

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE PONTA GROSSA
SETOR DE CIÊNCIAS HUMANAS, LETRAS E ARTES
LICENCIATURA EM PEDAGOGIA

VANESSA CRISTINA GONÇALVES
VILMARI MACHADO WENUKA

A UTILIZAÇÃO DE JOGOS COMO ESTRATÉGIA DE ENSINO DE
MATEMÁTICA NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

PONTA GROSSA
2022

VANESSA CRISTINA GONÇALVES
VILMARI MACHADO WENUKA

A UTILIZAÇÃO DE JOGOS COMO ESTRATÉGIA DE ENSINO DE
MATEMÁTICA NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
como um dos requisitos para a obtenção do grau de
Licenciada em Pedagogia na Universidade
Estadual de Ponta Grossa.

Orientador: Prof. Dr. Oriomar Skalinski Junior.

PONTA GROSSA
2022

VANESSA CRISTINA GONÇALVES
VILMARI MACHADO WENUKA

**A UTILIZAÇÃO DE JOGOS COMO ESTRATÉGIA DE ENSINO DE
MATEMÁTICA NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL**

Trabalho de Conclusão de Curso submetido à Banca Examinadora homologada pelo Colegiado do Curso de Licenciatura em Pedagogia da Universidade Estadual de Ponta Grossa, como exigência parcial dos requisitos necessários à obtenção do grau de Licenciado em Pedagogia.

Ponta Grossa, 15 de dezembro de 2022.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Oriomar Skalinski Junior
(Orientador)
Universidade Estadual de Ponta Grossa

Profa. Dra. Luciana Kubaski Alves
(Membro)
Universidade Estadual de Ponta Grossa

Prof. Dr. Marcelo Ubiali Ferracioli
(Membro)
Universidade Estadual de Ponta Grossa

Dedicamos este trabalho à nossa família pelo apoio nos momentos mais difíceis sempre estando ao nosso lado incentivando e nos motivando.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos primeiramente a Deus pela nossa vida e por nos ajudar a enfrentar todos os obstáculos encontrados ao longo do curso, pois sem Ele nada disso seria possível.

À nossa família que durante todo esse tempo sempre esteve nos incentivando e nos amparando, compreendendo nossa ausência para que conseguíssemos conquistar o tão sonhado diploma.

Além disso somos gratas ao nosso orientador Oriomar Skalinski Junior, pois sem suas orientações nada disso seria possível.

Agradecemos à professora Luciana Kubaski Alves e ao professor Marcelo Ubiali Ferracioli, por aceitarem fazer parte da banca examinadora e por contribuírem com o trabalho.

Também queremos agradecer à Universidade Estadual de Ponta Grossa e a todo corpo docente, que sempre estiveram comprometidos em oferecer o melhor, prestando um ensino de qualidade e excelência.

Às amigas que conquistamos ao longo do curso e que estiveram ao nosso lado nos apoiando, incentivando e nos auxiliando durante todo esse período em que passamos nos dedicando a este trabalho.

E agradecemos todos aqueles que durante esses quatro anos estiverem presentes em nosso caminho, contribuindo direta ou indiretamente de alguma forma para que chegássemos até aqui, torcendo e proferindo palavras de apoio e encorajamento.

O brincar é uma linguagem, uma expressão da criança que pulsa sem finalidade de aprendizagem. Quanto mais livre, sem a obrigação de se aprender algo e de iniciativa da criança, mais criativo e criador ele é. (Raquel Franzini).

RESUMO

A presente pesquisa tem como intuito apresentar elementos a respeito da utilização dos jogos como estratégia de ensino de matemática nos anos iniciais do Ensino Fundamental. Diante dos dados coletados no decorrer dessa pesquisa procuramos destacar os aspectos históricos e culturais dos jogos, como os principais autores que debatem sobre essa temática apresentam as definições conceituais de jogos e brincadeiras e os tipos de jogos que podemos utilizar entre a faixa etária dos 6 aos 10 anos. Além disso, será apresentado uma análise dos jogos como recurso didático nos documentos oficiais como o Estatuto da Criança e do Adolescente, Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica, a Base Nacional Comum Curricular e o Referencial Curricular para os Anos Iniciais do Ensino Fundamental da Prefeitura de Ponta Grossa. Por fim, buscamos destacar como os jogos podem contribuir para o processo de ensino aprendizagem na disciplina de matemática, quais os tipos de jogos matemáticos que auxiliam nesse processo e as vantagens e desvantagens que esses jogos possuem quando utilizados como ferramenta pedagógica. Para apresentar essas informações, realizamos uma pesquisa qualitativa, a qual foi elaborada através de uma Pesquisa bibliográfico-documental. Analisando assim, o referencial teórico que nos auxiliou para compreender melhor a importância dessa temática ocorreu por meio de pesquisa nos mais diferentes documentos como artigos, monografias, livros, teses, mídias eletrônicas e em outros materiais que são confiados cientificamente. Diante dos diversos materiais analisados, foi possível reconhecer que os jogos e brincadeiras estão ganhando cada vez mais espaço no ambiente escolar, uma vez que contribuem significativamente para o desenvolvimento social, cognitivo, corporal, físico e emocional da criança que faz o uso dessas ferramentas.

Palavras chaves: Jogos. Anos Iniciais. Matemática. Documentos oficiais.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	09
CAPÍTULO 1	
AS BRINCADEIRAS, OS JOGOS E O LÚDICO: HISTÓRICO E	
DEFINIÇÕES CONCEITUAIS.....	12
1.1. ASPECTOS HISTÓRICOS.....	12
1.2. JOGOS E BRINCADEIRAS: DEFINIÇÕES CONCEITUAIS.....	15
1.3 TIPOS DE JOGOS.....	22
CAPÍTULO 2	
ANÁLISE DOS JOGOS COMO RECURSO DIDÁTICO NOS	
DOCUMENTOS OFICIAIS.....	29
2.1. O BRINCAR APRESENTADO NO ESTATUTO DA CRIANÇA E DO	
ADOLESCENTE.....	29
2.2. DIRETRIZES CURRICULARES NACIONAIS DA EDUCAÇÃO	
BÁSICA.....	31
2.3. BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR (BNCC).....	33
2.4. REFERENCIAL CURRICULAR PARA OS ANOS INICIAIS DO	
ENSINO FUNDAMENTAL DA PREFEITURA DE PONTA GROSSA.....	35
CAPÍTULO 3	
OS JOGOS NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM NA	
DISCIPLINA DE MATEMÁTICA.....	45
3.1. A CONTRIBUIÇÃO DOS JOGOS NA DISCIPLINA DE	
MATEMÁTICA.....	45
3.2. OS TIPOS DE JOGOS QUE AUXILIAM NA APRENDIZAGEM	
MATEMÁTICA NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL.....	48
3.2.1. GASTA CEM PRIMEIRO.....	49
3.2.2. JOGO DAS FICHAS.....	51
3.2.3. BINGO MATEMÁTICO.....	52
3.2.4. DOMINÓ DA TABUADA.....	53
3.2.5. TRILHA DA DIVISÃO.....	55
3.3. ALGUMAS VANTAGENS E DESVANTAGENS DO USO DE JOGOS	
NA DISCIPLINA DE MATEMÁTICA.....	57
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	61
REFERÊNCIAS.....	64

INTRODUÇÃO

A presente pesquisa busca analisar como os jogos e as brincadeiras podem ser utilizados no ambiente escolar, auxiliando assim na aprendizagem dos alunos nos anos iniciais do ensino fundamental. Para tanto, destacam-se, especialmente neste estudo, jogos e brincadeiras relativos ao desenvolvimento de conceitos matemáticos, a fim de se apresentar uma discussão acerca de suas modalidades e de sua aplicação. Nesse processo, realizou-se um levantamento bibliográfico para sustentar a pesquisa, no qual foram selecionadas publicações científicas, bem como legislação, que possuem relevância sobre o tema, as quais auxiliaram na construção dos dados apresentados ao longo dos capítulos do TCC.

O interesse em abordar esse tema surgiu durante nossa graduação, através dos estudos realizados na disciplina de Ludicidade Corporeidade e Arte, onde percebemos como o brincar é um fator importante nas diversas etapas de vida das crianças bem como aliar o lúdico ao ensino aprendizagem é fator relevante no processo de escolarização. De acordo com Murcia (2005, p. 9):

O jogo é um fenômeno antropológico que se deve considerar no estudo do ser humano. É uma constante em todas as civilizações, esteve sempre unido à cultura dos povos, a sua história, ao mágico, ao sagrado, ao amor, à arte, à língua, à literatura, aos costumes, à guerra. O jogo serviu de vínculo entre povos, e é facilitador da comunicação entre seres humanos.

Percebe-se que o jogo faz parte da história da humanidade, contribuindo no processo de desenvolvimento humano e mesmo com as mudanças da sociedade, manteve seu caráter competitivo, lúdico e interativo. Alguns estudiosos da área, percebendo a influência que esse elemento tem na evolução humana, buscaram aliar esta ferramenta aos processos educacionais, colocando-o como parte integrante das diferentes estratégias de ensino. Nesse sentido, Piaget (1978), considera as atividades lúdicas como sendo o berço necessário às atividades intelectuais das crianças, portanto se tratando de uma prática essencial ao processo formativo. Quando vemos uma criança brincando podemos verificar como é seu relacionamento com o meio em que está inserida e com os outros seres humanos.

A utilização de atividades lúdicas como estratégia de ensino nos anos iniciais de escolarização é muito útil e importante, conforme destaca Fraga et al. (2014, p. 91):

Por meio dos jogos, evidenciamos os avanços dos alunos e destacamos a relevância de repensarmos nossa prática enquanto docentes, já que, muitas vezes, priorizamos no processo de ensino e de aprendizagem atividades como cópia e reprodução, que resultam em silêncio e monotonia, o que prioriza a forma conteudista em detrimento de uma prática mais dinâmica, participativa, criativa, significativa, construtiva, em outras palavras, lúdica.

Sendo assim, a partir do momento que o educador introduz os jogos e brincadeiras no ambiente educacional, esse vai além dos ensinamentos e métodos tradicionais dando oportunidade para que as crianças se desenvolvam por meio da ludicidade. Pois estes auxiliam para a formação cognitiva, social, emocional, motora e afetiva do sujeito, contribuindo assim para o progresso da sua identidade, de sua autonomia, do raciocínio lógico e da linguagem. Quando esses instrumentos são utilizados no âmbito educacional as crianças se sentem desafiadas e estimuladas, fazendo com que formulem hipóteses, o que contribui para que construam seu conhecimento de maneira prática e atuante, servindo também para tornar a aprendizagem um momento de prazer e descontração.

Vargas e Zavelinski (2011) afirmam que as atividades lúdicas podem proporcionar o trabalho com as dificuldades do aluno, acompanhando o processo de ensino e aprendizagem, criando e estabelecendo situações-problemas que apresentem desafios, que agucem a criatividade e a fantasia, demonstrando aos alunos como a teoria relaciona-se com a prática vivenciada no cotidiano e estimulando a cooperação. O jogo como estratégia empregada para fins de aprendizagem desempenha de modo geral duas funções: a lúdica e a educativa. Como função lúdica, entende-se aquela que propicia a diversão, prazer e até desprazer. Já a função educativa faz com que o lúdico auxilie o aluno a construir seus saberes, sua compreensão de mundo. (DALLA VALLE, 2010, p. 62).

A partir das considerações apresentadas surgiu a questão problema de nossa pesquisa: Qual a importância da utilização dos jogos como estratégia de ensino nos anos iniciais do Ensino Fundamental? A partir de tal questão geradora, o objetivo geral deste trabalho é analisar como as brincadeiras e os

jogos se fazem presentes no processo de ensino-aprendizagem dos alunos dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental e, particularmente, identificar e discutir as contribuições que esses possuem no ensino de matemática.

Esta pesquisa possui caráter exploratório, seguindo uma abordagem qualitativa. Para realização da mesma, foi feito um levantamento bibliográfico, no banco de dados de literatura científica Scielo, no portal de Teses e Dissertações da Capes, e na Plataforma de Pesquisa Google Acadêmico. Foram utilizados os seguintes descritores: metodologia de ensino, aprendizagem, jogos nos anos iniciais e ensino fundamental – na área de ciências humanas, especificamente sobre educação e ensino aprendizagem. Foi realizada também uma pesquisa no google books, buscando os livros mais recentes sobre a temática dessa pesquisa, nos dando similar aporte teórico.

O presente TCC foi estruturado em três capítulos. O primeiro trata dos principais conceitos e definições de jogos e brincadeiras, de acordo com diferentes autores, buscando uma melhor compreensão acerca das diferentes significações que lhes podem ser atribuídas. Ainda, aborda-se a trajetória histórica do emprego de jogos e brincadeiras como recurso pedagógico; e por fim contempla-se a finalidade específica de aprendizagem que cada um deles proporciona. O segundo capítulo trata de como os jogos são apresentados como recurso didático nos documentos oficiais, sendo eles a Base Nacional Comum Curricular, Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino Fundamental, e os Referenciais Curriculares para os Anos Iniciais do Ensino Fundamental do Município de Ponta Grossa. Por fim, o terceiro capítulo aborda o uso dos jogos no processo de ensino aprendizagem de matemática com crianças dos anos iniciais do ensino fundamental, tipos de jogos para usar em sala de aula e quais as vantagens e desvantagens do uso dessa metodologia a fim de identificar e discutir suas principais contribuições no ensino de matemática.

CAPÍTULO 1

AS BRINCADEIRAS, OS JOGOS E O LÚDICO: HISTÓRICO E DEFINIÇÕES CONCEITUAIS

Considerando a temática deste estudo, iniciaremos esta pesquisa, abordando os principais conceitos e definições relativos aos jogos e às brincadeiras. Nesse sentido serão destacados autores que contribuem para a compreensão desses conceitos e como eles analisam a relevância dos jogos e das brincadeiras no desenvolvimento da criança, com o intuito de evidenciar a importância que a ludicidade tem no contexto escolar. É importante conhecer a história que essas ferramentas possuem e como interferem diretamente na formação humana. Ainda, abordaremos os principais aspectos da ludicidade que é algo que está intimamente ligado ao tema por nós investigado, e que contribui diretamente para as práticas educativas em sala de aula.

1.1. ASPECTOS HISTÓRICOS

Os jogos sempre fizeram parte da história da humanidade, conforme a cultura de cada época. De acordo com Dalla Valle (2010), nem sempre eram vistos como elementos de educação e não eram destinados às crianças, tendo seu foco maior na recreação, com ênfase no divertimento das comunidades. Abordaremos aqui alguns elementos relativos à história dos jogos e do brincar ao longo dos anos, buscando examinar aspectos de suas modificações e suas relações com as práticas educativas.

Tradicionalmente os jogos tiveram função importante na sociedade, e isso pode ser observado desde o princípio do processo civilizador. Conforme Almeida e Rodrigues (2015), na Pré-história o *homo sapiens* começou a desenvolver a escrita através de pinturas, desenhos e símbolos, nesse período já era possível notar a presença de brincadeira na vida dos seres humanos. As atividades desenvolvidas pelos pré-históricos buscavam satisfazer as necessidades vitais para sua sobrevivência, como a caça, a pesca e muitas vezes essas atividades assumiam forma lúdica. (HUIZINGA, 2007).

Seguindo a história dos jogos é importante indicar a Antiguidade, destacada pela formação das primeiras civilizações. As civilizações grega e

romana tinham presentes em seus modos de vida os jogos e ludicidade como parte de suas culturas. O modo de vida da população romana conservou muitos traços da grega, tendo também presentes em sua cultura os jogos e o lúdico como elementos importantes: “[...] o ato de jogar bola foi um dos jogos imputados ao modo de vida dos romanos. Através dos jogos os romanos mantinham relações sociais e aprendiam a viver em conjunto, uma vez que os jogos não eram considerados isolados [...]”. (ALMEIDA; RODRIGUES, 2015, p. 27).

