

UNIVERSIDADE ESTADUAL DO MARANHÃO
CENTRO DE ESTUDOS SUPERIORES DE CAXIAS
CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA

ISABEL CRISTINA DA SILVA

**OS JOGOS NOS ANOS INICIAIS COMO POSSIBILIDADE PARA UMA
APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA: o que dizem os professores?**

CAXIAS
2022

ISABEL CRISTINA DA SILVA

**OS JOGOS NOS ANOS INICIAIS COMO POSSIBILIDADE PARA UMA
APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA: o que dizem os professores?**

Monografia apresentada ao Curso de Pedagogia da Universidade Estadual do Maranhão-UEMA, como requisito para obtenção do grau de Licenciado em Pedagogia.

Orientadora: Elizangela Fernandes Martins

CAXIAS

2022

S586j Silva, Isabel Cristina da

Os jogos nos anos iniciais como possibilidade para uma aprendizagem significativa: o que dizem os professores / Isabel Cristina da Silva. __Caxias: CESC/UEMA, 2022.

39f.

Orientador: Prof^ª. Elizangela Fernandes Martins.

Monografia (Graduação) – Centro de Estudos Superiores de Caxias, Curso de Licenciatura em Pedagogia.

1. Aprendizagem significativa. 2. Formação docente. 3. Jogos. I.
Título.

CDU 37.091.33-027.22:796

ISABEL CRISTINA DA SILVA

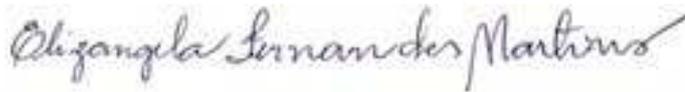
**OS JOGOS NOS ANOS INICIAIS COMO POSSIBILIDADE PARA UMA
APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA: o que dizem os professores?**

Monografia apresentada ao Curso de Pedagogia da
Universidade Estadual do Maranhão-UEMA, como
requisito para obtenção do grau de Licenciado em
Pedagogia.

Orientadora: Elizangela Fernandes Martins

Aprovado em: ____/____/____

BANCA EXAMINADORA



Profª Dra. Elizangela Fernandes Martins
Orientadora



Examinador 1



Examinador 2

AGRADECIMENTOS

Inicialmente, gostaria de agradecer a Deus, pois com ele tudo é possível. Deixo um agradecimento em especial para minha mãe, minha rainha, que apesar de não ter estudado, me repassou muitos ensinamentos. Agradeço minha avó Isabel, que não está presente neste momento tão importante da minha vida, mas sei que está feliz onde estiver. Mulheres guerreiras, determinadas, que me ensinaram a lutar pelos meus objetivos e enfrentar os obstáculos que a vida me apresentou. Chico Ramos, quem chamo de pai, saiba que te amo e sou imensamente grata por você ter me aceitado como filha e por ser um pai exemplar. Seus ensinamentos e valores guiaram meus passos e hoje minha vitória também é sua. Agradeço meus irmãos pelo apoio.

Obrigado também aos meus amigos Erika Viana, Francisco Valdenilson, Marcia Dutra e Samuel Rocha, que cooperaram direta e indiretamente para a minha formação. Obrigada a esta universidade, a todos os professores do CESC-UEMA e aos interlocutores deste trabalho, pois sem eles não seria possível a concretização desta pesquisa. Sou grata a minha orientadora Elizangela Martins, que compartilhou de sua sabedoria, pelos esclarecimentos das dúvidas, pela paciência, dedicação e confiança.

Agradeço a minha filha Laysa, que me acompanhou durante toda minha trajetória. Sou eternamente grata ao meu marido Joselio que sempre esteve ao meu lado, sem o apoio dele eu não estaria aqui, pois não me deixou desistir dos estudos e me incentivou a escolher o curso de Licenciatura em Pedagogia. Obrigado pelo carinho, cumplicidade, amor e força. Seu apoio foi essencial para essa etapa tão desafiadora da minha vida.

RESUMO

Este trabalho tem por objetivo geral analisar como os professores dos anos iniciais do Ensino Fundamental compreendem a utilização dos jogos no processo de ensino e aprendizagem. Para o alcance de tal objetivo delimitou-se os específicos: identificar as contribuições dos jogos para a aprendizagem significativa; investigar quais as concepções dos professores acerca da relação jogo e educação. Na produção dessa pesquisa de abordagem qualitativa, cunho descritivo e método dialético, traçamos o caminho metodológico, sendo realizadas as pesquisas bibliográfica, documental e a pesquisa de campo, com aporte teórico em Lakatos e Marconi (2002), Fachin (2006), Gil (2008) e Triviños (1987). Além disso, foram realizadas entrevistas com professoras da rede municipal da cidade de Caxias (MA) que atuassem no ciclo de alfabetização, que corresponde ao 1º, 2º e 3º ano do Ensino Fundamental. As discussões produzidas tem por base os autores Huizinga (2000), Moreira e Masini (1982), Kishimoto (1995), Nascimento, Araujo e Migués (2009), entre outros. A pesquisa em seus resultados evidencia que as professoras compreendem as potencialidades dos jogos e mesmo diante das adversidades os utilizam para mediar a construção do conhecimento sistematizado. Sendo possível averiguar que a mediação da aprendizagem partindo da utilização dos jogos proporciona o desenvolvimento cognitivo, emocional, social e cultural do sujeito. Contudo, mediante a pesquisa e análises feitas verificou-se também as lacunas presentes nas formações das educadoras, que resultam na dificuldade em buscar novas metodologias de ensino e aperfeiçoamento das práticas educativas, ocasionado a dificuldade em utilizar os jogos na sala de aula de forma efetiva.

