Maranhão. O estudo foi realizado no período de março a maio de 2023, e o público em estudo foi constituído por crianças de 7 e 8 anos de idade do 2º ano do ensino fundamental, anos iniciais. Diante das observações e das respostas obtidas nos questionários observou-se que é de extrema importância as atividades lúdicas desenvolvidas na escola, pelas professoras, mas, especialmente os jogos educativos. As professoras afirmam que desenvolveram práticas de atividades por meio dos jogos e que essa prática vem aumentado positivamente o desenvolvimento cognitivo e o aprendizado das crianças.

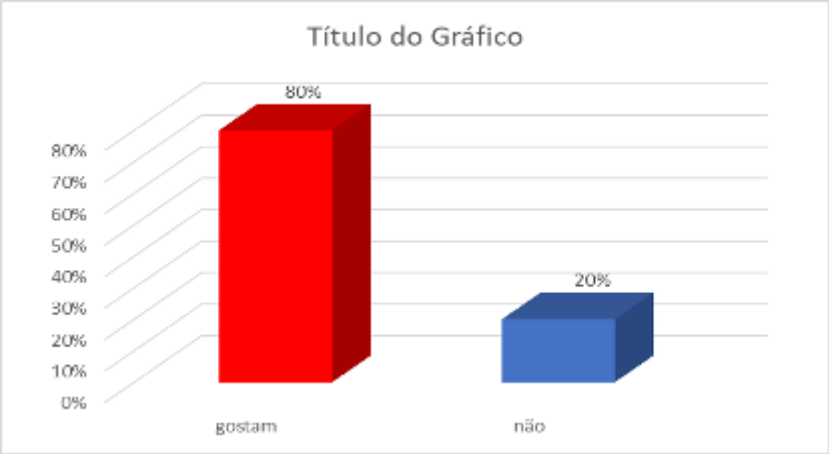
Através dos jogos, o aprendiz estreita seus laços com a realidade, além de aprender regras e comandos desenvolvendo o raciocínio lógico e um melhor senso crítico da sua realidade, levando a compreender os objetos e propostas dos jogos. Todo esse aprendizado da criança, através dos jogos, somente é possível quando é realizado com a metodologia e objetivos corretos. Percebeu-se que as crianças que tiveram contato com os jogos educativos melhoraram os seus resultados nas avaliações, tendo alcançado uma melhor interação social e um melhor desenvolvimento cognitivo.

Neste processo de aprendizagem, é essencial que a professora desenvolva práticas pedagógicas por meio dos jogos, para que assim possa atrair e motivar os alunos para as atividades escolares. A pesquisa apontou que os jogos são recursos pedagógicos interessantes para o desenvolvimento dos alunos, devido às suas diversas aplicabilidades no ambiente escolar. Diante disso, foi realizada a pesquisa complementar, bibliográfica, para demonstrar a partir da literatura sobre a educação em relação ao tema, a importância dessa atividade para o processo de ensino-aprendizagem dos alunos.

Na pesquisa de campo, primeiramente houve visitas na escola para conhecer o ambiente escolar, conhecer e dialogar com a gestora, professores e alunos. Foi feito um questionário com perguntas direcionadas aos alunos, professores, mães e coordenação pedagógica. Após o resultado fez-se a discussão dos dados através de gráficos para uma melhor compreensão. Na entrevista com as professoras, foram feitas perguntas sobre o gosto dos alunos pelos jogos como atividade pedagógica.

As professoras responderam que 80% dos alunos gostam dos jogos como ferramenta pedagógica, 20% não gosta pela falta de costume ou desconhecimento dessa atividade pedagógica.