Segundo Kishimoto (2003), os gregos entendiam os jogos como cultura física e os objetivos dessas atividades eram as formações estéticas e espirituais. Por outro lado, para os romanos os jogos destinavam-se ao preparo físico e o objetivo dessa prática era a formação de soldados e cidadãos obedientes. O ponto de vista romano em relação ao da escola grega, sofreu mudanças e novas orientações, as quais são ponderadas no que diz respeito à finalidade desse tipo de atividade. Foi a partir daí que as primeiras reflexões sobre a importância do jogo e do brinquedo na educação surgiram. (BESERRA; BESERRA, 2021).

Na Idade Média, período caracterizado pelo feudalismo na Europa, os jogos eram basicamente destinados aos homens, visto que as mulheres e as crianças não eram consideradas cidadãos e, por conseguinte, estando à margem, não participavam de todas as atividades organizadas pela sociedade. (DALLA VALLE, 2010). Nesse período, as crianças eram tratadas como adultos em miniatura e a infância não era vista de forma especial, dificultando o desenvolvimento das crianças em vários aspectos. As brincadeiras infantis, nessa época eram uma espécie de reprodução das atividades exercidas pelos adultos: “[...] as atividades recreativas das meninas eram brincar de boneca retratando o papel das mães de família, e dos meninos eram brincar com espadas, representando a figura paterna”. (ALMEIDA; RODRIGUES, 2015, p. 27).

Segundo Dalla Valle (2010), nesse período histórico o jogo foi considerado uma atividade “não séria”, destinada exclusivamente à recreação, principalmente por causa de sua associação aos jogos de azar, que eram bastante comuns à época. Além dos momentos de recreação, os jogos também eram utilizados como meios para promover a coletividade e criar laços sociais. Porém, com o período do Renascimento, movimento ocorrido no início da Modernidade, caracterizado por uma transformação na forma de ver o mundo na

qual o ser humano passou a ter importância central, o jogo era visto como conduta livre, que favorecia o desenvolvimento da inteligência. Por isso, foi adotado como instrumento de aprendizagem de conteúdos escolares. (ALMEIDA; RODRIGUES, 2015).

Acontecimentos históricos como, por exemplo, a transição do feudalismo para o capitalismo, ocasionaram mudanças culturais, sociais e econômicas, adentrando a um novo período denominado Renascimento, movimento artístico, científico, literário e filosófico, que desencadeou a passagem da Idade Média para a Idade moderna. Foi nesse período que uma nova concepção de infância emerge, iniciando um processo de entendimento com relação a algumas especificidades infantis. (DALLA VALLE, 2010).

Alguns pensadores modernos como Comênio, Rousseau, Pestalozzi e Froebel, foram fundamentais para essa nova concepção de infância. Dalla Valle (2010) traz algumas considerações importantes sobre cada um deles: Comênio, famoso educador do século XVII, em seu livro *Didática Magna*, recomendou a utilização de jogos no processo educativo, iniciando a partir daí uma revolução no pensamento pedagógico moderno; Rousseau, em seu livro *Émile*, sugeriu a utilização de uma educação baseada nas necessidades das crianças, o impacto de suas ideias se faz presente até à contemporaneidade; Pestalozzi, pedagogo suíço, destacou, no século XVIII, que a educação deveria ser um processo natural, que levasse em conta as particularidades apresentadas pelas crianças; Fröebel, chamado “o pai da pré-escola”, por sua proposta de educação infantil, em que inaugurou o *kindergarten* (jardim de infância alemão), destacava a ação (e, conseqüentemente, o jogo) como parte da educação das crianças pequenas, contemplando as funções do brinquedo e dos jogos como elementos educativos.

Historicamente o momento marcado pela revolução industrial ocasionou diversas mudanças na sociedade. Nesse período da Europa muitas famílias saíram da área rural para área urbana, em busca de melhores condições de vida, porém devido à baixa remuneração salarial, todos os membros da família foram incluídos no trabalho, até mesmo as crianças. Mesmo trabalhando, as crianças achavam meios de “brincar”, fosse através do faz de conta ou construindo seus próprios brinquedos, embora fossem muitas vezes repreendidos, tendo que voltar às suas funções o que comprometia a vivência da infância.

De acordo com Almeida e Rodrigues (2015), foi somente a partir dos

séculos XVII e XVIII, que começou a existir um interesse mais específico em educar as crianças de diferentes classes, ocorrendo uma mudança no comportamento dos adultos:

As rígidas atitudes de reprovação em relação a alguns costumes foram modificadas à medida que a visão sobre a infância também foi se transformando, especialmente por causa da influência dos jesuítas, que mostraram as possibilidades educativas dos jogos. Assim, os jogos previamente selecionados e controlados foram adotados pela escola. (ALMEIDA; RODRIGUES, 2015, p. 35)

Percebe-se, assim, que o emprego dos jogos como recurso facilitador da aprendizagem percorreu um longo caminho até aqui, e foi a partir de estudos de grandes autores como Froebel, Comenius, Rousseau, Pestalozzi, que o lúdico ganhou mais espaço e passou a ser considerado elemento fundamental para o desenvolvimento das crianças. Percebe-se que para cada época e sociedade a concepção sobre educação sempre teve um entendimento diferenciado e o uso do lúdico seguiu tal concepção. (SANT'ANNA, 2011). Através da compreensão de que a infância é um tempo de vida que requer cuidados específicos, despertando dessa forma o interesse de outros intelectuais que vieram a desenvolver novas pesquisas e estudos acerca das atividades lúdicas, como elementos facilitador da aprendizagem e educação de crianças, o que perdura até os dias atuais.

1.2. JOGOS E BRINCADEIRAS: DEFINIÇÕES CONCEITUAIS

Quando falamos em jogos e brincadeiras é necessário compreender os conceitos e definições que existem em relação a eles. Para isso, foi realizado um levantamento por meio de uma pesquisa bibliográfica e diante a isso, encontramos livros e artigos relacionados a esse assunto, os quais contribuíram para organizarmos nossa discussão.

Diante os elementos coletados, reconhecemos que é necessário distinguir conceitos relativos aos jogos, aos brinquedos e às brincadeiras. Sendo assim: “Jogos é jogo de futebol, jogo olímpico, jogo de dama e jogo do azar; Brinquedos: objeto destinado a divertir uma criança; Brincadeira: ação de brincar, divertimento, festinha entre amigos”. (BERTOLDO; RUSCHEL, 2011, s/p.). A partir disso, é notório que existem inúmeros tipos de jogos e brincadeiras e cada

um possui uma intenção diferente ao inseri-las no ambiente escolar. Diante a isso é fundamental compreender a diferença que existe entre eles.

Observa-se assim, que apesar do jogo ter um conceito voltado para um viés de lazer e entretenimento, esse vai além do divertimento e possui um papel educativo significativo quando utilizado no ambiente escolar. A partir do momento, em que os jogos se fazem presentes é necessário compreender que esses estão em um ambiente que se desenvolve por meio de teoria, a qual se encontra relacionada diretamente com a cultura do meio em que fazem parte. Kishimoto (1994) destaca:

Assumir que cada contexto cria sua concepção de jogo não pode ser visto de modo simplista, como mera ação de nomear. Empregar um termo não é um ato solitário, mas subentende todo um grupo social que o compreende, fala e pensa da mesma forma. Considerar que o jogo tem um sentido dentro de um contexto significa a emissão de uma hipótese, a aplicação de uma experiência ou de uma categoria fornecida pela sociedade, veiculada pela língua enquanto instrumento de cultura da sociedade. (KISHIMOTO, 1994, p. 107).

Ainda sobre a definição de jogo, de acordo com o **Dicionário Michaelis**, pode ser entendido como:

1 Brincadeira, divertimento, folguedo. 2 Passatempo, em que de ordinário se arrisca dinheiro, ou outra coisa. 3 Divertimento ou exercício de crianças, em que elas fazem prova da sua habilidade, destreza ou astúcia. 4 Maneira de jogar. 5 Conjunto de regras a observar, quando se joga. 6 Cartas ou peças distribuídas a cada parceiro e com que ele deve jogar. [...]. 12 Cada uma das partidas em que se divide um certame. [...]. 19 Dito engraçado. 20 Ludíbrio. 21 Manobra, astúcia, intenção reservada, manha. 22 Bilhetes e cautelas da loteria. [...]. (DICIONÁRIO MICHAELIS, 2022).

Dessa maneira, é possível perceber esses possíveis sentidos podem estabelecer relação mais próxima, ou mais distante, dos ambientes escolares – em que pese isso, existe uma transversalidade de sentido em comum. Cumpre destacar que apesar de hoje se tratar de uma ferramenta de reconhecido potencial formativo nas instituições de ensino, fica evidente que ao longo da história, o jogo possuía um viés mais relacionado à recreação. Portanto, trata-se de uma apropriação aplicada no âmbito escolar, de práticas anteriores e difusas na cultura.

Observamos assim, que os jogos estão para além de um conceito exclusivamente pedagógico formal, uma vez que esses instrumentos contribuem

para a interação social que promove de modo geral a comunicação e o raciocínio. É importante compreender que os jogos estão inseridos no interior de uma cultura, portanto fazem parte das relações sociais em um sentido amplo. Segundo Lev Vygotsky (1998, p. 12), para a criança o jogo: “[...] não é uma recordação simples do vivido, mas sim a transformação criadora das impressões para a formação de uma nova realidade que responda às exigências e inclinações da própria criança”.

Portanto, o jogo é ligado inclusive ao desenvolvendo do imaginário, a fim de obter soluções diante de tudo que está ao seu redor, e ao utilizar os jogos as crianças vivenciam suas experiências. Vygotsky considera que o nível de desenvolvimento atual diz respeito ao que as crianças conseguem realizar sozinhas e, ainda, indica que existe uma zona de desenvolvimento proximal, a saber, um conhecimento que está em vias de se concretizar, e que pode ser construída pela brincadeira:

No brinquedo [a brincadeira, o jogo de papéis], a criança sempre se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário; no brinquedo [a brincadeira, o jogo de papéis] é como se ela fosse maior do que é na realidade. Como no foco de uma lente de aumento, o brinquedo [a brincadeira, o jogo de papéis] contém todas as tendências do desenvolvimento sob forma condensada, sendo, ele mesmo, uma grande fonte de desenvolvimento. (VYGOTSKY, 1991, p. 92).

Um exemplo é, a partir do momento em que a criança está brincando ela passa a interpretar o objeto (cabo de vassoura) como algo relacionado ao que está em sua imaginação (cavalinho). Com isso, podemos identificar que os objetos para as crianças, no momento do jogo e das brincadeiras, podem assumir um significado diferente de seu significado imediato. O autor defende que o brincar contribui para a criança amadurecer, além de estimular a linguagem, o companheirismo e a criatividade.

Verifica-se assim, o quão essencial é a relação que existe entre os jogos e a aprendizagem, existindo entre o desenvolvimento cognitivo e a Zona do Desenvolvimento Proximal uma relação evidente. O desenvolvimento cognitivo é balizado pelas relações estabelecidas pelas crianças, com o conceito de Zona do Desenvolvimento Proximal, reforçando a ideia de que a criança tem a capacidade de desenvolver suas capacidades à medida em que tem contato com

mediações mais ricas.

No desenvolvimento a imitação e o ensino desempenham um papel de primeira importância. Põe em evidência as qualidades especificamente humanas do cérebro e conduzem as crianças a atingir novos níveis de desenvolvimento. A criança fará amanhã sozinha aquilo que hoje é capaz de fazer em cooperação. Por conseguinte, o único tipo correto de pedagogia é aquele que segue em avanço relativamente ao desenvolvimento e ao guia; deve ter por objetivo não as funções maduras, mas as funções em vias de maturação. (VYGOTSKY, 1979, p. 138).

Além disso, Vygotsky destaca um momento específico quanto ao uso de regras nas brincadeiras por parte das crianças: em um primeiro momento predominam as regras não muito explícitas (a criança vai brincando e as regras nem sempre ficam claras ou expostas). Porém, com o passar do tempo, essas regras ficam mais evidentes. Com seus estudos, Vygotsky nos deixa uma importante consideração sobre a importância dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento da criança, tanto para conhecimento do mundo que a cerca, quanto como prática cultural: brincar possibilita criar novas relações entre as situações do mundo real e entre as imaginárias, que permitem conhecer a si mesmo e ao outro.

Todos conhecemos o grande papel que nos jogos da criança desempenha a imitação, com muita frequência estes jogos são apenas um eco do que as crianças viram e escutam aos adultos, não obstante estes elementos da sua experiência anterior nunca se reproduzem no jogo de forma absolutamente igual e como acontecem na realidade. O jogo da criança não é uma recordação simples do vivido, mas sim a transformação criadora das impressões para a formação de uma nova realidade que responda às exigências e inclinações da própria criança. (VYGOTSKY, 1999 apud PELLEGRINE, 2007, p.18).

Observa-se assim que quando a criança está jogando isso contribui para estimular sua imaginação. Outro autor que apresenta considerações relevantes a respeito desse tema é Jean Piaget (1971) o qual destaca que as crianças têm uma visão diferente dos adultos, uma vez que não possuem ainda uma compreensão bem estabelecida em relação às regras, atitudes e conceitos. Sendo assim, o brinquedo para Piaget é um elemento visto como algo que contribui para a experiência da criança, pois considera que o que importa é a experiência vivida. Dessa maneira, esses instrumentos são excelentes e

auxiliam para que o sujeito conheça o mundo e tenha contato com a cultura.

Piaget (1978) em sua obra **A Formação do símbolo na criança**, busca compreender, dentre outros temas, como os jogos são vistos em relação ao desenvolvimento intelectual das crianças. Para ele, “[...] o jogo constitui o pólo extremo da assimilação do real ao eu”. (1978, p. 207). Dessa maneira, o autor apresenta como esses estão classificados, sendo eles: de exercícios, simbólicos e de regras.

Com relação aos **jogos de exercícios**, Piaget (1978) destaca que esses são destinados a crianças de **0 a 1 ano**. Nelas buscam desenvolver aspectos motores, por meio da promoção e reprodução de movimentos até que a criança se satisfaça com tais ações. Além disso, outros elementos fazem parte desse momento, notadamente, a assimilação de jogos que envolvem questões táteis, gustativas, sonoras ou visuais.

Outro tipo de jogo ao qual o autor se refere, são denominados **jogos de símbolos** os quais são atribuídos para crianças de **2 a 6/7 anos**, momento em que as possibilidades do desenvolvimento infantil por meio de jogos se tornam mais evidentes. Esses tipos de jogos ocorrem a partir do momento em que a assimilação e a criatividade concorrem para aquilo que está se vivenciando. É durante esse processo que o faz de conta é cada vez mais presente, e a criança passa a atribuir significados próprios ao que está brincando. Um exemplo nesse sentido, pode ser, atribuir um novo sentido a uma caixa de papelão, que passaria a significar num jogo de faz de conta outro objeto, como um carrinho.

Jean Piaget ainda destaca os **jogos de regras**, os quais estariam mais ligados às crianças de **6/7 até os 12 anos** aproximadamente. É a partir desse momento que para elas os jogos passam a demandar por regras mais claras. Mas é fundamental levarmos em consideração que para as crianças isso não tem o mesmo significado do que para os adultos, tratando-se acima de tudo de um momento importante para que possam conhecer e se desenvolver de maneira livre, através do meio em que se encontram e da cultura que as rodeiam. (PIAGET, 1978).

Kishimoto (1996) ao buscar definir o jogo destaca que é uma palavra que possui diferentes formas de compreendê-la:

Quando se pronuncia a palavra jogo cada um pode entendê-la de modo

diferente. Pode-se estar falando de jogos políticos, de adultos, crianças, animais ou amarelinha, xadrez, adivinhas, contar histórias, brincar de “mamãe e filhinha”, futebol, dominó, quebra cabeça, construir barquinho, brincar na areia e uma infinidade de outros. (KISHIMOTO, 1996, p. 13).