Palavras-chaves: Aprendizagem significativa. Formação docente. Jogos.

ABSTRACT

This work has as general aim to analyze how the teachers of the first years of middle school understand the games' use in the process of teaching-learning. To reach such aim it was delimited the specific ones: to identify the contributions of games to the significant learning, to investigate what are the conceptions of teachers about the relation between games and learning. In the production of this research of qualitative approach, descriptive imprint, and dialectical method, we traced the methodological path, being made the bibliographic researches, documental and the field research, with theoretical support in Lakatos and Marconi (2002), Fachin (2006), Gil (2008) and Triviños (1987). Beyond that, it was made interviews with teachers from the county's chain of the city of Caxias (MA) that act in the alphabetization circle, that is understood as the 1º, 2º and 3º year of middle school. The discussions made have as base authors Huizinga (2000), Moreira and Masini (1982), Kishimoto (1995), Nascimento, Araujo and Migués (2009), between others. The research in its results made evident that the teachers understand the potential of games and even in front of the adversities has used them to mediate the construction of systemized knowledge. Being possible to find out that the mediation of learning coming from the use of games made possible the develop of cognitive, emotional, social and cultural of the student. But, through the research and analyzes made it was verified also the lacks in the formation of teachers, that result in the difficulty in search new methods of teaching and improvement of the educative practices, causing diffculted in the use of games in classroom in an effective way.

Keywords: Significant learning. Teacher training. Games.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	8
2. APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA E A MEDIAÇÃO DOS JOGOS	11
2.1 Os jogos como mediadores de aprendizagem	11
2.3 Formação docente e o fazer pedagógico	15
3. CAMINHOS METODOLÓGICOS	18
3.1 Tipo de Estudo	18
3.2 Locais de Realização da Pesquisa	20
3.3 Sujeitos da Pesquisa	20
3.4 Instrumentos e Procedimentos para Coleta de Dados	21
3.5 Organização e Análise dos Dados	21
4. O JOGO NO PROCESSO DE CONSTRUÇÃO E RESIGNIFICAÇÃO DO CONHECIMENTO	22
EIXO 1: PERCEPÇÕES DE JOGOS: a relação jogo e educação	22
SUB EIXO 1: O USO DE JOGOS: estratégias metodológicas alinhadas a realidade do aluno	23
EIXO 2: TEORIAS PEDAGÓGICAS E PRÁTICAS DOCENTES: entre o saber e o fazer	23
SUB EIXO 2: SABERES DOCENTES: identidade e formação profissional	25
EIXO 3: COMPREENSÕES DE APRENDIZAGEM: o processo de relações sociais	28
EIXO 4: A AVALIAÇÃO: um instrumento de aperfeiçoamento das práticas educativas	30
SUB EIXO 4: O JOGO COMO INSTRUMENTO AVALIATIVO: uma perspectiva crítica e formativa	32
CONSIDERAÇÕES FINAIS	34
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICA	36
APÊNDICE	38

1. INTRODUÇÃO

Os jogos estão presentes na sociedade desde os primórdios e em cada época seguiram o pensamento predominante do contexto no qual estava inserido, sempre visto como algo pertencente a natureza humana, possuindo um caráter educativo ou mesmo considerados apenas como uma forma de entreter as pessoas. Na concepção de Huizinga. (2000, p. 5) “O jogo é fato mais antigo que a cultura, pois esta, mesmo em suas definições menos rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana; mas, os animais não esperaram que os homens os iniciassem na atividade lúdica.” Assim é possível afirmar que diferentes povos, de diferentes gerações já praticavam os jogos como meio educativo, estando presentes desde o surgimento e desenvolvimentos das civilizações. A representação do lúdico através do jogo reflete sua função não apenas como prática social resumida a diversão e passatempo, como também prática educacional, dado que oferece recursos propícios ao processo de ensino e aprendizagem.

[...] o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da "vida quotidiana. (HUIZINGA, 2000, p. 24).

Os jogos podem ser compreendidos como uma atividade livre capaz de desenvolver a inteligência e contribuir no aprendizado do sujeito. Assim, para que ocorra os processos de aprendizagem e o desenvolvimento de forma integral, os indivíduos interagem entre si e com o objeto, assimilando conhecimentos derivados de um processo de construção. É através dos jogos que ocorre a assimilação de conhecimentos e a criança constrói e transforma a realidade em que está inserida de acordo com a sua percepção de mundo.

Nessa perspectiva, a aprendizagem significativa ocorre quando o educador busca ferramentas e abordagens que possibilitam ao educando assimilar os conteúdos e relacionar as informações anteriores aos novos conhecimentos. Esta aprendizagem só acontece quando o educando tem interesse em aprender, e a partir disso ocorre o desenvolvimento de sua estrutura cognitiva. A criação de um ambiente agradável, descontraído e acolhedor beneficia a interação, a participação, o estímulo e o entusiasmo dos alunos em aprender. David Ausubel formulou o conceito de aprendizagem significativa, compreendendo que “[...] aprendizagem significativa é um processo pelo qual uma nova informação se relaciona com um aspecto relevante da estrutura de conhecimento do indivíduo.” Moreira e Masini (1982, p.7). Partindo disso, os jogos no processo de ensino-aprendizagem apresentam contribuições importantes, pois a ludicidade favorece uma aprendizagem significativa e prazerosa, possuindo as qualidades necessárias para

oportunizar a construção de questões como reflexão e criticidade, além disso possibilita ao professor a oportunidade de desenvolver uma proposta pedagógica efetiva.