Gráfico 1 - Variáveis relacionadas ao gosto dos alunos pelos como atividade pedagógica

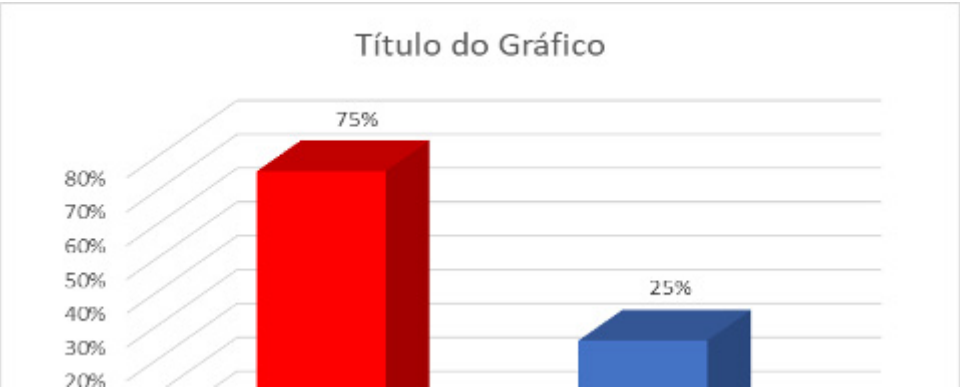


Fonte: autores, 2023

A resposta descrita pelas professoras encontra fundamentos na literatura, pois, conforme Almeida (2017), a prática metodológica através dos jogos pedagógicos no processo de ensino-aprendizagem no ensino fundamental – anos iniciais é mais atrativa, devido as brincadeiras com jogos serem mais frequentes na vida dos alunos. Dessa maneira, as práticas pedagógicas por meio desse método despertam nos alunos mais interesses em participarem das atividades escolares, melhorando o raciocínio e convívio social.

Perguntado às professoras se os alunos tiveram melhora no desempenho escolar por meio de atividades realizadas através dos jogos pedagógicos, as docentes responderam que 75% da turma teve um desempenho escolar melhor, tanto no aspecto cognitivo como comportamental e 25% não obtive melhora significativa no seu rendimento escolar, mas, melhoraram seu comportamento, demonstraram mais interesse pelas aulas e participaram mais das atividades.

Gráfico 2 - Variáveis relacionadas ao desempenho escolar através dos jogos pedagógicos



Fonte: autores, 2023

Conforme Fantin (2017), os alunos têm um melhor desempenho escolar quando gostam da metodologia de ensino, dessa forma, as brincadeiras e os jogos tornam-se excelente recursos de aprendizagem, pois, elas fazem parte do cotidiano do aluno, diante disso, eles se interessam mais em participar das atividades escolares, aumentando o seu desempenho escolar. Para Antunes (2005), com os jogos, a criança tem um melhor desenvolvimento educacional, porque através dos jogos, ela aprende a desenvolver melhor seu raciocínio lógico, sua compreensão, sua imaginação, despertar interesse pelo novo conhecimento.

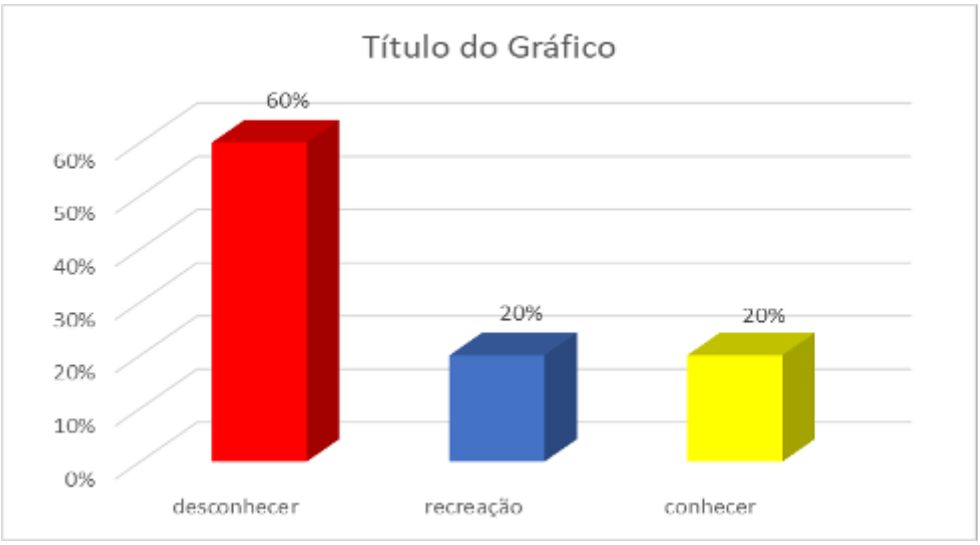
Perguntado as professoras quais os principais jogos são utilizados nas atividades pedagógicas na escola, elas responderam que os jogos mais utilizados são: o quebra cabeça, que está relacionado ao raciocínio lógico, dominó de palavras, pergunta e resposta, roleta silábica, jogos da memória (palavras e imagem), caça palavras, cruzadinhas, quebra cabeça de palavras, jogo do advinha, aprendendo os opostos, bingo de palavras, jogo do stop e material dourado.