Diante a isso, é importante reconhecer que cada tipo de jogo demanda e apresenta habilidades, estratégias, regras e características particulares, e o que realmente importa para a criança, é a ação que essa atividade possui, uma vez que é entendida como algo que está relacionado à diversão, e não a atividades que exigem propriamente do indivíduo um trabalho metódico para desenvolvimento de suas aptidões. Com relação ao brinquedo, destaca-se que esse instrumento é uma ferramenta que auxilia a criança no momento da brincadeira. O que deixa evidente o quão essencial é para o desenvolvimento infantil, pois proporciona a oportunidade de se relacionar nas mais diversas circunstâncias, que às vezes fazem parte da imaginação ou do próprio momento em que a criança se encontra. (DALLA VALLE, 2010, p. 59).

Conforme apontado por Kishimoto (1996) os jogos possuem diferentes significados para as pessoas, e o brinquedo contribui para que a criança se expresse. Johan Huizinga (2007) afirma que o jogo está ligado diretamente à cultura, mas é algo anterior a ela, uma vez que vai além da existência humana, com até mesmo os animais praticando essa “atividade”. Em sua obra, ***Homo ludens*** o autor destaca que: “O jogo é fato mais antigo que a cultura, pois mesmo em suas definições mais rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana; destacando que os animais não esperaram que os homens os iniciassem na atividade lúdica”. (p. 3). Para ele, existem algumas características indispensáveis aos jogos, sendo essa:

Uma atividade livre, conscientemente tomada como ‘não – séria’ e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo certa ordem e certas regras. (HUIZINGA, 2007, p. 16).

É notório que apesar de suas características, essa atividade atinge o ser humano em sua totalidade, prestando-se também a demonstrar suas emoções, desejos, prazer, paixão. Huizinga (2007) destaca que o jogo possui elementos que impactam o desenvolvimento integral do sujeito. Além disso, podemos

observar que essas atividades podem estar relacionadas a uma prática desportiva, sendo possível reconhecer tanto como uma atividade competitiva ou lúdica. Com isso, verifica-se que os jogos, brincadeiras e esportes possuem um vínculo direto, e ligam-se a uma relação cultural global.

Luiz et al. (2014) destaca que para Henri Wallon tanto o meio físico quanto o social interferem diretamente no desenvolvimento da criança, auxiliando assim, na construção da individualidade, da afetividade e da inteligência desse indivíduo. A partir desses elementos, que o autor considera relevantes para o desenvolvimento humano, discorre a respeito da afetividade em sua teoria, a qual destaca que é um elemento fundamental para o sujeito se expressar e formar os vínculos inerentes ao humano. Observa-se, inclusive, que a motricidade está associada diretamente a esse assunto, uma vez que estimula o amadurecimento. A partir do momento que a criança amplia seu desenvolvimento corporal, ocorre também avanço com relação a sua individualidade, uma vez que a percepção do corpo contribui diretamente para que isso ocorra, e vale destacar que os jogos e as brincadeiras auxiliam nesse processo.

Segundo Wallon (1989), é durante o período infantil que o lúdico tem seu maior impacto, impactando a criatividade que floresce de maneira paralela ao desenvolvimento dos campos funcionais. As brincadeiras contribuem para que as crianças estejam em constante interação, relacionando-se diretamente com os indivíduos que se fazem presentes no ambiente no qual se encontram, além de auxiliar a desenvolver a própria individualidade. Com isso, é essencial que o jogo seja visto como uma ferramenta lúdica, pois a partir do momento em que esse possui um caráter obrigatório, passa a ser visto frequentemente como uma tarefa não agradável.

Henri Wallon destaca quatro modalidades de jogos, ligados às etapas do desenvolvimento, sendo esses: a) **jogos funcionais**: os quais empregam o corpo e os sentidos, a partir de ações fáceis e nesse momento o desenvolvimento é conquistado. Sendo assim, a criança identifica satisfação em realizar essas práticas, por meio da reprodução, a qual ocorre através do progresso da motricidade; b) **jogos de ficção**: os quais estão ligados diretamente à imaginação, nesse momento a criança tende a reproduzir nos jogos aquilo que está presente em seu cotidiano; c) **jogos de aquisição**: são

aqueles onde a criança busca identificar, compreender, e reproduzir atividades que observam como os sons, ações e imagens. Verifica-se assim, que essas atividades fazem parte das aptidões que possuem, colaborando para sua percepção; d) **jogos de fabricação**: estão ligados diretamente ao momento em que a criança utiliza os jogos para brincar, é nesse momento que a criança busca construir o seu próprio brinquedo, o que está em grande parte relacionado ao seu imaginário. (ROSAMILHA, 1979).

Fica evidente ao longo da discussão por nós aqui desenvolvida o quanto os jogos são essenciais para as crianças, pois auxiliam claramente no desenvolvimento do indivíduo – sendo assim, esses instrumentos impulsionam um avanço salutar para a criança em diversos sentidos. Podemos perceber que autores possuem visões particulares a respeito dos jogos e brincadeiras; por esse motivo é fundamental reconhecer como os conceitos de jogos e de brincadeiras são apresentados, e de que forma diferentes autores entendem esses instrumentos fundamentais para as crianças.

1.3 TIPOS DE JOGOS

São muitas as referências ao uso dos jogos e brincadeiras e à utilização de brinquedos nas salas dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. Ao longo dos anos, as práticas na educação são cada vez mais permeadas de atividades lúdicas. Pretendemos destacar nesse tópico a necessidade do professor conhecer algumas classificações das atividades lúdicas, de modo que possa utilizá-las com mais critério na sua docência.

Nos anos Iniciais do Ensino Fundamental é essencial perceber que as crianças, entre os 6 a 10 anos, estão em intensa transformação, tanto no aspecto mental quanto corporal. Ao longo dessa faixa etária, a criança está se desenvolvendo enquanto sujeito, e isso contribui para que a mesma possa se reconhecer e estabelecer novas relações, além de interagir junto ao meio em que se encontra. As atividades lúdicas e os jogos são vistos como instrumentos que contribuem diretamente para que ocorram as mediações que vão impulsionar progressivamente o desenvolvimento do indivíduo. Sendo assim, é necessário que as crianças sejam estimuladas e, quem tem um papel de extrema importância nesse processo todo é o professor. Com isso, é relevante aliar

atividades lúdicas à sua prática e inseri-las no espaço escolar. Atitudes simples do educador contribuem para que as crianças sintam mais confiança em si.

Dalla Vale (2010) ressalta que devemos levar em consideração alguns aspectos quanto aos jogos e brincadeiras que são utilizados nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. De acordo com esses aspectos, é importante que os jogos estimulem os alunos e que contribuam de forma positiva, formando um elemento que auxilia esse indivíduo. Jogos simples podem servir de "porta de entrada" para que novos sejam apresentados. Para isso, o educador tem grande relevância pois é necessário estar atento quanto às condições psicológicas dessa criança, e assim utilizá-los como um aliado e compreendendo quais as necessidades dos seus alunos. Para que isso aconteça o ambiente deve ser favorável, oferecendo elementos básicos como higiene e segurança, os quais agregam muito para que haja sucesso na utilização desses instrumentos. Outro ponto considerado significativo é que nesse período as crianças preferem jogos que possuam regras, pois favorecem assim uma harmonia entre os envolvidos. Além disso, devemos dar oportunidade para que as mesmas se sintam motivadas a desenvolver sua própria autonomia criando, inclusive, novas regras para os jogos que desenvolvem.

No Quadro 1 indicamos, a partir de Dalla Valle (2010), alguns tipos de jogos e brincadeiras que contribuem para o processo de desenvolvimento das crianças, particularmente aquelas que estão nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental.

Quadro 1: Tipos de jogos e brincadeiras

(continua)

Tipos de jogos e brincadeiras	Objetivos
Batata quente Em círculo o grupo fica sentado ou em pé e uma criança fica de fora da roda e essa deve estar de costas ou de olhos vendados dizendo: “Batata quente, quente, quente, quente...queimou!”. Durante esse momento os outros	Estimular a criança fazendo com que tenham percepção dos movimentos que realizam e os sincronizem quando precisam passar a bola no momento certo. Com isso, contribui-se para desenvolver o raciocínio e as

participantes vão passando a bola de mão em mão até escutarem a palavra “queimou”. Quem estiver com a bola sai da roda e vence o último que sobrar.	respostas rápidas que são geradas a partir dessa brincadeira.
Bingo das palavras Esse jogo pode ser adaptado de acordo com o conteúdo, diante a isso será confeccionada as cartelas e papéis que serão sorteados com base no tema escolhido pelos participantes. Ganha aquele que preencher toda a cartela.	Contribuir para a aprendizagem da criança, uma vez que tem relação direta com a língua portuguesa, a qual favorece a escrita, leitura, ortografia e a percepção visual.
Lenço atrás Todos os participantes devem estar sentados em uma roda e com os olhos cobertos, um deles será selecionado para ficar com o lenço e esse corre ao redor da roda enquanto o grupo fala: “Corre, cutia na casa da tia. Corre, cipó, na casa da vó. Lencinho na mão da moça caiu no chão. Moça bonita do meu coração. Então quem está com o lenço pergunta: - Posso jogar? Ninguém vai olhar?”. Aquele que achar o lenço corre atrás desse que jogou e quando pegá-lo esse vira o “cantador”, o outro se senta e a brincadeira começa novamente.	Estimular a percepção do corpo, das regras e os comandos que são pré-estabelecidos, além disso, contribui para que interajam com os demais colegas.
Esconde-esconde O grupo define o participante que vai procurar os demais e enquanto se escondem esse conta até o número 10, 20 ou 30. Quando terminar ele deve gritar para os demais: “lá vou eu” e logo em seguida saí procurando os demais	Promover a interação, a criatividade, agilidade e as estratégias que desenvolvem para realizar a atividade. Na qual existe a intenção de se esconder, enquanto um colega está de olhos fechados contando.

participantes. Quando encontrar alguém deve eliminá-lo da brincadeira e continuar procurando os demais. Vence aquele que for o último a ser “<i>descoberto</i>”.	
Estátua diferente O professor coloca uma música e durante esse período as crianças ficam andando a vontade no ambiente, no momento em que a professora parar a música os mesmos não devem se mexer mais e aquele que se movimentar está fora da brincadeira.	Desenvolver o controle corporal, equilíbrio, movimento e a percepção diante das diferenças que existem através do modo como o corpo do colega se encontra.
Amarelinha Com um giz branco deve ser desenhado um diagrama com 10 quadros e em seguida os mesmos devem ser numerados de 1 a 10. A criança irá lançar uma pedrinha e na qual essa estiver não se deve pisar e também deve respeitar as marcações da mesma. Quem pisar na casa onde a pedrinha estiver ou sair fora do quadrado essa está fora da brincadeira. Vence aquele que conseguir completar todo o circuito.	Auxiliar na coordenação motora, desenvolvimento com relação à noção de espaço, de lateralidade e de interação com os demais.
Corrida da bola No chão deve ser marcado duas linhas sendo uma de partida e outra de chegada. Os participantes ficam um ao lado do outro, atrás da linha de partida. Quando o sinal de início for dado, um adulto lança uma bola fazendo-a deslizar pelo chão, na direção da linha de chegada, e todos os participantes correm de uma linha para	Contribuir para o desenvolvimento da coordenação motora dos pés, pernas, mãos e braços. Abrange a capacidade visual e cognitiva, além disso, favorece a socialização com os demais colegas.

outra. Serão vencedores os jogadores que conseguirem atravessar a linha antes da bola.	
Caça ao tesouro É uma espécie de gincana personalizada, na qual as pistas a serem seguidas dependem do tema escolhido e do ambiente onde foi escolhido para realizá-la.	Desenvolver a atenção, a concentração, o raciocínio lógico, a interação com os colegas, a destreza e estratégias.
Pique bandeira Os participantes devem estar divididos em dois times iguais. O ideal é jogar em uma quadra, no fundo de cada campo, deve colocar a “bandeira” de cada time. O objetivo é capturar a bandeira do time adversário, por isso o jogador que entrar no campo adversário e for tocado por alguém fica preso no lugar, só podendo sair se for “salvo” por alguém do seu próprio time.	Contribuir para o desenvolvimento do trabalho em grupo, estratégias e explorar o lado racional.
Detetive Deve ser feito um papel para cada pessoa e em um deles deve escrever “detetive” e em outro “assassino”, nos demais deverá estar escrito “vítima”. Cada participante tira um, aquele que pegou o “assassino” tem como objetivo eliminar o maior número possível de participantes sem que o detetive perceba. Para eliminar um participante deve-se piscar para ele mas tem que cuidar para não piscar para o detetive. Se você é a vítima, sua tarefa é “morrer” se o “assassino” piscar pra você.	Desenvolver a atenção, concentração, coordenação visual e espacial.

O jogo acaba quando o detetive descobrir quem é o assassino.	
Missão impossível Deve ser estendido barbantes em um ambiente e a criança cria estratégias para passar pelo meio deles sem tocá-los. Pode ser registrado o tempo de cada um e com isso estimular o aluno a quebrar o seu próprio recorde.	Estimular o raciocínio, criando estratégias, foco, concentração, auxiliando no desenvolvimento de habilidades, além de contribuir para o desenvolvimento cognitivo e motor.
Carrinho de mão Deve ser traçada duas linhas no chão, uma de largada e outra de chegada. Os jogadores devem ser divididos em pares e os mesmos devem ficar atrás da linha de largada. Os participantes devem contar até três; um competidor de cada grupo se abaixa, apoia as mãos no chão e estica as pernas para trás e seu parceiro segura seus pés. Aquele que cair volta à posição da largada e vence a dupla que atravessar a linha de chegada primeiro.	Contribuir para a interação, percepção do espaço e confiança.
Jogos de tabuleiro Existem inúmeros jogos de tabuleiro como: xadrez, trilha, mancala, batalha naval, gamão, entre outros; cada um possui sua própria regra e objetivo.	Estimular a concentração, raciocínio lógico, respeito às regras. Aprimorar a capacidade de lidar com as dificuldades, além de desenvolver o espírito esportivo. Dentre os jogos que abrangem essa categoria, podemos citar: xadrez, dama, dominó.

Fonte: DALLA VALLE, 2010, p. 91.

Através dos exemplos de jogos e brincadeiras elencados no quadro é evidente que de maneira geral, esses contribuem significativamente para o

desenvolvimento da criança. Sendo assim, percebemos a influência que possuem tanto para a questão social, corporal, espacial, raciocínio lógico, habilidades psicomotoras, entre outras. A partir deles, as crianças reconhecem a importância de respeitar as regras preestabelecidas, os companheiros e a se dar conta de que o perder e ganhar fazem parte. Dessa maneira, são capazes de perceber os seus progressos, contribuindo com sua autoestima. É importante inserir esses tipos de jogos e brincadeiras para estimular as crianças, pois podem assim tomar parte em um mundo de brincadeiras e jogos que os proporciona satisfação, e que estão para além das telas dos celulares, dos tablets, dos notebooks, entre outros dispositivos eletrônicos.

CAPÍTULO 2

ANÁLISE DOS JOGOS COMO RECURSO DIDÁTICO NOS DOCUMENTOS OFICIAIS

Neste capítulo será abordado o brincar como direito das crianças e como os jogos são apresentados como recurso didático nos documentos oficiais de caráter normativo, dessa maneira buscamos selecionar alguns dos principais documentos que fazem parte do contexto escolar e que estão ligados diretamente a essa questão. Dentre os documentos selecionados no decorrer deste capítulo buscamos abranger o Estatuto da Criança e do Adolescente (BRASIL, 1990); as Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica (BRASIL, 2013); a Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2018); e os Referenciais Curriculares para os Anos Iniciais do Ensino Fundamental da Prefeitura Municipal de Ponta Grossa (PONTA GROSSA, 2020).