É notório que as atividades lúdicas estão presentes durante toda a Educação Infantil, pois elas são essenciais no desenvolvimento motor, afetivo, social e psíquico da criança. Porém, os jogos são mais utilizados na creche, enquanto que a partir do primeiro ano do Ensino Fundamental há uma carência dessa ludicidade, pois nessa fase são priorizados os conteúdos curriculares da escola. Diante disso faz-se necessário resgatar o brincar, estimular a curiosidade, a imaginação, o interesse do aluno nas atividades realizadas em sala. Nesse processo, o docente deve alinhar os jogos educativos as atividades propostas, promovendo assim uma aula criativa, dinâmica e divertida, fazendo com que os alunos dos anos iniciais do Ensino Fundamental tenham interesse na aula e se sintam parte do processo educativo.

Diante do que foi exposto surge o questionamento: Os professores compreendem os jogos como estimuladores da aprendizagem significativa nos anos iniciais do Ensino Fundamental? Uma vez que, é necessário analisar as concepções dos docentes acerca da utilização dos jogos na sala de aula, como eles os utilizam e com qual frequência, pois esta é uma questão pertinente para compreender os processos educativos numa perspectiva de aprendizagem significativa.

Em vista, foi analisado como os professores dos anos iniciais compreendem a utilização dos jogos no processo de aprendizagem como mediadores de uma aprendizagem significativa, uma vez que são eles os facilitadores da aprendizagem, colaborando ou não para a efetivação de um ensino de qualidade, visto que, a aprendizagem significativa só é alcançada quando o educador busca metodologias condizentes com as necessidades dos educandos.

Buscou-se identificar as contribuições dos jogos para a aprendizagem significativa, partindo de autores que abordam os jogos como prática educacional e enfatizando as visões dos educadores interlocutores desta pesquisa, uma vez que é necessário embasar esta pesquisa em autores que abordam a temática em questão, assim como é necessário também compreender como os professores fazem na prática e quais as contribuições dos jogos para a construção dos conhecimentos dos educandos.

Outro ponto importante realizado na pesquisa foi a investigação das percepções dos professores acerca da relação jogo e educação, pontuado como os professores dos anos iniciais utilizam os jogos na sala de aula. É preciso observar com que frequência esses jogos são utilizados e com quais finalidades. Além disso, é preciso ressaltar que a formação desses professores é um fator que influencia diretamente em suas práticas de ensino.

Para obtenção de tais objetivos foi necessário a fundamentação em teóricos como Nascimento, Araujo e Migués (2009), Kishimoto (1995), Smole; Diniz e Cândido (2007), Aquino (1997), entre outros. Esta pesquisa está pautada na pesquisa bibliográfica e documental, sendo também utilizada a pesquisa de campo do tipo exploratória. Possui abordagem qualitativa, cunho descritivo e método dialético. Foi realizada a entrevista semiestruturada, em que professores dos anos iniciais do Ensino Fundamental da rede pública de Caxias foram os interlocutores.

Esta monografia está estruturada da seguinte forma: introdução, contendo a contextualização, objetivos, problema de pesquisa e apresentação do trabalho; primeiro capítulo, integrando o referencial teórico que traz discussões sobre os jogos, aprendizagem significativa e formação docente; segundo capítulo, compondo o percurso metodológico, pontuando os tipos de pesquisa, abordagens, instrumento de coleta de dados, interlocutores, entre outros; terceiro capítulo, que concerne a análise dos dados, trazendo as falas das professoras, interpretações e discussões dos dados obtidos, relacionando-os com as concepções de teóricos; quarto capítulo, compõe as considerações finais, nesta parte foi pontuado os resultados finais da pesquisa, enfatizado o alcance dos objetos traçados.

2. APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA E A MEDIAÇÃO DOS JOGOS

2.1 Os jogos como mediadores de aprendizagem

Através dos jogos o indivíduo adquire valores, transforma padrões, comportamentos e aprimora suas habilidades cognitivas, além disso, o lúdico estimula o desenvolvimento da consciência crítica e social. Nesse sentido, Nascimento, Araujo e Migués (2009, p.295 apud Elkonin, 1998) enfatizam que “o jogo é compreendido como uma “atividade em que se reconstroem, sem fins utilitários diretos, as relações sociais”. Através dos jogos ocorre a assimilação de conhecimentos e a criança constrói e transforma a realidade em que está inserida de acordo com a sua percepção de mundo. A criação de um ambiente agradável, descontraído e acolhedor beneficia a interação, a participação, o estímulo e o entusiasmo dos alunos em aprender.

Os jogos devem ser utilizados na prática pedagógica como um instrumento mediador do processo de ensino e aprendizagem. E para que ocorra os processos de aprendizagem e o desenvolvimento de forma integral, os indivíduos interagem ente si e com o objeto, assimilando conhecimentos derivados de um processo de construção. A prática pedagógica pautada na ludicidade compreende que a construção do conhecimento é obtida através das interações realizadas entre os indivíduos. Assim, a utilização de jogos em diversos cenários educacionais podem ser uma ferramenta para incentivar, investigar e avaliar aprendizagens específicas, habilidades e potencialidades dos educandos.