Para Cardia (2011), a atividade pedagógica realizada através dos jogos facilita o processo de aprendizagem, tornando mais fácil a aquisição de conhecimento e de uma maneira divertida e atraente, principalmente para as crianças, pois, está conhecendo um mundo novo e os jogos educativos, fazem com que eles se sintam mais à vontade em sala de aula.

Perguntado às mães dos alunos se tinham conhecimento da importância dos jogos como atividade pedagógica no desenvolvimento da criança tanto nos aspectos do cognitivo como motor,

60% disseram desconhecer a importância dos jogos como ferramenta de desenvolvimento escolar dos alunos, 20% responderam que viam os jogos apenas como recreação escolar e que melhorava o aspecto motor, 20% responderam conhecer os jogos como instrumento de desenvolvimento escolar tanto no aspecto do cognitivo, como no aspecto motor.

Gráfico 3 - Variáveis relacionadas aos conhecimentos das mães sobre a importância dos jogos pedagógicos no desenvolvimento da criança.

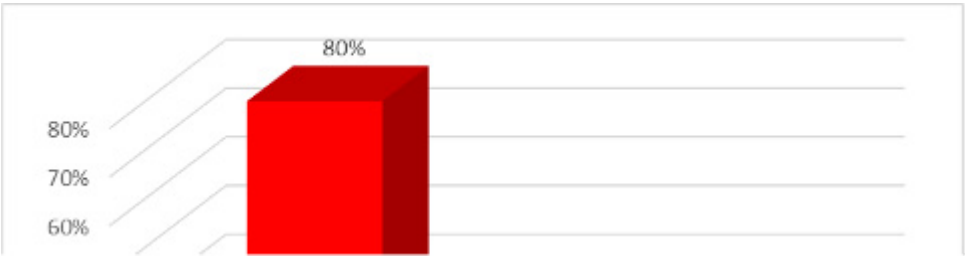


Fonte: autores, 2023

Para Kishmoto (2002), esse desconhecimento das mães sobre a importância dos jogos no desenvolvimento educacional, é porque, a maioria delas têm as brincadeiras e os jogos, apenas como diversão, não associado a prática dos jogos ao conhecimento, isso, devido a falta de esclarecimento sobre as atividades lúdicas e seu papel essencial para o desenvolvimento da criança.

Perguntado aos alunos se gostavam mais das práticas pedagógicas com jogos como ferramenta de aprendizagem ou o método tradicional, 80% responderam que gostam mais dos jogos como ferramenta no processo ensino-aprendizagem, relataram que o ensino fica mais atrativo, que eles gostam e com isso participam mais, que aprende com mais facilidade. Contudo, 20% responderam preferir a prática tradicional, isso porque não praticam jogos frequentemente.

Gráfico 4 - Variáveis relacionadas ao gosto dos alunos pelo método lúdico ao tradicional



Fonte: autores, 2023

Para Almeida (2017), a realização de atividades pedagógicas através dos jogos favorece a autoestima das crianças, desperta o interesse dela, cria um ambiente favorável a participação da maioria, tornando o processo de ensino-aprendizagem mais dinâmico e divertido e com um melhor aprendizado. Ao praticar as atividades lúdicas dentro da sala de aula, como os jogos, o professor pode construir métodos educativos que melhorem o desenvolvimento das crianças, tanto de maneira coletiva ou individual, pois, a sala de aula é um ambiente para adquirir e compartilhar conhecimento, sendo também é um local de brincadeiras educativas.