2.1. O BRINCAR APRESENTADO NO ESTATUTO DA CRIANÇA E DO ADOLESCENTE

O Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), sancionado em 13 de julho de 1990, é o principal instrumento normativo no Brasil sobre os direitos da criança e do adolescente. O ECA incorporou os avanços preconizados na Convenção sobre os Direitos da Criança das Nações Unidas e trouxe o caminho para concretizar o Artigo 227 da Constituição Federal de 1988, que determinou direitos e garantias fundamentais a crianças e adolescentes. No ECA é possível verificar como estão apresentados esses direitos e garantias determinadas, em seu Art. 3º:

A criança e o adolescente gozam de todos os direitos fundamentais inerentes à pessoa humana, sem prejuízo da proteção integral de que trata esta Lei, assegurando-se-lhes, por lei ou por outros meios, todas as oportunidades e facilidades, a fim de lhes facultar o desenvolvimento físico, mental, moral, espiritual e social, em condições de liberdade e de dignidade. (BRASIL, 1990, p. 11).

Sendo assim, as crianças e adolescentes possuem direitos que se propõem a assegurar as condições para que se desenvolvam integralmente, e

os jogos e brincadeiras são instrumentos que contribuem para esse desenvolvimento, nesse sentido conforme o Art. 4º do ECA:

É dever da família, da comunidade, da sociedade em geral e do poder público assegurar, com absoluta prioridade, a efetivação dos direitos referentes à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao esporte, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária. (BRASIL, 1990, p. 11).

Diante disso, todos têm o dever de verificar se de fato os direitos fundamentais da criança e do adolescente estão sendo cumpridos de forma efetiva. No capítulo II destinado ao "Direito à Liberdade, ao Respeito e à Dignidade", o ECA assevera, em seu Art. 16, que o direito à liberdade abrange, conforme inciso IV, brincar, praticar esportes e divertir-se.

De acordo com a Lei nº 13.257, de 08 de março de 2016, (BRASIL, 2016), a qual estabelece princípios e diretrizes para a formulação e a implementação de políticas públicas para a primeira infância, em atenção à especificidade e à relevância dos primeiros anos de vida no desenvolvimento infantil e no desenvolvimento do ser humano, em consonância com os princípios e diretrizes do ECA, determina em seu Art. 17 que: "A União, os Estados, o Distrito Federal e os Municípios deverão organizar e estimular a criação de espaços lúdicos que propiciem o bem-estar, o brincar e o exercício da criatividade em locais públicos e privados onde haja circulação de crianças, bem como a fruição de ambientes livres e seguros em suas comunidades". (BRASIL, 2016, s.n.). Reconhece assim, que o lúdico é o meio pelo qual a criança tem a liberdade de se expressar, para isso é essencial que a família, a sociedade e o Estado garantam que o brincar se faça presente nos mais diferentes ambientes. É necessário, nesses termos, proporcionar espaços adequados tanto em casa, quanto na comunidade e nas escolas, para que as crianças brinquem de maneira segura, a fim de uma vez estimuladas possam interagir e fomentar sua criatividade.

Souza (2021) destaca que o Movimento Unidos Pelo Brincar e a Aliança Pela Infância, uniram-se e apresentaram um guia que tem como objetivo a aprovação de uma lei que estabeleça no calendário oficial dos municípios a Semana Mundial do Brincar, a qual reforça à sociedade como o lúdico é fundamental para o desenvolvimento infantil, sendo a maneira que a criança

utiliza para se expressar. De acordo com Letícia Zero, Coordenadora da Secretaria Executiva da Aliança pela Infância,

O brincar é fundamental para o desenvolvimento da criança, para sua expressão cultural, para sua relação com o mundo. É um direito fundamental de todas as crianças previsto em diversos instrumentos legais, e é papel de todos os adultos e todos os setores da sociedade garantir que esse brincar aconteça lá onde as crianças estão habitando e brincando, nas cidades, ruas, moradias. Uma lei que institui a Semana Municipal do Brincar na cidade cria uma estrutura para que esse brincar aconteça em todos os espaços da cidade, evidencia a importância do brincar e fomenta a conversa sobre esse direito de todas as crianças. (SEMANA DO BRINCAR, 2021).

A brincadeira é uma ferramenta essencial na vida. Por meio dela é possível interagir com o outro, despertar a imaginação, aproximar-se da realidade no entorno, entre outros. Estabelecer a lei da Semana do Brincar nos municípios contribui para que o mesmo se faça presente em mais ambientes, reforçando a importância que o lúdico possui. É por meio das brincadeiras que a criança vai se desenvolver emocionalmente, socialmente, afetivamente, cognitivamente, além de estimular a memória, a atenção, a concentração, a autonomia e a psicomotricidade.

2.2. DIRETRIZES CURRICULARES NACIONAIS DA EDUCAÇÃO BÁSICA

As **Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica** são um conjunto de definições sobre princípios, fundamentos e procedimentos na Educação Básica, expressas pela Câmara de Educação Básica do Conselho Nacional de Educação, que orienta as escolas brasileiras, na organização, na articulação, no desenvolvimento e na avaliação de suas propostas pedagógicas. (BRASIL, 2013). Diante a isso, esse documento possui uma função relevante para o desenvolvimento do sistema de ensino. Ao analisá-lo é possível constatar que sua estrutura e prática acontecem em um cenário de alterações no Ensino Fundamental.

A necessidade da atualização das Diretrizes Curriculares Nacionais surgiu da constatação de que as várias modificações – como o Ensino Fundamental de nove anos e a obrigatoriedade do ensino gratuito dos quatro aos 17 anos de idade – deixaram as anteriores defasadas. Estas mudanças ampliaram consideravelmente os direitos à educação das nossas crianças e adolescentes e também de todos aqueles que não

tiveram oportunidade de estudar quando estavam nessa fase da vida. Diante dessa nova realidade e em busca de subsídios para a formulação de Novas Diretrizes Curriculares Nacionais, a Câmara da Educação Básica do Conselho Nacional de Educação promoveu uma série de estudos, debates e audiências públicas, com a anuência e participação das entidades representativas dos dirigentes estaduais e municipais, professores e demais profissionais da educação, instituições de formação de professores, mantenedoras do ensino privado e de pesquisadores da área. (BRASIL, 2013, p 04).

Em decorrência a essas modificações, é fundamental reavaliar questões como o projeto político pedagógico e o currículo escolar. Busca-se assim, ofertar uma educação de qualidade que propicie uma aprendizagem relevante para o desenvolvimento a todas as crianças, jovens e adultos, respeitando suas condições sociais e dando a oportunidade de entender, ir além e dominar aquilo que está sendo apresentado.

Constata-se no documento que a Educação Básica é nominada como essencial, e essa tem o dever de garantir os direitos, respeito às diversidades, à dignidade e à formação escolar. Segundo Souza (2016, p. 51):

As Diretrizes podem ser atualizadas, necessitando de ajustes por conta da obrigatoriedade do Ensino Fundamental de nove anos e o ensino gratuito dos quatro aos 17 anos de idade. As crianças e os jovens do Brasil têm direito de estudar com qualidade, pois a aprendizagem, o respeito e as diversas linguagens são fundamentais para formar cidadãos conscientes.

A partir do momento em que as crianças de seis anos de idade são inseridas no Ensino Fundamental, Souza (2016) destaca que essas se encontram em um contexto totalmente diferente daquele que estavam acostumadas na educação infantil. A ludicidade que se fazia presente e a autonomia que isso lhes proporcionava se transforma, e o ensino passa a ser algo menos maleável, o que acaba gerando um ambiente no qual o aluno pode não sentir satisfação. Em acordo com **Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica**:

[...] o Ensino Fundamental terá muito a ganhar se absorver da Educação Infantil a necessidade de recuperar o caráter lúdico da aprendizagem, particularmente entre as crianças de 6 (seis) a 10 (dez) anos que frequentam as suas classes, tornando as aulas menos repetitivas, mais prazerosas e desafiadoras e levando à participação ativa dos alunos. A escola deve adotar formas de trabalho que proporcionem maior mobilidade às crianças na sala de aula, explorar com elas mais intensamente as diversas linguagens artísticas, a

começar pela literatura, utilizar mais materiais que proporcionem aos alunos oportunidade de raciocinar manuseando-os, explorando as suas características e propriedades, ao mesmo tempo em que passa a sistematizar mais os conhecimentos escolares. (BRASIL, 2013, p. 121).

É notório assim, a importância que é atribuída à ludicidade no documento, que considera sua relevância para o desenvolvimento integral do sujeito e os benefícios que possuem quando o professor emprega elementos lúdicos na sua *práxis*, uma vez que ao utilizá-los as aulas se tornam mais dinâmicas e o aluno pode interagir mais efetivamente com o meio.

No decorrer do documento, verifica-se que no capítulo destinado ao Ensino Fundamental os jogos educativos não são ferramentas presentes nesse cenário, mas em determinados momentos é notória a ideia da utilização da ludicidade como uma ferramenta pedagógica, que pode auxiliar e contribuir no processo de ensino-aprendizagem.

2.3. BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR (BNCC)

A **Base Nacional Comum Curricular** (BRASIL, 2018) é um documento normativo de regulamentação das aprendizagens fundamentais a serem desenvolvidas em todas as etapas da educação básica, visando garantir o desenvolvimento pleno de todos os estudantes. A educação básica está dividida em três fases, que são educação infantil, ensino fundamental e ensino médio. O ensino fundamental, etapa que contemplamos no presente trabalho, é a etapa mais longa da Educação Básica. O ensino fundamental tem nove anos de duração, atende estudantes entre 6 e 14 anos e é dividido entre anos iniciais, que compreende do 1º ao 5º ano, e anos finais que compreende do 6º ao 9º ano.

Como bem se sabe, o lúdico e a brincadeira fazem parte de todas as etapas de vida da criança, devendo ser contemplado como elemento fundamental no processo de aprendizagem. Tratando-se disso, a BNCC traz o brincar na primeira etapa da educação básica como um direito de aprendizagem:

Brincar cotidianamente de diversas formas, em diferentes espaços e tempos, com diferentes parceiros (crianças e adultos), ampliando e diversificando seu acesso a produções culturais, seus conhecimentos, sua imaginação, sua criatividade, suas experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais. (BRASIL, 2018, p. 38).

Mais adiante o documento pontua aspectos importantes sobre a transição da Educação Infantil para o Ensino Fundamental:

A transição entre as duas etapas da Educação Básica requer muita atenção, para que haja equilíbrio entre as mudanças introduzidas, garantindo integração e continuidade dos processos de aprendizagens das crianças, respeitando suas singularidades e as diferentes relações que elas estabelecem com os conhecimentos, assim como a natureza das mediações de cada etapa. Torna-se necessário estabelecer estratégias de acolhimento e adaptação tanto para as crianças quanto para os docentes, de modo que a nova etapa se construa com base no que a criança sabe e é capaz de fazer, em uma perspectiva de continuidade de seu percurso educativo. (BRASIL, 2018, p. 53).

Já sobre o brincar no Ensino Fundamental - Anos Iniciais, a BNCC reforça que ao valorizar as situações lúdicas de aprendizagem é necessária também a articulação com as experiências vivenciadas na Educação Infantil. (BRASIL, 2018), porém ao longo do documento tal elemento quase desaparece, sendo abordado de forma breve em apenas dois componentes curriculares. O primeiro componente curricular, onde o brincar aparece, é em umas das competências específicas de Arte para o Ensino Fundamental, onde o educando deve: “Experienciar a ludicidade, a percepção, a expressividade e a imaginação, ressignificando espaços da escola e de fora dela no âmbito da Arte”. (BRASIL, 2018, p.198). Em seguida o documento indica que o aluno:

Ao ingressar no Ensino Fundamental – Anos Iniciais, vivencia a transição de uma orientação curricular estruturada por campos de experiências da Educação Infantil, em que as interações, os jogos e as brincadeiras norteiam o processo de aprendizagem e desenvolvimento, para uma organização curricular estruturada por áreas de conhecimento e componentes curriculares, destacando que o ensino de Arte deve assegurar aos alunos a possibilidade de se expressar criativamente em seu fazer investigativo, por meio da ludicidade, propiciando uma experiência de continuidade em relação à Educação Infantil. (BRASIL, 2018, p. 199).

O outro componente curricular onde a ludicidade é citada na BNCC, é na Educação Física, destacando que esta oferece uma série de possibilidades para enriquecer a experiência das crianças, jovens e adultos na Educação Básica, permitindo o acesso a um vasto universo cultural. Nesse mesmo componente curricular, existe uma unidade temática denominada Brincadeiras e Jogos, na qual se trataram de atividades “[...] exercidas dentro de determinados limites de

tempo e espaço, caracterizadas pela criação e alteração de regras, pela obediência de cada participante ao que foi combinado coletivamente, bem como pela apreciação do ato de brincar em si”. (BRASIL, 2018, p. 214).

A BNCC ainda salienta que:

[...] a organização das unidades temáticas se baseia na compreensão de que o caráter lúdico está presente em todas as práticas corporais, ainda que essa não seja a finalidade da Educação Física na escola. Ao brincar, dançar, jogar, praticar esportes, ginásticas ou atividades de aventura, para além da ludicidade, os estudantes se apropriam das lógicas intrínsecas (regras, códigos, rituais, sistemáticas de funcionamento, organização, táticas etc.) a essas manifestações, assim como trocam entre si e com a sociedade as representações e os significados que lhes são atribuídos. (BRASIL, 2018, p. 220).

Outra menção que a **Base Nacional Comum Curricular** faz ao lúdico, é como objeto de conhecimento, o que ocorre na Unidade Temática Jogos e Brincadeiras para trabalhar com alunos de 1º e 2º ano, os quais são abordados na forma de: “Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional”; e com alunos de 3º ao 5º ano na forma de: “Brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo; - Brincadeiras e jogos de matriz indígena e africana”. (BRASIL, 2018, p. 225)

O brincar como fator de extrema importância para o desenvolvimento da criança, é bastante evidenciado na BNCC da Educação Infantil, porém na etapa referente ao ensino fundamental, o brincar quase que cai no esquecimento, sendo pouco abordado, deixando uma lacuna que requer uma reflexão, pois se esse é fator relevante na primeira etapa da educação, como pode ser deixado de lado na etapa seguinte, visto que os educandos quando passam para o ensino fundamental, não deixam de serem crianças, tendo o brincar ainda muito presente nas suas ações.

2.4. REFERENCIAL CURRICULAR PARA OS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL DA PREFEITURA DE PONTA GROSSA

O **Referencial Curricular para os Anos iniciais do Ensino Fundamental da Prefeitura de Ponta Grossa** (PONTA GROSSA, 2020), é um documento que define o que deve ser ensinado ao longo da educação básica, com propostas de aprendizagens estando de acordo com a realidade do

município. Esse documento foi elaborado com a participação dos profissionais da Educação do município e está fundamentado nos documentos oficiais que regem as propostas educativas do país.

Esses Referenciais Curriculares estão ancorados nas orientações nacionais vigentes, as quais iniciam com o Artigo 210 da Constituição Federal de 1988, que determina a fixação de “conteúdos mínimos para o Ensino Fundamental, de maneira a assegurar a formação básica comum e respeito aos valores culturais e artísticos, nacionais e regionais”, incluem as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Básica; a Lei das Diretrizes e Bases da Educação Nacional – LDB Nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, a Lei 13.005/2014 (PNE) que traça as metas e objetivos para Educação brasileira, no decênio 2014-2024 e a Base Nacional Comum Curricular (BNCC). (PONTA GROSSA, 2020 p. 7).

Dessa forma, o referencial busca nortear as escolas na organização, no desenvolvimento, na consolidação e na avaliação das práticas pedagógicas, ressaltando que a aprendizagem dos conteúdos nas diferentes áreas de conhecimento é direito do aluno. Para um melhor aproveitamento, o sistema de ensino das escolas municipais é organizado em dois ciclos, denominados ciclos de aprendizagem, sendo organizado da seguinte forma:

Quadro 2: Ciclos de aprendizagem referenciais curriculares – Ensino Fundamental de Ponta Grossa

1º CICLO Ciclo de alfabetização	Constituído por um <i>continuum</i> de três anos, o qual tem como eixo norteador para o desenvolvimento do currículo escolar o trabalho com as habilidades básicas da leitura e da escrita e o desenvolvimento do pensamento lógico-matemático. Esse ciclo compreende as classes do 1º ano, 2º ano e 3º ano.
2º CICLO	Constituído por um <i>continuum</i> de dois anos, o qual compreende as classes de 4º ano e 5º ano.