O educador deve compreender que para a construção de uma aprendizagem significativa, a utilização de jogos em sua prática docente deve intencionar objetivos que serão alcançados pelos educandos no final das ações realizadas na sala de aula, desse modo, os jogos não devem ser utilizados apenas para entreter os alunos, ou sem nenhuma intencionalidade educativa. Dito isso, os jogos devem ser utilizados aliados aos conteúdos sistematizados.

A utilização de jogos potencializa a exploração e a construção do conhecimento, por contar com a motivação interna, própria do lúdico, mas o trabalho pedagógico requer a oferta de estímulos externos e a influência de **parceiros bem como a sistematização de conceitos em outras situações que não jogos.** (KISHIMOTO, 1995, p.37-38)

Os jogos também podem ser utilizados como instrumento para avaliação, uma vez que, o processo avaliativo concerne as ações que são desenvolvidas para identificar as aprendizagens e dificuldades dos educandos para que, a partir dessa identificação, seja possível fazer as intervenções necessárias. Segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais “A avaliação deve ser

compreendida como conjunto de ações organizadas com a finalidade de obter informações sobre o que o aluno aprendeu, de que forma e em quais condições” (BRASIL, 1998, p. 35). Essa avaliação possibilita tanto a constatação da aprendizagem dos alunos, quanto a verificação do trabalho do professor, norteando as próximas ações a serem desenvolvidas.

Como pontuado, o educador que faz uso dos jogos não deve apenas se limitar ao pensamento de sair da rotina escolar, mas deve ir além e, pesquisar alternativas que promovam um aprendizado diversificado aos discentes, superando assim os conceitos prontos e acabados. Os jogos podem exercer um cunho avaliativo desde que seja planejado e possua papel formativo, na qual o ato de avaliar não se limite apenas ao meio de pontuação das habilidades dos alunos. O educador deve, através da avaliação, instigar os alunos, promover a curiosidade, possibilitar que estes sejam capazes de pensar e debater sobre as temáticas abordadas.

[...] avaliar não para selecionar, mas para possibilitar a todos os alunos o conhecimento crítico e criativo, instrumento necessário quando se tem como compromisso não a “conformação” à realidade, mas sua transformação, servindo a avaliação à inclusão e não à exclusão. (AQUINO, 1997, p.135)

Avaliar não é meramente a quantificação dos erros e acertos dos alunos, vai muito além disso, a avaliação é um processo contínuo, que ocorre desde a chegada do aluno na sala de aula, até sua saída. Os progressos são importantes, assim como os erros também são essenciais para o desenvolvimento do sujeito, permitindo a reconstrução de hipóteses e novas tentativas, que servirão de base para a construção da aprendizagem significativa. O sujeito se desenvolve a partir da tentativa e erro, pois nesse processo é possível a reconstrução do conhecimento e aprimoramento das habilidades. Os erros fazem parte do processo de aquisição de conhecimento, assim como os acertos.

No jogo, os erros são revistos de forma natural na ação das jogadas, sem deixar marcas negativas, mas propiciando novas tentativas, estimulando previsões e checagem. O planejamento de melhores jogadas e a utilização de conhecimentos adquiridos anteriormente propiciam a aquisição de nova ideias e novos conhecimentos. (SMOLE; DINIZ; CÂNDIDO 2007, p.12)

O jogo possui um papel significativo, pois promove o entendimento sobre questões pertinentes para a sociedade que está situado, como as regras, a consciência de coletividade e aprimoramento das habilidades cognitivas e sociais. Segundo Lopes (2005, p.35) “O jogo para a criança é o exercício, é a preparação para a vida adulta. A criança aprende brincando, é o exercício que a faz desenvolver suas potencialidades.” Os jogos permitem a possibilidade de analisar, entender e respeitar regras, eles também desenvolvem o senso de coletividade, uma vez que, a cooperação é mais importante que a competição.

No jogo os conhecimentos prévios também são importantes, visto que, o erro cometido anteriormente não será cometido novamente, então o sujeito precisa buscar novas possibilidades para chegar a uma solução para o problema em questão, resultando assim em uma nova aprendizagem. Errando, tentando e acertando é que se constrói o conhecimento. Nessa perspectiva, a utilização dos jogos, como qualquer outra ação desenvolvida na prática pedagógica, deve ser planejada.

Trabalhar com jogos envolve o planejamento de uma sequência didática. Exige uma série de intervenções do professor para que, mais que jogar, mais que brincar, haja aprendizagem. Há que se pensar como e quando o jogo será proposto e quais possíveis explorações ele permitirá para que os alunos aprendam. (SMOLE; DINIZ; CÂNDIDO 2007, p.17)

Apenas implementar os jogos na rotina da sala de aula não é suficiente, pois jogar por jogar não desenvolve o indivíduo em sua totalidade. Para que o jogo exerça seu papel de facilitador da aprendizagem, o planejamento é essencial. Na prática pedagógica, o educador deve organizar cada ação que será desenvolvida, tais como recursos, objetivos, conteúdos, referências bibliográficas, etc. Essas etapas são importantes para que o professor não perca o foco e consiga alcançar os objetivos almejados. Qual jogo escolher, como utilizar, quando e por que são questões que o professor deve se atentar. O planejamento e organização são etapas importantes para todo processo de ensino e aprendizagem.

2.2 A prática docente e o desenvolvimento da aprendizagem significativa

A aprendizagem significativa, proposta por David Ausubel compreende que a aquisição de conhecimentos necessita de ideias âncoras, na qual saberes anteriores dos discentes servirão de base para a construção de novos conhecimentos. Na concepção de Ausubel (MOREIRA E MASINI, 1982, p. 7) “[...] aprendizagem significativa é um processo pelo qual uma nova informação se relaciona com um aspecto relevante da estrutura de conhecimento do indivíduo.” Dessa forma, a aprendizagem ocorre a partir da convergência entre os conhecimentos prévios e os novos conhecimentos.