Mediante a abordagem e conforme os resultados vistos, pode-se constatar que a os jogos pedagógicos têm grande importância para o processo de ensino-aprendizagem na educação do fundamental – anos iniciais (FANTIN, 2017). Para Kaam (2013), os jogos é uma metodologia que devido seu caráter lúdico desperta nas crianças o interesse de participar das atividades escolares, desenvolvendo seu potencial motor e cognitivo.

Já Para Kishimoto (2012), a criança quando pratica atividade escolar através dos jogos pedagógicos se sente mais à vontade, melhora a vivência em grupo, pois, aprende a respeitar regras, melhora sua linha de raciocínio, ganha autonomia no pensar, aprende a organizar melhor seu campo perceptivo e ideias, a integração social dinâmica, fortalece a união e alegria no grupo que pertence.

Contudo, conforme Almeida (2009), os jogos precisam ser direcionados de forma pedagógica, com a finalidade de um aprendizado escolar, ou seja, estar associado à aquisição de conhecimento, ao desenvolvimento cognitivo e motor, pois, se assim não for direcionado, os jogos serão apenas uma recreação sem contribuição no desenvolvimento escolar. Precisam ser planejados, fazer parte da metodologia definida pela escola ou pelo professor, com direcionamento.

Para Almeida (2017), o lúdico, ou seja, os jogos e brincadeiras devem ter um valor social, educativo e afetivo. Pois, dessa maneira, tornam o processo de aprendizagem mais atrativo, visto que, o brincar é uma atividade inerente ao comportamento da criança.

Para Antunes (2005), o jogo é uma excelente ferramenta pedagógica que pode ser usada como estratégia didática antes de iniciar um novo conteúdo, com o objetivo de despertar o interesse das crianças, e dessa forma, se torna mais familiarizado com novo conhecimento, facilitando o processo de ensino-aprendizagem. Reforçando esse raciocínio Kishimoto (2012) afirma que os jogos têm caráter de enriquecer as atividades pedagógicas escolares, através deles, os alunos se sentem mais confiantes e estimulados para participar do processo educativo. Nesse sentido, é de suma importância perceber a necessidades da prática dos jogos no planejamento escolar.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo da pesquisa foi possível demonstrar a importância dos jogos pedagógicos para o processo de ensino-aprendizagem dos alunos do fundamental – anos iniciais, a importância da formação especializada das professoras para a aplicabilidade de métodos educacionais através dos jogos para o desenvolvimento do cognitivo e motor dos discentes. Pode-se notar que os jogos são excelentes ferramentas pedagógicas no desenvolvimento do cognitivo das crianças, sendo um recurso de incentivo às práticas educacionais.

No tocante aos jogos como metodologia de ensino, observou-se que eles têm grande contribuição para o desenvolvimento educacional da criança no processo de aquisição de conhecimento, na melhoria do raciocínio lógico, no respeito às regras, na melhoria da convivência social e motor, instiga a produção de novos conhecimentos, desenvolve a criatividade, a oralidade, a imaginação, e principalmente o gosto pela aula. Contudo, para que os jogos tenham toda essa contribuição educacional, é preciso que as professoras utilizem metodologias diversificadas e criativas, e sempre mantendo contato com a família nesse processo de educação.

Quanto ao objetivo da pesquisa, este foi alcançado, pois, foram descritas as contribuições dos jogos pedagógicos para o processo de ensino e aprendizagem dos alunos do ensino fundamental, tanto no aspecto cognitivo como motor, além da contribuição para o convívio social. Sendo uma excelente metodologia a ser aplicada para o processo educacional, visto que, eles possibilitam um melhor caminho ao aprendizado.

Diante deste contexto, sugere-se que outros estudos sejam realizados sobre o tema, de maneira a possibilitar com maior exatidão a realidade da importância dos jogos como recurso pedagógico para o processo de ensino-aprendizagem no fundamental – anos iniciais. Portanto, diante das confirmações e observações expostas nesta pesquisa, é possível afirmar que os jogos se revelam uma importante ferramenta para o processo de formação e desenvolvimento educacional e para a garantia do aprendizado dos alunos.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos.** São Paulo, SP: Loyola, 2009.