Fonte: (PONTA GROSSA, 2020, p. 27).

O currículo das escolas de ensino fundamental é organizado por áreas de conhecimentos, enfatizando que a aprendizagem dos conteúdos nas diferentes

áreas do conhecimento é direito dos alunos, onde o brincar é apresentado como um dos princípios básicos.

BRINCAR de diversas formas, em diferentes espaços e tempos, com diferentes parceiros (crianças e adultos) de forma a ampliar e diversificar suas possibilidades de acesso a produções culturais. A participação e as transformações introduzidas pelas crianças. Nas brincadeiras devem ser valorizadas, tendo em vista o estímulo ao desenvolvimento de seus conhecimentos, sua imaginação, criatividade, experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais. (PONTA GROSSA, 2020, p.11).

Nesse sentido, o lúdico tem um enfoque especial através do uso de jogos e brincadeiras como procedimento didático em algumas das áreas de conhecimento, conforme explicitado nos quadros a seguir. Inicialmente o primeiro componente curricular abordado é o de Língua Portuguesa. O mesmo está organizado em quatro práticas de linguagem, sendo elas: Oralidade, onde aprofundam-se o conhecimento e o uso da língua oral; Análise Linguística/Semiótica, que sistematiza a alfabetização, particularmente nos dois primeiros anos; Leitura/Escuta, amplia-se o letramento, e Produção Textual, que é a incorporação de estratégias de produção de textos de diferentes gêneros textuais. (PONTA GROSSA, 2020).

O referencial ressalta também a importância de um ambiente favorável ao processo de alfabetização, onde, dentre outros procedimentos, está o uso de atividades lúdicas e jogos ao longo de todo o ensino fundamental.

Quadro 3: Procedimentos Didáticos da Língua Portuguesa

COMPONENTE CURRICULAR	PROCEDIMENTOS DIDÁTICOS
LÍNGUA PORTUGUESA 1º AO 5º ANO	- Explorar as letras do alfabeto em diferentes jogos: jogo da memória, bingo de letras, pescaria, etc. - Propor atividades de reconhecimento, escuta, discriminação e sequenciação de sons, através de jogos e brincadeiras. - Realizar jogos ortográficos (caça-palavras, bingo, cruzadinha).

Fonte: (PONTA GROSSA, 2020, p. 72; 88).

Em seguida vem o componente curricular de Artes que está organizado em quatro linguagens artísticas, sendo elas: Artes Visuais, que comunica e produz sentidos e visões de mundo, sendo, desse modo, produto cultural da sociedade em diferentes tempos; Teatro, sua prática possibilita a exploração e articulação de diferentes linguagens artísticas como esteio para alcance de suas

habilidades (visual: cenário, figurino; música: trilha sonora; dança: performance); Música, que enquanto manifestação artística, utiliza a audição como experiência sensorial; Dança, que explora a expressão do movimento corporal ao mesmo tempo que expõem ideias, sentimentos, emoções e valores.

Dentro do componente curricular de Artes, existem as Artes Integradas que exploram e possibilitam a articulação entre as diferentes linguagens artísticas. Para que isso ocorra, os jogos e brincadeiras são uma das ferramentas utilizadas, como explicitado no quadro a seguir.

Quadro 4: Procedimento Didáticos de Arte

COMPONENTE CURRICULAR	PROCEDIMENTOS DIDÁTICOS
ARTE 1º AO 5º ANO	- Realizar jogos dramáticos/simbólicos; realizar mímicas; imitar animais e seus sons; - Propor a participação em brincadeiras e jogos que envolvam correr, subir, descer, escorregar, pendurar-se, movimentar-se, dançar. O objetivo é ampliar gradualmente o conhecimento e controle sobre o corpo e o movimento; - Explorar, através de conversas, jogos e escuta ativa de músicas, os gêneros musicais pop, clássica, MPB e Samba, Rock, Sertanejo, Country, Gospel, Eletrônica, Pagode, Axé, Fandango, Hip-Hop, Rap, Forró, Reggae, Funk, etc. - Realizar brincadeiras cantadas e cantigas de roda alternando a intensidade (forte: volume alto, fraco: volume baixo). - Propor a experimentação de jogos cênicos.

Fonte: (PONTA GROSSA, 2020, p. 158).

No componente curricular de Educação Física, a importância do lúdico fica evidente a partir do momento que umas das unidades temáticas trata exatamente dos Jogos e Brincadeiras, ou seja, a unidade de jogos e brincadeiras têm como ponto principal, a apreciação do ato de brincar. Originando assim, a partir deste ato lúdico, formas de organização dentro do tempo e espaço, podendo serem discutidas e vivenciadas pelos alunos. Considerando a importância da temática, o documento ainda reforça:

Vemos aqui o jogo, como ferramenta essencial de aprendizagem, a sua ludicidade e sua característica relacionada a possíveis mudanças e adaptações de regras e combinados. Os Jogos e Brincadeiras, trazem ao professor a relação de que, com um bom planejamento pode contemplar os diferentes tipos de aluno, turmas e desafios diários da rotina escolar. (PONTA GROSSA, 2020, p. 247).

Dessa forma os jogos são amplamente explorados dentro deste componente curricular, com o objetivo de desenvolver diversas habilidades.

Quadro 5: Procedimentos Didáticos de Educação Física

COMPONENTE CURRICULAR	PROCEDIMENTOS DIDÁTICOS
EDUCAÇÃO FÍSICA 1º AO 5º ANO	- Vivenciar práticas partindo das manifestações já acessadas e conhecidas pelas crianças, através de brincadeiras e jogos específicos para a faixa etária. Ex.: Pega-Pega, Pai Cola. - Criação de novas brincadeiras e desdobramentos das brincadeiras já dominadas pelas crianças, utilizando os olhos vendados e de modo colaborativo. Ex.: CabraCega. - Vivenciar e reelaborar jogos que envolvam interação, imitação e reconhecimento de partes do corpo. Ex: O Mestre Mandou. - Proporcionar brincadeiras e jogos que proporcionem habilidades motoras e concentração com ou sem material alternativo. Ex.: Nunca Três, Telefone sem Fio; - Vivenciar jogos com figuras, letras, cores, letras. Ex.: Dominó, Memória - Vivenciar jogos com raciocínio e estratégia, individual e em grupos menores. Ex.: Ludo, Dama. - Vivenciar Jogos Estratégicos Coletivos (Pique Bandeira, Queimada e suas variações); - Praticar e reelaborar jogos de tabuleiro. Utilizando os alunos como peças dos jogos. Ex: Jogo da Velha, Tria, Dama. - Jogos e brincadeiras da cultura corporal, para o desenvolvimento das habilidades motoras fundamentais. Ex.: Cabo de Guerra. -Criação de novas brincadeiras e desdobramentos das brincadeiras já dominadas pelas crianças, inserindo os jogos cooperativos. Ex.: Centopeia. - Vivenciar e reelaborar jogos que envolvam interação, imitação e reconhecimento de partes do corpo; - Jogos pré desportivos e atividades técnicas contextualizadas e também lúdicas do basquetebol, handebol, voleibol, Futsal, etc. - Capoeira: conhecer o histórico; conhecer e respeitar as regras da prática; realizar os fundamentos (ofensivos, defensivos e acrobáticos com auxílio dos jogos lúdicos e progressões pedagógicas);

Fonte: (PONTA GROSSA, 2020, p. 250).

Outro componente curricular onde os jogos são bastantes explorados é o da Matemática, considerando que esta, favorece a construção e a organização do pensamento, do uso de estratégias para resolução de problemas, da formulação de hipóteses e da pesquisa que envolvem leitura, interpretação, escrita, números, cálculos e relações. Ao tratar desse âmbito do conhecimento, o **Referencial Curricular para os Anos iniciais do Ensino Fundamental da Prefeitura de Ponta Grossa**, destaca que:

Nesse sentido, a Base Nacional Comum Curricular – BNCC (BRASIL, 2017), nos mostra alguns processos de aprendizagem matemática, potencialmente ricos para o desenvolvimento de competências fundamentais necessárias ao letramento matemático (raciocínio, representação, comunicação e argumentação) e para o desenvolvimento do pensamento: a resolução de problemas, as investigações matemática, o desenvolvimento de projetos e a modelagem matemática; apontamos, também, para os processos lúdicos de aprendizagem matemática, como o uso de jogos.(PONTA GROSSA, 2020, p. 271).

A matemática é o componente curricular que mais explora a ludicidade, com possibilidade do uso de jogos na maioria dos procedimentos didáticos, como explicitado adiante.

Quadro 6: Procedimentos Didáticos de Matemática

COMPONENTE CURRICULAR	PROCEDIMENTOS DIDÁTICOS
MATEMÁTICA 1° AO 5° ANO	- Realizar atividades com vários tipos de jogos como: quebra-cabeça, boliche, dominó, blocos lógicos, ábaco, memória, Material Dourado, Escala de Cuisenaire. - Propor situações de jogos de raciocínio lógico em desafios e enigmas matemáticos. - Propor atividades e jogos para localizar a posição de uma pessoa ou objeto no espaço com base em diferentes pontos de referência (lateralidade, vizinhança, proximidades e na malha quadriculada com/sem coordenadas cartesianas). - Reconhecer através de jogos e brincadeiras, posição, direção e sentido. - Propor situações de identificação da posição de objetos e pessoas, segundo a lateralidade do seu próprio corpo, como em jogos e brincadeiras. - Trabalhar com materiais manipulativos: tampinha, palitos, canudinhos, amarrar grupinhos; jogos e brincadeiras com números etc. - Realizar jogos envolvendo conceitos de classificação, seriação e sequência de objetos e números. - Trabalhar com jogos de base. Ex. Jogo do Nunca ... (2, 4, 5). - Propor situações de desafios e jogos de raciocínio lógico. - Propor, em jogos e brincadeiras, a localização de objetos segundo posicionamento, vizinhança e proximidade. - Propor situações de jogos e brincadeiras que exijam a identificação das cédulas e moedas do nosso sistema monetário. - Propor cálculo de fatos básicos de adição e subtração em situações contextualizadas, lúdicas (jogos e brincadeiras) e de registro de cálculo em desafios numéricos. - Ideias aditivas: juntar, acrescentar, separar, retirar, comparar e completar (em situações concretas, brincadeiras, jogos etc., com uso de registro do cálculo). - Ideias multiplicativas (em situações concretas, jogos, brincadeiras, atividades lúdicas etc. com uso de registro do cálculo): somatória igualitária ($2+2+2=3 \times 2$), quantas vezes cabem ($5+5=10$ cabem 2 cincos no dez $=2 \times 5 =10$), divisão igualitária (6 bolas em 2 grupos

	= 3 bolas em cada grupo), combinatória: uso de vestimentas de bonequinhos de papel. - Propor situações de desafios e jogos de raciocínio lógico. - Reconhecer através de jogos e brincadeiras, posição, direção e sentido. - Promover a resolução de problemas do campo aditivo: juntar, acrescentar, separar, retirar, comparar e completar (em situações concretas, brincadeiras, jogos etc., com uso de registro do cálculo). - Trabalhar com a movimentação de objetos e pessoas no espaço por meio de brincadeiras, jogos e representações em desenhos, mapas, croquis, planta baixa. - Realizar jogos envolvendo o acaso e perceber as chances de acontecimentos como, por exemplo, no jogo das cores sorteadas na roleta. - Propor jogos para o desenvolvimento do cálculo mental e escrito, exato e aproximado (fatos básicos das operações). - Propor a resolução de problemas do campo multiplicativo (em situações problemas, jogos, brincadeiras, atividades lúdicas etc. com uso de registro de cálculo). - Confeccionar jogos de tabuleiro para realizarem cálculo mental com a adição e subtração. - Propor jogos e brincadeiras que façam uso de unidade de tempo convencionais ou não-convencionais (como palmas, estalos em ritmos sequenciais etc.). - Utilizar jogos/brincadeiras que envolvam a ideia de aleatoriedade, como por exemplo: lançamento de dados, escolhas de bolinhas coloridas em um saco não transparente etc. - Propor jogos e brincadeiras para o desenvolvimento do cálculo mental e escrito, exato e aproximado (fatos básicos das operações). - Propor trabalhos práticos, lúdicos e escritos de leitura e interpretação de dados e informações em tabelas e gráficos simples das mais diversas áreas, como por exemplo: diversidade, meio ambiente, pesquisas de opinião, jogos e brincadeiras. - Trabalhar com os jogos "Travessia do rio" e "Pintando o Sete". Conteúdo de eventos cotidianos aleatórios. - Realizar jogos que envolvam compra, venda e emissão de troco. - Propor situações de registro escrito e de leitura de números fracionários, levando em consideração o uso de recursos como os jogos. - Promover o estudo das tabuadas por meio de jogos e desafios, e em atividades que exijam compreensão e memorização - Trabalhar com o cálculo das quatro operações em situações contextualizadas e lúdicas, assim como jogos e brincadeiras, inclusive percebendo que a adição e a subtração são operações inversas, assim como a multiplicação é inversa da divisão e vice-versa.
--	--

Fonte: (PONTA GROSSA, 2020, p. 280).

Em relação ao componente curricular de Ciências da Natureza, o referencial curricular em questão considera que o quadro da sociedade contemporânea, em constante mudança, evolução científica e tecnológica precisa ser levada em conta no processo de ensino.

Este cenário está a exigir que o professor assuma uma concepção pedagógica de trabalho com a área de Ciências da Natureza que ultrapasse ensinar conceitos e definições, os quais, muitas vezes,

fogem da compreensão dos alunos. Necessário se faz garantir aos alunos uma Alfabetização Científica e Tecnológica (ACT) capaz de promover significado para o aluno e este possa compreender as razões para a apropriação dos conhecimentos trabalhados. (PONTA GROSSA, 2020, p. 364).

Neste processo as brincadeiras se também se fazem presentes como procedimentos didáticos, como indicado no quadro a seguir.

Quadro 7: Procedimentos Didáticos de Ciências da Natureza

COMPONENTE CURRICULAR	PROCEDIMENTOS DIDÁTICOS
CIÊNCIAS DA NATUREZA 1° A 5° ANO	- Utilizar como ponto de partida uma brincadeira o qual terão de descobrir que materiais estão dentro de uma caixa utilizando os sentidos para descobrir. Brincadeira: O que é, o que é? Partindo dos sentidos, explorar a propriedade de diferentes materiais. (Copo com gelo, algo quente, macio, duro, sabor). Aproveitar para discutir algumas deficiências: a visual, auditiva. - Questionar os alunos sobre os conhecimentos que possuem em relação às pessoas que possuem alguma deficiência? Se conhecem? Onde viram? Que tipo de deficiência possui? Indica-se realizar uma brincadeira vendando os olhos dos alunos e solicitando que realizem uma atividade como caminhar. - Fazer uma brincadeira (imitação, corda, corrida, entre outras) com os alunos para que percebam que qualquer atividade requer a ação dos músculos e ossos. - Iniciar com uma roda de conversa sobre o contato que eles têm na escola com diferentes materiais (pode ser observada à hora do recreio, das brincadeiras, entre outras).

Fonte: (PONTA GROSSA, 2020, p. 370.).

No componente curricular de Ciências Humanas temos a disciplina de História, onde um dos principais objetivos do ensino é instigar o sujeito a ter autonomia de pensamento e capacidade de reconhecer que os indivíduos agem de acordo com a época e o lugar nos quais habitam, preservando ou transformando seus modos de vida. (PONTA GROSSA, 2020). Em relação a ludicidade o ensino de história, tem enfoque nos brinquedos e brincadeiras antigos, com o objetivo de conhecer, identificar e vivenciar brinquedos e brincadeiras de outras gerações.

Quadro 8: Procedimentos Didáticos de História

COMPONENTE CURRICULAR	PROCEDIMENTOS DIDÁTICOS
CIÊNCIAS HUMANAS: HISTÓRIA 1º AO 5º ANO	- Entrevistar pais/avós/familiares sobre brinquedos e brincadeiras de sua infância; - Confeccionar brinquedos; Organizar exposição de brinquedos antigos e atuais; - Propor hora da brincadeira (utilizando brinquedos e brincadeiras antigas); - Confeccionar livro “Os brinquedos da turma”.