Para que a aprendizagem seja significativa, a prática educativa deve ser planejada, organizada e sistemática. Nesse sentido, o educador deve buscar metodologias que possibilitem um ensino contextualizado, tomando como referência a relação entre aos saberes sistematizados e os saberes que favorecem a transformação da estrutura cognitiva do educando. O educando

precisa encontrar um sentido nas aulas, fazendo relação entre os conteúdos pedagógicos, os conhecimentos que já possui e seu contexto social.

A partir da identificação das necessidades e potencialidades do educando, o educador deve buscar metodologias e intervenções com o objetivo de contribuir para o desenvolvimento psíquico e social do educando. A produção do conhecimento pode ocorrer por meio de aulas dinâmicas e interativas, no qual o aluno é partícipe no desenvolvimento de suas habilidades sociais, emocionais e cognitivas.

O aluno nessa perspectiva é o construtor de seu próprio conhecimento e não apenas reprodutor. Segundo Ausubel (MOREIRA E MASINI, 1982) a aprendizagem significativa pode ocorrer por retenção ou descoberta. Na aprendizagem por retenção, as informações são apresentadas ao educando, este assume então uma postura passiva no processo educativo. Já na aprendizagem por descoberta o aluno precisa construir seu próprio conhecimento, buscando as informações, e o professor assume um papel de mediador do conhecimento.

Tanto na aprendizagem por retenção quanto na aprendizagem por descoberta a aprendizagem pode ser significativa, desde que o aprendente consiga fazer a conexão entre os conhecimentos novos e anteriores. É a partir das relações sociais e experiências de vida que o sujeito vai adquirindo conhecimento e organizando sua estrutura cognitiva. Para essa aprendizagem, o referido autor propõe a utilização de facilitadores.

[...] o uso de organizadores prévios que sirvam de âncora para a nova aprendizagem e levem o desenvolvimento de conceitos subsunçores que facilitem a aprendizagem subsequente. [...] Organizadores prévios são materiais introdutórios apresentados antes do próprio material a ser aprendido. (MOREIRA E MASINI, 1982, p.11 e 12)

Assim, a aprendizagem significativa acontece quando o educador busca ferramentas e abordagens que possibilitam ao educando assimilar os conteúdos de maneira efetiva, como afirmam Moreira e Masini (apud Ausubel, 1982, p.13) “[...] a essência do processo de aprendizagem significativa está em que ideias simbolicamente expressas sejam relacionadas de maneira não-arbitrárias e substantiva (não-literal) ao que o aprendiz já sabe, ou seja, a algum aspecto relevante da sua estrutura de conhecimento [...]”. A aprendizagem significativa acontece quando o sujeito consegue conciliar os conhecimentos prévios que possui de acordo com suas relações sociais e os novos saberes adquiridos na sala de aula.

Os subsunçores são os conhecimentos preexistentes e relevantes que estão presentes na estrutura cognitiva do sujeito, esses subsunçores servem de base para absorção, compreensão e

fixação de novos conhecimentos. Ausubel apresenta algumas condições para que ocorra a aprendizagem significativa:

- a) o material a ser aprendido seja potencialmente significativo para o aprendiz, i.e, relacionável a sua estrutura de conhecimento de forma não-arbitrária e não-litera (substantiva);
- b) o aprendiz manifeste uma disposição de relacionar o novo material de maneira substantiva e não-arbitrária a sua estrutura cognitiva. (MOREIRA E MASINI, 1982, p.14)

Segundo essas condições apresentadas por David Ausubel, para que aconteça a aprendizagem significativa é necessário, primeiramente, que o material de aprendizagem seja relevante para o educando, ele precisa encontrar um sentido nos conteúdos, livros e nas aulas. A segunda condição implica que a estrutura cognitiva do educando possua subsunçores com as quais será realizado a interação com as novas informações.

Como pontuado anteriormente as novas aprendizagens ocorrem a partir de aprendizagens já existentes, assim, para que o educador consiga promover a aprendizagem significativa é necessário pautar sua prática nos conhecimentos prévios de seus educandos. Nesse processo a aluno não é um mero receptor de informações, ele participa ativamente na construção de seu conhecimento, fazendo conexões entre o que já sabe e o que ainda está aprendendo.

2.3 Formação docente e o fazer pedagógico

A formação do educador é um fator importante, visto que ele será o mediador das ações a serem desenvolvidas na sala de aula. A formação profissional é o processo no qual o docente irá se apropriar de conhecimentos filosóficos, científicos e artísticos para mediar sua prática pedagógica, além de compreender aspectos pertinentes para suas práticas como: O que ensinar, como ensinar e para quem ensinar. Durante a formação é inevitável a mudança de postura do sujeito, pois, os conhecimentos que são internalizados vão para além da profissão. Assim, a formação serve para profissionalização e humanização do indivíduo.