ALMEIDA, Marcos Teodorico Pinheiro de. O brincar, a criança, o espaço escolar. In: SCHLINDWEIN, Maria Luciane; LATERMAN, Ilana; PETERS, Leila (Orgs.). **A criança e o brincar nos tempos e espaços da escola.** Florianópolis: NUP, 2017. Disponível em:

<https://nupedoc.páginas.ufsc.br/files/2017/10/A-CRIAN%C3%87A-E-O-BRINCAR-Ebook.pdf> Acesso em: 14 jul. 2023.

ANTUNES C. **Jogos para estimulação das Múltiplas Inteligências:** Os jogos e os parâmetros curriculares nacionais. Campinas: Papirus. 2005.

BACELAR, Vera Lúcia da Encarnação. **Professores de educação infantil:** ludicidade, história de vida e formação inicial / Vera Lúcia da Encarnação Bacelar. – 2009

BORDIGNON, C. G. J.; CAMARGO, B. G. **Ludicidade e educação:** uma parceria que contribui para a aprendizagem. Os desafios da escola pública paranaense na perspectiva do professor PDE. v.1 Paraná, 2013.

CARDIA, J. P. **A Importância da Presença do Lúdico e da Brincadeira nas Séries Iniciais:** Um Relato de Pesquisa. Revista Eletrônica de Educação, v. 5, n.9, p. 1- 14, jul./dez. 2011

CARNEIRO, Carla Roberta TEIXEIRA.2012. **A Percepção dos professores sobre a importância da atividade lúdica na Educação Especial.** M estrado. Disponível em: http://comum.rcaap.pt/bitstream/10400.26/2596/1/CarlaCarneiro.pdf>. Acesso em: 10 mai. 2023

CARDOSO, Bruna Puglisi de Assumpção. **Práticas de linguagem oral e escrita na educação infantil.** São Paulo: Editora Anzol, 2012.

COLLA, Rodrigo Avila. O brincar e o cuidado nos espaços da educação infantil: desenvolvendo os animais que somos. **Rev. Bras. Estud. Pedagog.,** Brasília, v. 100, n. 254,p.111126,jan./abr.2019.Disponível em:<https://www.scielo.br/pdf/rbeped/v100n254/2176-6681-rbeped-100-254-11.pdf>Acesso em: 10 jul. 2023

DIAS, E. **A importância do lúdico no processo de ensino-aprendizagem na Educação Infantil. Revista Educação e Linguagem** – Artigos. Vol. 7, n º 1, 2013. Disponível em: http://www.ice.edu.br/TNX/index.php?sid=266. Acesso em: 10/05/2023

FANTIN, Monica; MULLER, Juliana. **As crianças, o brincar e as tecnologias.** In: SCHLINDWEIN, Maria Luciane; LATERMAN, Ilana; PETERS, Leila (Orgs.). A criança e o brincar nos tempos e espaços da escola. Florianópolis: NUP, 2017. Disponível em:

<https://nupedoc.páginas.ufsc.br/files/2017/10/A-CRIAN%C3%87A-E-O-BRINCAR-Ebook.pdf> Acesso em: 14 jul. 2023

FERREIRA, L.S. **A construção do Projeto Político Pedagógico. Material Didático.** Santa Maria, 2009, UFSM.

KAAM, D. S. RUBIO, J. A. S. **A Importância do Jogo na Prática Psicopedagógica.** Revista Eletrônica Saberes da Educação, v. 4, n. 1, p. 1-12. 2013.

KISHIMOTO, T.M. **O Jogo e a Educação Infantil. São Paulo: Cengage Learning,** 2012SANTOS, Santa Marli Pires dos. O brincar na escola: Metodologia Lúdico vivencial, coletâneas de jogos, brinquedos e dinâmicas. 2 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011

SILVA, Francisco Sousa da; SILVA, Cristina Sousa da; ALENCAR, Deusilene da Silva; AMORIM, Maika Rodrigues. As contribuições dos jogos e brincadeiras no processo de ensino-aprendizagem. **Educação no Século XXI Infantil, Média, Tecnologia.** 1. ed. Belo Horizonte: Poisson, 2019. Disponível em: <https://www.poisson.com.br/livros/educacao/volume-no-seculoXXI-vol/13.pdf. acesso. 18 jul. 2023