Fonte: (PONTA GROSSA, 2020, p. 433.).

Por fim, o último componente que aborda os usos de jogos e brincadeiras é o de Geografia. Esse traz, assim como a disciplina história, a pesquisa dos diferentes tipos de jogos e brincadeiras de gerações anteriores, porém com enfoque em conteúdos específicos da geografia, como identificar no mapa locais onde algumas brincadeiras são mais comuns, relacionar as brincadeiras preferidas por parte das crianças com posterior confecção de gráfico (gráfico coletivo, com material alternativo), como citado no quadro a seguir.

Quadro 9: Procedimentos Didáticos de Geografia

COMPONENTE CURRICULAR	PROCEDIMENTOS DIDÁTICOS
CIÊNCIAS HUMANAS: GEOGRAFIA 1º AO 5º ANO	- Relacionar as brincadeiras preferidas por parte das crianças com posterior confecção de gráfico (gráfico coletivo, com material alternativo); - Criar momentos de análise de imagens entrevista com os pais sobre as brincadeiras preferidas deles; - Apresentar imagens relacionadas às brincadeiras, com adivinhação por parte das crianças do tipo de brincadeira; - Localizar no mapa do Brasil (pelo professor) os estados onde determinadas brincadeiras são mais comuns; - Discussão dirigida pelo professor sobre os locais onde as crianças brincam (na cidade, na zona rural, nas ruas, praças, parques), destacando a necessidade de segurança nos lugares onde brincam; - Produzir texto com auxílio dos pais com as regras da brincadeira preferida por eles; - Listar palavras com o nome das brincadeiras; - Orientar os alunos na confecção e ilustração do álbum das brincadeiras; - Orientar os alunos durante o recreio dirigido a priorizarem as brincadeiras elencadas pelo grupo (brincadeiras resgatadas na pesquisa com os pais); - Realizar jogos nos quais os alunos identifiquem a sua posição em sala de aula e em relação aos colegas e objetos que dela fazem parte.

Fonte: (PONTA GROSSA, 2020, p. 466.).

Os jogos e brincadeiras têm papel relevante no processo de ensino aprendizagem, fazendo-se presentes nos documentos oficiais que norteiam o currículo das instituições de ensino. Isso fica evidente quando no **Estatuto da Criança e do Adolescente** o brincar é assegurado como um dos direitos das crianças. Nos demais documentos que norteiam os currículos das instituições escolares a ludicidade é também abordada; em alguns de forma mais ampla, em outros de maneira mais rápida. Como é o caso das **Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica**, que fala de forma breve sobre a necessidade de recuperar o carácter lúdico do processo de ensino aprendizagem.

A **BNCC** aborda o brincar como um direito de aprendizagem das crianças, porém isso tem um maior enfoque na primeira etapa da educação básica, sendo abordado o uso de jogos nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, particularmente nos componentes curriculares de Artes e Educação Física.

No **Referencial Curricular para os Anos Iniciais do Ensino Fundamental da Prefeitura de Ponta Grossa**, a ludicidade, o brincar e os jogos são bastante abordados, na maioria dos componentes curriculares, especialmente na disciplina de Matemática. O que deixa evidente a valorização do uso dos jogos, bem como o reconhecimento de seu papel relevante nos processos de aprendizagem, podendo ser muito explorado nas diferentes etapas do Ensino Fundamental.

CAPÍTULO 3

OS JOGOS NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM NA DISCIPLINA DE MATEMÁTICA

Ao longo desse capítulo será discutido como os jogos podem auxiliar no processo de ensino aprendizagem dos alunos, especificamente na disciplina de matemática. Dessa maneira, será destacado a contribuição que esses instrumentos possuem, alguns tipos de jogos que o professor pode utilizar em sala de aula e as vantagens e as desvantagens do uso dessa metodologia.

3.1. A CONTRIBUIÇÃO DOS JOGOS NA DISCIPLINA DE MATEMÁTICA

Como já vimos ao longo dessa pesquisa, os jogos são ferramentas significativas e que contribuem para o desenvolvimento da criança. Além disso, podem ser inseridos nas mais diferentes disciplinas como instrumentos que auxiliam no processo de ensino aprendizagem.

Alves (2016) destaca que a matemática é essencial e especialmente nos Anos Iniciais contribui significativamente para despertar e desenvolver o raciocínio lógico, além disso, auxilia na construção do conhecimento em outras áreas. Verifica-se que os Parâmetros Curriculares Nacionais (1997) ressaltam essa ideia, ao indicarem que:

É importante, que a Matemática desempenhe, equilibrada e indissociavelmente, seu papel na formação de capacidades intelectuais, na estruturação do pensamento, na agilização do raciocínio dedutivo do aluno, na sua aplicação a problemas, situações da vida cotidiana e atividades do mundo do trabalho e no apoio à construção de conhecimentos em outras áreas curriculares. (BRASIL, 1997, p. 29)

A considerar isso é primordial que sejam apresentados aos alunos exemplos onde a matemática se faz presente no dia a dia de cada um. A partir do momento em que o docente destaca questões do cotidiano como efetuar compras, cozinhar, pegar o transporte, ver as horas, entre outras; as crianças passam a compreender melhor os mais variados conceitos que fazem parte dessa disciplina, além disso passam a reconhecer a necessidade de aprender sobre isso.

Lubachewski e Cerutti (2020, p. 5) ressaltam ser importante: “[...] trazer para a sala de aula, além dos conteúdos, metodologias atrativas e interativas, de maneira a aprimorar e envolver os alunos na aprendizagem”. Nesse sentido, verifica-se a importância de agregar instrumentos diferenciados e que chamem a atenção dos estudantes. A partir do momento em que as escolas insistem em permanecer com o modo tradicional de ensino, isso muitas vezes faz com que os alunos não se sintam estimulados a ir além das informações que estão sendo recebidas. Os jogos educativos podem ser vistos como uma dessas metodologias e, quando são inseridos na disciplina de matemática, fica evidente que podem ser utilizados pelo professor como um aliado para ensinar a matéria, que para muitos é considerada complicada. Segundo Borin (1996, p. 9):

Outro motivo para a introdução de jogos nas aulas de matemática é a possibilidade de diminuir bloqueios apresentados por muitos de nossos alunos que temem a Matemática e sentem-se incapacitados para aprendê-la. Dentro da situação de jogo, onde é impossível uma atitude passiva e a motivação é grande, notamos que, ao mesmo tempo em que estes alunos falam matemática, apresentam também um melhor desempenho e atitudes mais positivas frente a seus processos de aprendizagem.

Além disso, esses promovem uma experiência relevante para o sujeito, uma vez que ao jogar o indivíduo é estimulado a formular estratégias para solucionar determinada situação-problema. De acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais:

Os jogos podem contribuir para um trabalho de formação de atitudes — enfrentar desafios, lançar-se à busca de soluções, desenvolvimento da crítica, da intuição, da criação de estratégias e da possibilidade de alterá-las quando o resultado não é satisfatório — necessárias para aprendizagem da Matemática (BRASIL, 1998, p. 47).

Dessa maneira, destaca-se a importância que esse instrumento possui no contexto escolar, pois ao agregar o lúdico, o professor consegue fazer com que o aluno se envolva e aprenda "brincando".

Quando os jogos são propostos para as crianças, a reação mais comum entre eles é da alegria e interesse pela atividade, pelo material e pelas regras, mas o interesse e alegria pelo jogo simplesmente não bastam, é preciso que haja uma intervenção pedagógica a fim de que esse jogo seja útil na aprendizagem de conceitos. Necessário também que essa atividade represente um desafio, que seja capaz de gerar

“conflitos cognitivos”, que segundo Jean Piaget, são fundamentais para o desenvolvimento intelectual do sujeito. (RIZZI, HAYDT, 2001, p. 68).

Apesar de desenvolver o interesse das crianças, é importante que o professor vá além e tenha um objetivo quando emprega esses instrumentos na sala de aula. Além disso, é essencial que o recurso utilizado esteja de acordo com a faixa etária a qual está sendo trabalhada. Por isso, é fundamental escolher os jogos que serão utilizados no processo de ensino levando em consideração os conhecimentos dos alunos e, para isso, é indispensável que o professor possua uma formação inicial e continuada para trabalhar com essas ferramentas. Dessa maneira, quando bem empregados, são instrumentos valiosos para a concepção e ampliação do saber matemático.

Ao aprender por meio dos jogos é importante que o aluno se sinta motivado e desafiado. Para Fiorentini e Miriam (2004, p. 01): “Nada deve ser dado à criança, no campo da matemática sem primeiro apresentar-se a ela uma situação concreta que a leve a agir, a pensar, a experimentar, a descobrir, e daí, mergulhar na abstração”. Levando em consideração esse aspecto, é importante que a criança reconheça que a matemática está presente em seu cotidiano e que diante os problemas apresentados estas se sintam estimuladas a resolvê-los.

Grando (2004) destaca que os jogos de estratégia são fundamentais para a aprendizagem, o que também fica claro nos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs):

Nos **jogos de estratégia** (busca de procedimentos para ganhar) parte-se da realização de exemplos práticos (e não da repartição de modelos de procedimentos criados por outros) que levam ao desenvolvimento de habilidades específicas para a resolução de problemas e os modos típicos do pensamento matemático. (BRASIL, 1998, p. 47).

Nessa ótica, a finalidade dos jogos de estratégia é obter a vitória por meio de formulação de hipóteses. Os jogadores passam a observar as jogadas de seus oponentes e através disso, traçam sua própria estratégia para conquistar o objetivo. Desse modo, praticam a concentração, a interação, o raciocínio lógico e dedutivo. Sendo assim, um jogo ideal necessita ser instigante e atrativo, possibilitando o envolvimento dinâmico dos participantes ao longo de todo processo.

3.2. OS TIPOS DE JOGOS QUE AUXILIAM NA APRENDIZAGEM MATEMÁTICA NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

Como vimos no tópico anterior, um dos recursos que podem auxiliar o professor para motivar os alunos a aprender é os jogos e na matemática esses contribuem significativamente, com isso, a criança é estimulada a aprender por meio do lúdico. Corroborando com isso, os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) dos anos iniciais, destaca a necessidade de agregar atividades que tenha os jogos como uma ferramenta de ensino, uma vez que:

Para crianças pequenas, os jogos são as ações que elas repetem sistematicamente, mas que possuem um sentido funcional (jogos de exercício), isto é, são fontes de significados e, portanto, possibilitam compreensão, geram satisfação, formam hábitos que se estruturam num sistema. Essa repetição funcional também deve estar presente na atividade escolar, pois é importante no sentido de ajudar a criança a perceber regularidades (BRASIL, 1997, p.35)

Os jogos vão além do exercício de reprodução pois estimulam o desenvolvimento, sendo importante agregar esses instrumentos ao contexto escolar uma vez que auxiliam as crianças a reconhecer regras, além disso, o espaço se torna prazeroso e favorável para a aprendizagem.

Os jogos educativos, sobretudo aqueles com fins pedagógicos, revelam a sua importância em situações de ensino-aprendizagem ao aumentar a construção do conhecimento, introduzindo propriedades do lúdico, do prazer, da capacidade de iniciação e ação activa e motivadora, possibilitando o acesso da criança a vários tipos de conhecimentos e habilidades. (VIAMONT, 2005 apud ALVES, 2016, p. 7).

Fica evidente, assim, que inserir materiais diferenciados nos anos iniciais só tem a enriquecer o ensino. Ribeiro (2009, p. 26) destaca que não existe apenas um tipo de jogo, e apresenta uma classificação:

Jogos de azar: aqueles jogos em que o jogador depende apenas da “sorte” para ser o vencedor; **b) jogos de quebra-cabeças:** jogos de soluções, a princípio desconhecidas para o jogador, em que, na maioria das vezes, joga sozinho; **c) jogos de estratégias:** são jogos que dependem exclusivamente da elaboração de estratégias do jogador, que busca vencer o jogo; **d) jogos de fixação de conceitos:** são os jogos utilizados após exposição dos conceitos; **e) jogos computacionais:** são os jogos em ascensão no momento e que são

executados em ambiente computacional; **f) jogos pedagógicos:** são jogos desenvolvidos com objetivos pedagógicos de modo a contribuir no processo ensinar-aprender.

Levando em consideração essas classificações, fica evidente que são muitos os tipos de jogos que existem e cada um possui sua própria característica e regra. Com isso, são perceptíveis os benefícios que essas ferramentas pedagógicas trazem quando exploradas na sala de aula, uma vez que, favorece a participação, o convívio, a troca de experiências, e a relação mais próxima entre professor-aluno para a construção do conhecimento matemático. Diante a esses apontamentos, vamos apresentar alguns exemplos de jogos matemáticos que foram selecionados de acordo com a faixa etária dos alunos presentes nos anos iniciais do ensino fundamental e que auxilie no processo de ensino das diversas modalidades de ensino como adição, subtração, multiplicação e divisão. Os mesmos contribuem para que o docente ensine através da utilização dessas ferramentas, tornando o processo de ensino-aprendizagem mais lúdico.

3.2.1. GASTA CEM PRIMEIRO

Esse jogo é indicado para alunos do 1º ao 3º ano dos anos iniciais do ensino fundamental, sendo necessários 2 ou 4 alunos. A partir do momento em que uma determinada quantidade de um grupo é retirada, esse deve ser eliminado, uma vez que não possui a mesma quantia. Através desse jogo a criança é capaz de desagrupar, fazer contagem, subtração e comparação. (EPG HELENA ANTIPOFF, 2014). O objetivo desse jogo é fazer com que todos os palitos voltem ao pote, ficando sem nenhum palito primeiro. Para a realização deste, é necessária a utilização de: 1 pote vazio no centro da mesa de jogo; 100 palitos de sorvete para cada jogador; 11 ligas elásticas e 2 dados.

Para que o objetivo seja alcançado é preciso que se sigam as seguintes regras:

Para preparação do jogo, cada jogador organiza seus palitos num grupão, ou seja, dez grupos de dez palitos. Na primeira rodada: 1) Cada jogador na sua vez deve lançar dois dados e retirar de seus grupos a quantidade de acordo com o valor indicado pelo total de pontos dos dados. 2) Ao longo do jogo, cada jogador vai conservando consigo as ligas elásticas soltas. 3) Ao concluir a organização de seus palitos soltos e grupos, passa os dois dados para o colega dizendo: "Eu te autorizo a jogar". 4) Chegando ao final do jogo, quando o jogador

tiver menos de dez palitos passa a jogar apenas um dado quando chegar sua vez. Se o valor do dado for maior do que de palitos, o jogador perde a vez. 5) Quando um jogador consegue ficar sem nenhum palito é declarado o primeiro ganhador. (EPG HELENA ANTIPOFF, 2014).

Nas imagens a seguir, é possível verificar a utilização desse jogo em sala de aula.

Figura 1 - Jogo sendo aplicado em sala de aula.



Fonte: EPG HELENA ANTIPOFF. 2014. Disponível em: <<http://escolahelenaantipoff.blogspot.com/2014/08/1-ano-jogo-gasta-cem-primeiro.html#:~:text=O%20objetivo%20do%20jogo%20Gasta,agora%20ganha%20quem%20tem%20menos>>. Acesso em: 26 out. 2022.

Figura 2 - Crianças jogando



Fonte: EPG HELENA ANTIPOFF. 2014. Disponível em: <<http://escolahelenaantipoff.blogspot.com/2014/08/1-ano-jogo-gasta-cem-primeiro.html#:~:text=O%20objetivo%20do%20jogo%20Gasta,agora%20ganha%20quem%20tem%20menos>>. Acesso em: 26 out. 2022.

Com a utilização desse jogo, o docente é capaz de analisar diversas ações para poder identificar se os alunos conseguem fazer a relação entre o valor apresentado nos dados com a quantidade de palitos; realizar a soma dos valores e separar os palitos que correspondem ao valor total, entre outras.