[...] pode ser entendida sob três aspectos: como função social, quando se ocupa da transmissão de saberes – saber ser e saber fazer; como processo de desenvolvimento e de estruturação da pessoa, essa se manifesta como processo de maturação e aprendizagem; e como instituição, referindo-se à estrutura que organiza, planifica e desenvolve a profissão. (MARTINS, 2012, p.44)

A formação inicial, como o próprio nome já indica, é o processo no qual o sujeito terá o primeiro contato com as concepções, metodologias e conhecimentos que irão nortear a prática docente. Para Martins (2012, p.89) “A formação inicial como processo de aprendizagem de dada profissão é etapa importante no desenvolvimento profissional, mas não é o único e nem o decisivo, visto que são muitos e diversos os processos formativos vivenciados por dado profissional.” Para a referida autora, a aprendizagem é contínua, desse modo, a formação profissional do educador não deve ser limitada e engessada aos conhecimentos adquiridos ao longo da graduação. A formação inicial é apenas o ponto de partida, e partindo disso o docente irá buscar novas perspectivas, aprimorando e enriquecendo sua práxis educativa

A formação inicial, nas palavras de Martins (2012, p.89) “[...] constitui-se em processo identitário, pois é responsável pelo conjunto de ações intencionalmente desenvolvidas para profissionalizar um indivíduo, de modo a possibilitar identificação com a profissão, no caso do curso de Pedagogia, com a docência.” De acordo com essa perspectiva, a construção da identidade docente se dá a partir das experiências, concepções, relações sociais e os conhecimentos que o professor possui. A construção da identidade docente passou por inúmeras transformações, refletindo os interesses e necessidades da sociedade em questão. Como dito, a identidade docente é construída socialmente, portanto, aspectos como classe social, contexto e gênero são aspectos importantes para sua formação.

A identidade não é um dado imutável. Nem externo, que possa ser adquirido. Mas é um processo de construção do sujeito historicamente situado. A profissão de professor, como as demais, emerge em dado contexto e momentos históricos, como resposta a necessidades que estão posta pelas sociedades, adquirindo estatuto de legalidade. (PIMENTA,1999, p. 18)

O professor ao construir sua identidade pautada na reflexão acerca da práxis educativa, compreende que o papel do professor, em suma, é formar indivíduos críticos e autônomos. Não se pode formar essa criticidade e autonomia quando o professor não as possui, para tanto, é extremamente importante que o professor busque permanentemente a autoavaliação, reflexão e aperfeiçoamento de suas práticas educativas. Pimenta apud Zeichner (1999, p.30) enfatiza “[...]a importância de preparar professores que assumam uma atitude reflexiva em relação ao seu ensino e as condições sociais que influenciam.”. O educador com uma postura crítica entende que escola não está isolada do restante do mundo, conseqüentemente, as desigualdades sociais, os conhecimentos prévios e as relações sociais dos educandos interferem no processo de ensino e aprendizagem.

Para que seja possível educar e formar cidadão autônomos e críticos são necessários conhecimentos específicos da docência, esses conhecimentos referem-se aos saberes que servem de base para a prática pedagógica do professor. Os saberes pedagógicos são construídos ao longo da formação inicial e amplia-se de acordo com as ações desenvolvidas pelo professor. O professor possui a responsabilidade de sempre buscar se atualizar acerca dos diferentes saberes de sua profissão, tanto no que se refere aos conhecimentos pertinentes para sua prática docente, quanto saberes dos diversos âmbitos da sociedade.

A formação passa sempre pela mobilização de vários tipos de saberes: saberes de uma prática reflexiva, saberes de uma teoria especializada, saberes de uma militância pedagógica. O que coloca os elementos para produzir a profissão docente, dotando-a de saberes específicos que não são únicos, no sentido de que não compõem um corpo acabado de conhecimentos, pois os problemas da prática profissional docente não são meramente instrumentais, mas comportam situações problemáticas que requerem decisões num terreno de grande complexidade, incerteza, singularidade e de conflito de valores. (PIMENTA, 1999, p. 30)

O educador deve buscar entender quem são os alunos, quais suas dificuldades e necessidades, com a finalidade de auxiliá-los no processo de ensino e aprendizagem. O ato de ensinar concerne o desenvolvimento da consciência crítica partindo da problematização dos conteúdos, discussões acerca das questões sociais, reflexão e autoavaliação das práticas educativas. Assim, apenas a transmissão de fatos e treinamento de habilidades não é suficiente para a construção de uma aprendizagem significativa.

Reconhecer que a finalidade maior da tarefa educativa não é, apenas, a mera transmissão metódica e ordenada do saber sistematizado pela humanidade, mas que é, fundamentalmente, estabelecer novas formas de produzir e distribuir o conhecimento – orientado para novas formas de conceber o mundo, o trabalho, as relações sociais e de vida – suscita a necessidade de entender a prática pedagógica como um processo que tem como ponto de partida e de chegada a prática social. (SOUZA, 2001, p.06)

Os educadores precisam se reinventar, adaptar suas práticas de acordo com as subjetividades dos educandos. O ato de ser ensinar está carregado de intencionalidades, o educador possui em mente um tipo de homem que pretende formar, objetivos que intenciona que seus alunos alcancem, posicionamentos referentes aos problemas da sociedade atual, metodologias de ensino partindo de uma perspectiva crítica ou acrítica, entre outras questões que são pertinentes para a práxis pedagógica.

Acerca da relação teoria e prática, Freire (1987, p.70) enfatiza “A tão conhecida afirmação de Lênin: Sem teoria revolucionária não pode haver movimento revolucionário”

significa precisamente que não há revolução com verbalismo, nem tampouco com ateísmo, mas com práxis, portanto, com reflexão e ação incidindo sobre as estruturas a serem transformadas.” O educador que possui apenas a experiência como mediadora de ações, possui dificuldade em exercer sua profissão, da mesma forma que não consegue possibilitar aos alunos uma aprendizagem significativa. O mesmo ocorre com aquele que possui apenas a teoria, pois não sai do discurso, não havendo assim a concretização.

O desenvolvimento do pensamento se revela uma conquista advinda de condições que o promovam e o requeiram – e, como tal, depende em alto grau das dimensões qualitativas da formação escolar. Não por acaso, os preceitos que embasam a pedagogia histórico-crítica demonstram os severos limites de modelos pedagógicos que, privilegiando um tipo de conhecimento utilitário e pragmático, secundarizam a transmissão dos conhecimentos clássicos. (MARTINS, 2011, p.215)

Nesse contexto, a dicotomia entre teoria e prática não possibilita a efetividade de uma educação de qualidade, pois ambas são essenciais para o processo de ensino e aprendizagem. A teoria e a prática devem ser compreendidas como unidade, pois enquanto a primeira refere-se as fundamentações que nortearão o trabalho as ações educativas, a segunda diz respeito a efetivação dessas teorias no contexto educativo. Por conseguinte, toda prática educativa é o reflexo de alguma teoria. A teoria não deve ser utilizada rigorosamente, da mesma forma que somente a prática não desenvolve o homem em sua plenitude.

O binômio teoria-prática deve ser utilizado de forma crítica, no qual uma está intrinsecamente relacionada a outra. O embasamento em uma teoria que visa a transformação da realidade, possibilita ao educador pensar criticamente o ato educativo, analisar, refletir e buscar mudanças na educação, desenvolver a capacidade de reorganizar e replanejar suas aulas, readaptar suas metodologias de ensino e promover um ensino crítico e emancipador.

3. CAMINHOS METODOLÓGICOS

3.1 Tipo de Estudo

Esta pesquisa está pautada primeiramente na pesquisa bibliográfica e segundo Lakatos e Marconi (1992, p.43-44) “Trata-se de levantamento de toda bibliografia já publicada, em forma de livros, revistas, publicações avulsas e imprensa escrita. Sua finalidade é colocar o pesquisador em contato com tudo aquilo que foi escrito sobre determinado assunto[...]”. Dessa

forma a pesquisa bibliográfica é considerada o alicerce de toda pesquisa científica, pois é necessário embasamento teórico, muita pesquisa e leitura.

O presente estudo foi conduzido também através da pesquisa documental, que para Lakatos e Marconi (2002, p. 62) é caracterizada pelo fato de que “[...] a fonte de coleta de dados está restrita a documentos, escritos ou não, constituindo o que se denomina de fontes primárias. Estas podem ser recolhidas no momento em que o fato ou fenômeno ocorre, ou depois”. A pesquisa documental consiste numa intensa e ampla análise de dados obtidos através de documentos, visando obter informações neles contidas

A pesquisa documental corresponde a toda a informação coletada, seja de forma oral, escrita ou visualizada. Ela consiste na coleta, classificação, seleção difusa e utilização de toda a espécie de informações, compreendendo também as técnicas e os métodos que facilitam a sua busca e a sua identificação. (FACHIN,2006, p. 146)

A análise documental foi realizada a partir de documentos que norteiam as escolas municipais da cidade de Caxias (MA), acentuando Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) e a Base Nacional Curricular Comum (BNCC). Esta pesquisa possui abordagem qualitativa, pois possui o ambiente como fonte direta dos dados, dessa forma há uma relação direta entre o pesquisador, o ambiente e o objeto de estudo pesquisado. Nessa abordagem o pesquisador busca entender o contexto analisado partindo das concepções dos sujeitos participantes da pesquisa, com a ausência de elementos estatísticos para análise dos dados. A pesquisa qualitativa apresenta cinco características principais, sendo:

1º) A pesquisa qualitativa tem o ambiente natural como fonte direta dos dados e o pesquisador como instrumento-chave; 2º) A pesquisa qualitativa é descritiva; 3º) Os pesquisadores qualitativos estão preocupados com o processo e não simplesmente com os resultados e o produto; 4º) Os pesquisadores qualitativos tendem a analisar seus dados indutivamente; 5º) O significado é a preocupação essencial na abordagem qualitativa [...]. (BOGDAN,1982 apud TRIVIÑOS, 1987, p. 128-130).

O método dialético foi utilizado pois, segundo Gil (2008, p.14) ele “[...] fornece as bases para uma interpretação dinâmica e totalizante da realidade, já que estabelece que os fatos sociais não podem ser entendidos quando considerados isoladamente, abstraídos de suas influências políticas, econômicas, culturais etc.” A metodologia desta pesquisa possibilitou analisar os teóricos que abordam o jogo na educação escolar e os documentos que norteiam a prática pedagógica. Além disso será possível também observar como e quando o jogo é utilizado na sala de aula, sua contribuição na aprendizagem dos alunos, entre outras questões que são essenciais para a pesquisa.

3.2 Locais de Realização da Pesquisa

A pesquisa foi realizada em duas escolas da rede pública, localizadas na zona urbana de Caxias (MA). A primeira trata-se da escola U.E.M. Costa Sobrinho, situada no bairro Pirajá, avenida Pirajá, s/n. Atende alunos do 1º ao 5º Ano do Fundamental. A segunda escola, nomeada U.I.M Paulo Marinho localizado no bairro Centro, rua São Pedro, s/n. A escola atende alunos dos anos iniciais do ensino Fundamental, integrando discentes do 1º ao 5º ano.