3.2.2. JOGO DAS FICHAS

A partir desse jogo a criança será capaz de observar, identificar e perceber que o número é formado por algarismos ordenados, além de relacionar as cores das fichas às ordens numéricas. Para isso é necessário que sejam confeccionadas 10 fichas coloridas, as quais devem ser numeradas de 0 a 9 e uma ficha de registro. Durante a realização do mesmo “cada jogador pega uma ficha de cada cor e registra o número formado no quadro somando os valores. Em seguida passa a vez ao colega. Depois da última jogada ganha aquele que conseguir formar o maior numeral”. (PEDAGOGIA EM MOVIMENTO, 2015)

Tabela 1 - Modelo da ficha de registro

Registro – jogo das fichas coloridas					
Aluno:					
Cartas/jogada	Vermelha	Azul	Verde	Branca	Número formado
1º					
2º					
3º					
4º					
5º					

Figura 3 - Materiais necessários para a realização do jogo



Fonte: LUH, Cyntia; et.al. **Movimento em Pedagogia**. 2015. Disponível em: <<http://movimentoepedagogia.blogspot.com/2015/11/jogos-em-sala-de-aula-3-jogo-das-fichas.html>>. Acesso em: 26 out. 2022.

3.2.3. BINGO MATEMÁTICO

Através desse jogo é possível observar os conhecimentos matemáticos que o aluno possui, o qual contribui para que seja estimulado a percepção, atenção, rapidez, raciocínio das operações, memorização, reconhecimento dos

números, resolução de situações - problemas, propor desafios, entre outros. O professor pode promover adaptações de acordo com os conteúdos que estão sendo trabalhados, contribuindo assim para uma maior fixação do conteúdo.

Para a realização do mesmo é necessário que seja distribuído aos alunos uma cartela (Imagem 1) numerada, fichas com operações matemáticas, lata, lápis (para resolver a equação), grãos de feijão (pode ser utilizado tampinha de garrafa ou outro material para marcar a cartela). O objetivo desse jogo é fazer com que as crianças se sintam desafiadas e estimuladas a resolver as operações para completar a cartela primeiro.

Figura 4 - Modelo da cartela e das fichas com as operações.



Fonte: EDUCA MARKET. Disponível em: <<https://educamarket.com.br/produto/bingo-da-matematica/>>. Acesso em: 27 out. 2022.

3.2.4. DOMINÓ DA TABUADA

A tabuada é um dos conteúdos importantes para ser trabalhado nos anos iniciais do ensino fundamental, pois a multiplicação é algo que está presente no nosso dia a dia e que auxilia na resolução de problemas. Devemos levar em consideração que muitas das vezes o que se exige do aluno é que esse memorize toda a tabuada, o que acaba gerando o desinteresse do mesmo. Para compreender de fato o conceito da multiplicação, a introdução dos jogos nos

anos iniciais contribui significativamente para isso. Um desses jogos é o dominó da tabuada.

Para a utilização desse jogo são necessários dominós impressos (Figura 5), sendo possível jogar de 2 a 4 pessoas. Para isso é necessário seguir algumas regras: devem ser divididas as peças entre os jogadores; aquele que iniciar deve colocar a primeira peça sobre a mesa, e o jogador seguinte deve encaixar em uma das pontas a operação ou o resultado correspondente, caso esse não possua a peça passa a vez. Vence aquele que conseguir encaixar todas as peças.

Figura 5 - Dominó impresso

16	5X1	5	3X5	15	9X3
27	4X7	28	7X5	35	6X7
42	9X6	54	6X10	60	9X7
63	8X10	80	9X10	90	5X5
25	1X6	6	8X1	8	5X2
10	3X4	12	2X9	18	10X2
20	6X4	24	5X6	30	4X10
40	1X4	4	3X3	9	8X2

Fonte: HENRIQUE, Isabel. **Isabelarts**. Disponível em: <<https://isabellarts.blogspot.com/2020/09/dominio-da-tabuada.html>>. Acesso em: 27 out. 2022.

Figura 6 - Crianças jogando



Fonte: FERREIRA, Denise. **Papo da professora Denise**. Disponível em: <https://www.papodaprofessoradenise.com.br/baixe-gratis-o-jogo-domino-da-tabuada/>. Acesso em: 27 out. 2022.

Este jogo tem como finalidade desenvolver o raciocínio lógico, resolver multiplicações mentalmente, memorizar algoritmos simples da tabuada e aplicar conceitos construídos em situações contextualizadas, além disso contribui para que as crianças se socializem.

3.2.5. TRILHA DA DIVISÃO

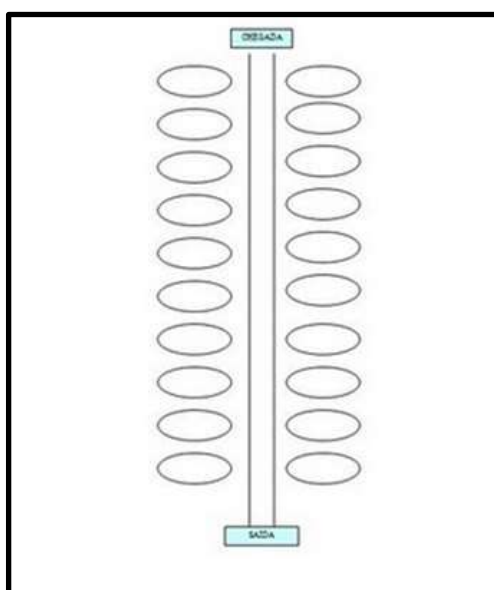
Smole, Diniz e Cândido (2017) destacam os benefícios que esse jogo possui quando é utilizado em sala de aula, uma vez que a partir do momento em que o professor insere essa ferramenta, o aluno pode desenvolver estratégias de cálculo mental para resolver operações que envolvam divisão. Além disso trabalha a percepção a partir do momento em que devem analisar em quais situações teremos ou não o resto e qual é o resto em cada uma das divisões. Para a realização do mesmo é necessário um tabuleiro para a trilha e cartas com as seguintes divisões:

Figura 2 - Tabela com as operações

$14 \div 7$	$20 \div 5$	$36 \div 6$	$16 \div 2$	$55 \div 9$	$24 \div 7$
$43 \div 6$	$64 \div 9$	$74 \div 8$	$83 \div 9$	$33 \div 4$	$50 \div 8$
$14 \div 3$	$27 \div 8$	$48 \div 9$	$59 \div 7$	$19 \div 4$	$20 \div 3$

Fonte: Adaptado do livro SMOLE, K. S.; DINIZ, M. I; CÂNDIDO, P. **Cadernos do Mathema**: Ensino Fundamental: Jogos de Matemática de 1º ao 5º ano. Porto Alegre: Artmed, 2007.

Figura 7 - Trilha



Fonte: MATEMÁTICA DIVERTIDA. 2020. Disponível em: <http://mtmdivertida.blogspot.com/2020/03/trilha-da-divisao.html>. Acesso em: 29 out. 2022.

Smole, Diniz e Cândido (2017, p. 93) destacam as regras a serem observadas para a realização desse jogo:

As cartas devem ser embaralhadas e colocadas viradas para baixo. Cada jogador sorteia uma carta na sua vez, resolve a divisão e recoloca a carta no monte. O jogador avança na trilha casa a casa a partir do resto das divisões que fizer. Se um jogador cair na mesma

casa que seu oponente, ele deve voltar duas casas. Se o resto for zero, fica onde está até sortear uma carta que lhe permita avançar.

Através desse jogo, o aluno se sente desafiado e estimulado a resolver as divisões para concluir a trilha, e o professor pode ir além explorando as diversas situações que podem aparecer ao longo do percurso.

Além dos jogos apresentados, Smole, Diniz e Cândido (2017) realizaram um estudo baseado no ambiente escolar e diante de pesquisas e estudos que ocorreram durante a formação continuada de professores, onde surgiram questionamentos e devido a isso buscaram aprofundar seus conhecimentos no processo de ensino e aprendizagem da matemática. Para isso, fizeram um levantamento de diversos recursos e instrumentos que podem ser utilizados nesse processo, de onde elaboraram o livro **Caderno do Mathema Ensino Fundamental: jogos de matemática de 1º a 5º ano**, no qual apresentam jogos que trabalham conteúdos que fazem parte do currículo de matemática como: as operações, as frações, a geometria e as medidas.

3.3. ALGUMAS VANTAGENS E DESVANTAGENS DO USO DE JOGOS NA DISCIPLINA DE MATEMÁTICA

Como se sabe, os jogos didáticos são importantes aliados da prática pedagógica, especialmente na disciplina de matemática que muitas vezes é considerada pelos estudantes uma disciplina difícil, cabendo a nós educadores, despertar no aluno o interesse em aprender.

Nessa circunstância, autores como Grando e Kishimoto defendem que o uso de jogos é uma alternativa de resgatar tais vontades, sempre tendo em vista os valores pedagógicos, ou seja, o desencadeamento de explorações e aplicações de conceitos matemáticos a partir do jogo. (ALVES; OLIVEIRA, 2016, p. 2-3).

Alves e Oliveira (2016), ressaltam a importância que a Matemática tem nos anos iniciais, pois ela desenvolve o pensamento lógico, e é a base das séries seguintes, com os princípios básicos da disciplina que serão utilizados nos próximos anos de escolarização sendo aprendidos nos primeiros anos.

O uso de jogos no ensino da matemática possui muitas vantagens quando se tem clareza do propósito que se deseja alcançar, em que pese isso, Grando

(2000) além das vantagens, aponta algumas desvantagens expostas que precisam ser consideradas, conforme exposto no quadro a seguir.

VANTAGENS	DESVANTAGENS
• Fixação de conceitos já aprendidos de uma forma motivadora para o aluno; • Introdução e desenvolvimento de conceitos de difícil compreensão; • Desenvolvimento de estratégias de resolução de problemas (desafio dos jogos); • Aprender a tomar decisões e saber avaliá-las; • Significação para conceitos aparentemente incompreensíveis; • Propicia o relacionamento das diferentes disciplinas (interdisciplinaridade); • O jogo requer a participação ativa do aluno na construção do seu próprio conhecimento; • O jogo favorece a socialização entre os alunos e a conscientização do trabalho em equipe; • A utilização dos jogos é um fator de motivação para os alunos; • Dentre outras coisas, o jogo favorece o desenvolvimento da criatividade, de senso crítico, da participação, da competição "sadia", da observação, das várias formas de uso da linguagem e do resgate do prazer em aprender; • As atividades com jogos podem ser utilizadas para reforçar ou recuperar habilidades de que os alunos necessitem. Útil no trabalho com alunos de diferentes níveis; • As atividades com jogos permitem ao professor identificar, diagnosticar alguns erros de aprendizagem, as atitudes e as dificuldades dos alunos.	• Quando os jogos são mal utilizados, existe o perigo de dar ao jogo um caráter puramente aleatório, tornando-se um "apêndice" em sala de aula. Os alunos jogam e se sentem motivados apenas pelo jogo, sem saber porque jogam; • O tempo gasto com as atividades de jogo em sala de aula é maior e, se o professor não estiver preparado, pode existir um sacrifício de outros conteúdos pela falta de tempo; • As falsas concepções de que se devem ensinar todos os conceitos através de jogos. Então as aulas, em geral, transformam-se em verdadeiros cassinos, também sem sentido algum para o aluno; • A perda da "ludicidade" do jogo pela interferência constante do professor, destruindo a essência do jogo; • A coerção do professor, exigindo que o aluno jogue, mesmo que ele não queira, destruindo a voluntariedade pertencente à natureza do jogo; • A dificuldade de acesso e disponibilidade de material sobre o uso de jogos no ensino, que possam vir a subsidiar o trabalho docente.

Fonte: (GRANDO, 2000, p. 35).

Nota se que as vantagens no uso de jogos na disciplina de matemática favorecem o desenvolvimento do aluno em muitos aspectos, como na fixação de

conceitos já aprendidos e na introdução de novos conceitos, visto que os jogos exigem uma participação ativa do aluno, contribuindo para a construção do seu conhecimento. É possível também trabalhar a interdisciplinaridade, desenvolver a observação, a criatividade e o senso crítico, uma vez que induz o aluno a refletir sobre cada passo que precisa realizar para uma jogada acertada. Dentre outras vantagens as atividades com jogos podem ser utilizadas para reforçar ou recuperar habilidades de que os alunos necessitem, permitindo ao professor realizar uma avaliação diagnóstica, identificando erros de aprendizagem e as principais dificuldades que os alunos possuem.

Sobre as desvantagens no uso de jogos, Baumgartel (2016) afirma que:

[...] as desvantagens ou limitações são, em sua maioria, em decorrência da utilização dessa metodologia de forma inadequada, que pode ser justificada pela inabilidade do professor que, na ânsia de atingir os objetivos, interfere de maneira inadequada durante a execução dos jogos. (p. 7-8).

Nesse sentido, observa-se que as desvantagens estão relacionadas à forma que os jogos são aplicados. Quando estes são mal utilizados e o professor não tem clareza da finalidade, existe a possibilidade de o jogo ser percebido como algo aleatório, onde os alunos jogam e se sentem motivados apenas pelo jogo, sem saber porque jogam. O tempo gasto com os jogos também é maior, é preciso ter cuidado para não sacrificar outros conteúdos e nem cair na falsa concepção de que se deve ensinar todos os conceitos através de jogos. Diante das desvantagens, destaca-se a dificuldade de acesso a materiais que subsidiem o trabalho docente na utilização de jogos em sala de aula, o que muitas vezes faz com que o professor deixe essa metodologia de lado.

Mesmo sendo comprovado a eficácia do uso de jogos no processo de ensino aprendizagem, alguns docentes ainda relutam quanto à sua aplicação, devido a algumas dificuldades, como mostra Baumgartel (2016, p. 7):

As dificuldades vão desde a falta de tempo para planejamento, até mesmo a mudança que ocorre no comportamento dos alunos com a utilização de jogos. Quando da utilização de jogos, os estudantes não ficam organizados em filas, em silêncio e dominados pela exposição do professor. Pelo contrário, os estudantes não ficam estáticos em suas carteiras, mas se movimentam de forma mais enfática. A organização normalmente ocorre em grupos; a sonorização da sala é aumentada e demanda maior trabalho do professor, uma vez que o mesmo precisa mediar as diversas situações que ocorrem e, ainda,

estas podem não estar previstas antecipadamente. Ou seja, o uso de jogos requer planejamento, pesquisa, organização e resignação por parte do professor para além da aula expositiva.

Vale ressaltar que é fundamental um preparo por parte do professor, no que diz respeito à clareza do uso de jogos como metodologia de ensino (ALVES, 2016). Dessa forma, as desvantagens apontadas em sua maioria podem ser contornadas pelo professor, quando se dispõe a conhecer sobre a metodologia que deseja aplicar para tornar as aulas mais dinâmicas, ser um mediador do conhecimento, favorecendo o protagonismo dos alunos e assim contribuir de forma significativa no processo de ensino aprendizagem.

Considera-se que o uso de jogos na disciplina de matemática, quando utilizados de maneira adequada, trazem muito mais vantagens que desvantagens, uma vez que o aluno deixa a posição de ouvinte passivo das explicações, passando a ser protagonista na construção do seu próprio conhecimento, o que estimula o aluno a aprender cada vez mais.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os jogos e brincadeiras são parte da história da humanidade se fazendo presente como elemento importante na cultura dos povos. Porém, nem sempre eram destinados às crianças e nem vistos como elementos educativos. Ao longo dos anos essa concepção se transformou e hoje o lúdico se encontra muito presente na escola, como uma ferramenta capaz de modificar o contexto educacional, auxiliando de forma significativa no processo de ensino aprendizagem.

Diante da importância que o lúdico tem no desenvolvimento das crianças, este trabalho buscou apresentar aspectos relevantes sobre o uso de jogos em sala de aula, objetivando identificar as contribuições que trazem para a aprendizagem da disciplina de matemática nos anos iniciais do ensino fundamental, visando contribuir com a prática docente dos profissionais comprometidos com sua profissão, preocupados em desenvolver estratégias e aplicar metodologias eficazes, para favorecer o desenvolvimento de seus alunos.

Buscando uma melhor compreensão de como o lúdico é abordado nos documentos oficiais que norteiam o currículo das escolas, realizamos uma análise onde foi verificado que, esses reconhecem o brincar como um direito da criança e ainda, em sua maioria, trazem a ludicidade como fator essencial para desenvolvimento social, cognitivo, afetivo e motor. Porém, nos documentos o enfoque maior do trabalho com atividades lúdicas aparece no relativo à educação infantil, o que consideramos um tanto divergente, visto que ao ingressar no ensino fundamental os alunos ainda são crianças e precisam ser consideradas como tal. Ao que parece, existe uma lacuna na transição da educação infantil para o ensino fundamental, pois as crianças saem de um ambiente onde o lúdico é algo inerente ao cotidiano e práticas pedagógicas, indo para um ambiente onde, como indicam os documentos norteadores, as aulas em sua maioria, tem um enfoque mais conteudista, predominando muitos traços do método tradicional.

Nesse contexto foi analisado também o documento relativo aos Referenciais Curriculares para os Anos Iniciais do Ensino Fundamental da Prefeitura Municipal de Ponta Grossa, o qual aborda as brincadeiras e os jogos

como ferramentas didáticas na maioria dos componentes curriculares, especialmente na disciplina de matemática, o que nos leva a entender que a ludicidade, o brincar e os jogos são considerados relevantes na rede de Ensino Fundamental do município. No entanto, reconhece-se, que se faz necessário uma pesquisa mais aprofundada para confirmar tais afirmações preliminares.

Quanto ao ensino da matemática, é preciso levar o aluno a reconhecer a importância que ela tem em suas vidas, sendo algo que está presente no cotidiano. Ensiná-la não é uma tarefa simples, uma vez que normalmente é vista como algo difícil de se aprender. Diante disso, cabe ao professor planejar suas aulas de modo que o ensino da matemática se torne algo atrativo e instigante, usando sempre de questões presentes no dia a dia do aluno, levando-o a perceber que a matemática está em todos os lugares.

Logo, para uma aprendizagem significativa é fundamental criar um ambiente que estimule os alunos, além do contexto de sala aula comum. É nesse sentido que os jogos se tornam excelentes aliados. Os jogos e brincadeiras são instrumentos metodológicos que favorecem o docente durante sua atuação didática uma vez que, saindo dos métodos tradicionais de ensino, através do lúdico fica mais próximo de despertar o interesse nos alunos, visto que o brincar é característico da idade deles. A partir do momento que o professor utiliza os jogos como uma ferramenta de ensino no processo educativo, os alunos se sentem desafiados e com isso aprendem brincando. A partir daí o uso de jogos se torna um dos recursos que pode contribuir significativamente para a construção do conhecimento matemático, pois estes despertam o espírito investigativo; contribuem para que o aluno aprenda os conceitos de forma lúdica; estimulam o desenvolvimento cognitivo e intelectual; o raciocínio lógico, entre outros.

Sendo assim, a partir do momento em que os jogos são introduzidos nas aulas de matemática, percebe-se que através deles o bloqueio que muitos alunos possuem tende a diminuir, e os mesmos se sentem desafiados e estimulados a participar ativamente do processo de ensino-aprendizagem. Mas é importante levar em consideração que esses jogos precisam ter um objetivo, para que de fato seja alcançado com êxito aquilo que se pretende. Por isso, quando bem planejados, esses possuem um papel essencial, desmistificando a visão da matemática como algo de difícil compreensão.

Constata-se que é preciso ir além dos métodos tradicionais, buscando-se inovar com metodologias que melhor se adequem às necessidades dos alunos. É importante que enquanto profissionais da educação tenhamos consciência dos benefícios que os jogos possuem, pois provocam inúmeras sensações como alegria, prazer, o convívio com os colegas, auxiliando na socialização das crianças, além de possibilitar o conhecimento de uma maneira mais leve. Além disso, o professor deve estar atento quanto à utilização dessas ferramentas, visto que, além de levar em consideração as necessidades dos alunos, cada jogo possui suas regras e seus objetivos variam, dessa forma é fundamental ter clareza dos objetivos que se pretende atingir. Assim, verificou-se no desenvolvimento desta pesquisa de caráter bibliográfico que o uso de jogos como estratégia de ensino possui algumas desvantagens, porém possíveis de serem contornadas pelo docente, uma vez que o mesmo esteja disposto a lidar de forma positiva com os contratempos que surgirem ao longo do percurso.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, I. N. S.; RODRIGUES, L. A. O lúdico como recurso didático-pedagógico no desenvolvimento da criança na educação infantil. **Humanidades e Inovação**, Palmas, v.2, n.1, p. 25-41, ago. 2015. Disponível em: <<https://revista.unitins.br/index.php/humanidadeseinovacao/article/view/66>>. Acesso em: 19 jun. 2022.
- ALVES, L. L. A importância da matemática nos anos iniciais. Encontro Regional de Estudantes de Matemática do Sul Centro Universitário, Campos de Andrade, EREMATSUL, 22, 2016, Curitiba. **Anais eletrônicos...** Curitiba: UFPEL, 2016. Disponível em: <<chrome-extension://efaidnbnmnibpcajpcgclclefindmkaj/https://wp.ufpel.edu.br/geemai/files/2017/11/A-IMPORT%C3%82NCIA-DA-MATEM%C3%81TICA-NOS-ANOS-INICIAS.pdf>>. Acesso em: 18 out. 2022.
- ALVES, T. D. M.; OLIVEIRA, G.J.D. O uso de jogos na sala de aula de matemática: uma proposta com o bingo dos números inteiros. Congresso Nacional de Educação – CONEDU, 3, 2016, Campina Grande. **Anais eletrônicos...** Campina Grande: Realize, 2016. p. 1-8. Disponível em: <<https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/21770>>. Acesso em: 02 nov. 2022.
- ANTUNES, C. **Jogos para estimulação das múltiplas inteligências**. 9. ed. Petrópolis: Vozes, 1998.
- BAUMGARTEL, Priscila. **O uso de jogos como metodologia de ensino da Matemática**. Curitiba: Paraná, 2016.
- BESERRA, L. C.; BESERRA, A. L. S. G. **Os jogos e o lúdico nos anos iniciais do ensino fundamental**: a importância de se fazer um estudo teórico. Belém: RFB, 2021.
- BORIN, J. **Jogos e resolução de problemas**: uma estratégia para as aulas de matemática. São Paulo: IME-USP, 1996.
- BRASIL. BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR. Brasília: Ministério da Educação, 2018. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf. Acesso em: 06 out. 2022.
- BRASIL. CONSTITUIÇÃO DA REPÚBLICA FEDERATIVA DO BRASIL, promulgada em 5 de outubro de 1988, Brasília: Senado Federal Coordenação de Edições Técnicas, 1988. [2016]. Disponível em: https://www2.senado.leg.br/bdsf/bitstream/handle/id/518231/CF88_Livro_EC91_2016.pdf. Acesso em: 06 out. 2022.
- BRASIL. DIRETRIZES CURRICULARES NACIONAIS DA EDUCAÇÃO BÁSICA. Brasília: MEC; SEB; DICEI, 2013. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=13448-diretrizes-curriculares-nacionais-2013-pdf&Itemid=30192. Acesso em: 07 out. 2022.
- BRASIL. ESTATUTO DA CRIANÇA E DO ADOLESCENTE. Brasília: Ministério da Mulher, da Família e dos Direitos Humanos, 1990. Disponível em:

https://crianca.mppr.mp.br/arquivos/File/publi/camara/estatuto_crianca_adolescente_9ed.pdf. Acesso em: 06 out. 2022.

BRASIL. Lei nº 13.257, de 08 de março de 2016. Brasília: Presidência da República, 2016. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2016/lei/l13257.htm. Acesso em: 06 out. 2022.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais**: introdução aos parâmetros curriculares nacionais/ Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1997.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais (5ª a 8ª séries)**: matemática. Brasília: MEC, 1998. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/pnaes/195-secretarias-112877938/seb-educacao-basica-2007048997/12657-parametros-curriculares-nacionais-5o-a-8o-series>>. Acesso em: 29 out. 2022.

CAMARA LUBACHEWSKI, G.; CERUTTI, E. Metodologias ativas no ensino da matemática nos anos iniciais: aprendizagem por meio de jogos. **RIDPHE_R Revista Iberoamericana do Patrimônio Histórico-Educativo**, Campinas, SP, v. 6, p. e 020018, 2020. DOI: 10.20888/ridpher.vi600.9923.

DALLA VALLE, L. R. L. **Jogos, recreação e educação**. Curitiba: Editora Fael, 2010.

EDUCA MARKET. **Educa Market**: o mercado de materiais para educar. Disponível em: <<https://educamarket.com.br/produto/bingo-da-matematica/>>. Acesso em: 27 out. 2022.

EPG HELENA ANTIPOFF. 1º ano A - Jogo Gasta Cem Primeiro. Blog EPG Helena Antipoff. 21 ago. 2014. Disponível em: <<http://escolahelenaantipoff.blogspot.com/2014/08/1-ano-jogo-gasta-cem-primeiro.html#:~:text=O%20objetivo%20do%20jogo%20Gasta,agora%20ganha%20quem%20tem%20menos>>. Acesso em: 26 out. 2022.

FERREIRA, Denise. **Baixe grátis o jogo do dominó da tabuada**. Papo da professora Denise. Disponível em: <<https://www.papodaprofessoradenise.com.br/baixe-gratis-o-jogo-domino-da-tabuada/>>. Acesso em: 27 out. 2022.

FIORENTINI, D.; MIRIOM, M. **Uma reflexão sobre o uso de materiais concretos e jogos no Ensino da Matemática**. São Paulo: UNICAMP, 2004.

FRAGA, N. C. A.; AGRINITO, L. C.; COSTA, C. R. Os jogos e as brincadeiras nos anos iniciais do ensino fundamental da Eseba/UFU. **Olhares & Trilhas**, Uberlândia, v. 14, n. 1, p. 84-97, 2014. Disponível em: <https://seer.ufu.br/index.php/olharesetrilhas/article/view/27471>. Acesso em: 17 out. 2022.

GRANDO, R. C. **O Conhecimento Matemático e o Uso de Jogos na Sala de Aula**. 2000. 239 f. Tese (Doutorado), Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2000.

GRANDO, R.C. **O jogo e a matemática no contexto da sala de aula**. São Paulo: Paulus, 2004.

HENRIQUE, Isabel. **Dominó da Tabuada**. Isabelarts. 29 set. 2020. Disponível em: < <https://isabellarts.blogspot.com/2020/09/domino-da-tabuada.html>>. Acesso em: 27 out. 2022.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2007

JOGO. In: DICIONÁRIO Online Michaelis. São Paulo: Melhoramentos, 2022. Disponível em: <<https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/jogo/>>. Acesso em: 12 jun. 2022.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 3. ed. São Paulo: Cortez, 1996.

KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. In: KISHIMOTO, T. M. (org.). Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo, Cortez, 2003.

KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a Educação Infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994.

KISHIMOTO, T.M. O jogo e a educação infantil. In: KISHIMOTO, T.M. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 5. ed. São Paulo: Cortez, 2001. p. 13-43.

LUH, Cyntia et.al. **Jogos em sala de aula ~ 3** - Jogo das fichas coloridas Movimento em Pedagogia. 9 nov. 2015. Disponível em: <<http://movimentoepedagogia.blogspot.com/2015/11/jogos-em-sala-de-aula-3-jogo-das-fichas.html>>. Acesso em: 26 out. 2022.

LUIZ, J. M. M. et.al. As concepções de jogos para Piaget, Wallon e Vygotsky. EFDeportes.com, **Revista Digital**, Buenos Aires, año 19, n. 195, ago. 2014. Disponível em: <[https://efdeportes.com/efd195/jogos-para-piaget-wallon-e-vygotski.htm#:~:text=As%20concep%C3%A7%C3%B5es%20de%20jogos%20para%20Piaget%2C20Wallon%20e%20Vygotski&text=pela%20Universidade%20Estadual%20de%20Maring%C3%A1%20\(UEM\)%2C%20PR.&text=O%20pre%20estudo%20trata%20da,did%C3%A1tico%20que%20auxilia%20no%20ensino](https://efdeportes.com/efd195/jogos-para-piaget-wallon-e-vygotski.htm#:~:text=As%20concep%C3%A7%C3%B5es%20de%20jogos%20para%20Piaget%2C20Wallon%20e%20Vygotski&text=pela%20Universidade%20Estadual%20de%20Maring%C3%A1%20(UEM)%2C%20PR.&text=O%20pre%20estudo%20trata%20da,did%C3%A1tico%20que%20auxilia%20no%20ensino)>. Acesso em: 4 jul. 2022.

MATEMÁTICA DIVERTIDA. **Trilha da divisão**. 4 mar. 2020. Disponível em: <<http://mtmdivertida.blogspot.com/2020/03/trilha-da-divisao.html>>. Acesso em: 29 out. 2022.

MOURA, P. C.; VIAMONTE, A. J. **Jogos Matemáticos como recurso didático**. Lisboa: APM, 2005. Disponível em: <http://www.apm.pt/files/_CO_Moura_Viamonte_4a4de07e84113.pdf>. Acesso em: 19 out. 2022.

MURCIA, J. A. M. **Aprendizagem através do jogo**. Porto Alegre: Artmed, 2005.

PELLEGRINI, M. J. **A importância dos jogos e das brincadeiras na educação infantil**. 2007. 26 f. Trabalho apresentado como requisito para conclusão da Habilitação Educação Infantil. – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo – Faculdade de Educação, São Paulo, 2007.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança**: imitação, jogo e sonho – imagem e representação. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 1978.

PIMENTA, J. G. **A importância dos jogos e brincadeiras na educação infantil**. 2011. 41f. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em

Educação Infantil e Desenvolvimento) – Instituto a Vez do Mestre, Universidade Cândido Mendes, Rio de Janeiro, 2011.

PONTA GROSSA-PR. REFERÊNCIAS CURRICULARES PARA OS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL. Ponta Grossa: Secretaria Municipal da Educação, 2020. Disponível em: <https://sme.pontagrossa.pr.gov.br/wp-content/uploads/2020/07/Referenciais-curriculares-para-os-anos-iniciais-do-Esino-Fundamental-1.pdf>. Acesso em: 06 out. 2022

RIBEIRO, Flávia Dias. **Jogos e modelagem na Educação Matemática**. São Paulo: Saraiva, 2009.

RIZZI, L.; HAYDT, R. C. C. **Atividades lúdicas na educação da criança**. São Paulo: Editora Ética, 2001.

ROSAMILHA, N. **Psicologia do jogo e aprendizagem infantil**. São Paulo: Pioneira 1979.

SEMANA DO BRINCAR. Movimento unidos pelo brincar e aliança pela infância lançam guia para tornar a semana mundial do brincar uma política pública dos municípios, 27 set. 2021. Disponível em: <<https://semanadobrincar.org.br/movimento-unidos-pelo-brincar-e-alianca-pela-infancia-lancam-guia-para-tornar-a-semana-mundial-do-brincar-uma-politica-publica-dos-municipios/>>. Acesso em: 18 out. 2022.

SOUZA, R. **Possibilidades lúdicas para a construção do conhecimento: o papel dos jogos educativos nos documentos norteadores para os anos iniciais do ensino fundamental**. Florianópolis, SC. 2016. 69 f. Trabalho de Conclusão de Curso – Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Ciências da Educação, Graduação em Pedagogia, Florianópolis, 2016.

VARGAS, J. C.; ZAVELINSKI, A. L. Práticas Docentes no Ensino Fundamental: Reflexões Sobre o Brincar e o Estudar. **Revista Didática Sistemica**, Rio Grande, v. 13, n. 2, 2011.

VIGOTSKY, L. S. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo: Ícone, 1979.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

VYGOTSKY, L. S. **Pensamento e Linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

WALLON, H. **As origens do pensamento na criança**. São Paulo: Manole, 1989.