3.3 Sujeitos da Pesquisa

A pesquisa foi realizada com professoras do Ensino Fundamental I, na qual foram selecionadas 06 professoras da rede pública de Caxias (MA), sendo três professoras da escola U.E.M Costa Sobrinho e três professoras da U.I.M Paulo Marinho. Foi investigado a prática educativa e as metodologias de ensino nos anos iniciais do Ensino Fundamental, para tanto, foram feitas entrevistas com as professoras do ciclo de alfabetização, que corresponde ao 1º, 2º e 3º ano do Fundamental I.

QUADRO 1. Identificação dos interlocutores

DADOS DE IDENTIFICAÇÃO				
Interlocutores/ codinomes	Sexo		Curso/ Formação inicial	Turma
	M	F		
Vanda		X	Licenciatura em Pedagogia	1º Ano
Magnólia		X	Licenciatura em Pedagogia	1º Ano
Dália		X	Licenciatura em Pedagogia	2º Ano
Hortência		X	Licenciatura em Pedagogia	2º Ano
Margarida		X	Licenciatura em Pedagogia	3º Ano
Violeta		X	Licenciatura em Pedagogia	3º Ano

Fonte: Dados obtidos durante as entrevistas

Para a análise foram escolhidos os codinomes Dália, Hortência, Magnólia, Margarida, Vanda e Violeta. Estes nomes foram escolhidos porque as flores inspiram criatividade, beleza, determinação, sensibilidade, curiosidade, adaptabilidade e transformação. E assim como os professores, as flores demonstram que as vezes é necessário a adaptação e determinação, pois apesar das adversidades é possível a renovação. Inspiram beleza e criatividade, uma vez que além de promover o bem-estar, estimulam também a imaginação e produtividade. Inspiram sensibilidade, pois cada um tem o seu tempo, levando mais ou menos tempo para se desenvolver. Instigam curiosidade e motivam novas descobertas. Inspira beleza, dado que são

cativantes e peculiares. Proporcionam criatividade, trazem uma nova perspectiva para o ambiente, melhorando as habilidades. Inspiram a transformação, ampliando a capacidade de se reinventar e evoluir. Essas habilidades estão intimamente ligadas ao ser professor.

3.4 Instrumentos e Procedimentos para Coleta de Dados

Para um melhor aprofundamento na pesquisa optou-se pela utilização da entrevista semiestruturada. Para Triviños (1987, p.146), “[...] o informante seguindo espontaneamente a linha de seu pensamento e de suas experiências dentro do foco principal colocado pelo investigador, começa a participar do conteúdo de pesquisa.”. A técnica de entrevista semiestruturada permite ao entrevistado facilitar o trabalho do entrevistador, pois as perguntas são respondidas de forma mais livres e espontâneas, pautada sempre na objetividade da pesquisa

3.5 Organização e Análise dos Dados

Nesta pesquisa, após essa breve explanação histórica e análise epistemológica do tema estudado, os dados produzidos seguiram as orientações da análise de conteúdo. Cabe ressaltar, também fazendo uso das palavras de Bardin (2006, p. 158), que “[...] a análise de conteúdo é um método que pode ser aplicado tanto na pesquisa quantitativa como na investigação qualitativa, mas com aplicação diferente”. Os dados coletados, por meio da entrevista, serão submetidos à Análise de Conteúdo, proposta por Bardin (2011), que tem como propósito a compreensão do significado das falas dos sujeitos para além dos limites daquilo que é descrito. E dentre as técnicas de Análise de Conteúdo, optar-se-á pela Análise Temática, que busca os núcleos de sentido, os quais constituíram a comunicação e cuja expressão revelou algo importante para o objeto estudado.

Foi realizada a organização de quatro eixos temáticos, que compreende: EIXO 1: PERCEPÇÕES DE JOGOS: a relação jogo e educação; O USO DE JOGOS: estratégias metodológicas alinhadas a realidade do aluno. EIXO 2: TEORIAS PEDAGÓGICAS E PRÁTICAS DOCENTES: entre o saber e o fazer; SABERES DOCENTES: identidade e formação profissional. EIXO 3: COMPREENSÕES DE APRENDIZAGEM: o processo de relações sociais. EIXO 4: A AVALIAÇÃO: um instrumento de aperfeiçoamento das práticas educativas; OS JOGOS COMO INSTRUMENTO AVALIATIVO: uma perspectiva crítica e formativa.

4. O JOGO NO PROCESSO DE CONSTRUÇÃO E RESIGNIFICAÇÃO DO CONHECIMENTO

EIXO 1: PERCEPÇÕES DE JOGOS: a relação jogo e educação

O ponto de partida para que se consiga construir uma aprendizagem significativa a partir da utilização dos jogos como recurso pedagógico é compreender o que são os jogos, quais suas finalidades, além de pontuar como, quando e em quais momentos utilizá-los. A ausência de conhecimento sobre estas questões resulta em equívocos, que dificultarão a efetividade dos jogos como recurso educacional.

Referente ao conceito de jogo, Violeta enfatiza que ele pode ser entendido como um “*facilitador da aprendizagem*” reiterando a compreensão de que este, ao mesmo tempo que promove divertimento, possibilita também a sistematização de conceitos e a construção do conhecimento. Nessa mesma linha de pensamento, Magnólia diz que “*o jogo ele ajuda muito, porque a criança ela...se ela se envolve, ela se interessa muito, ela vai aprender a trabalhar em grupo e no jogo ela não vai trabalhar sozinha, né! Ela vai aprender a trabalhar em grupo. Ela vai aprender, respeitar a vez dela. Ela vai aprender, respeitar a vez do colega, ela vai entender quando erra, quando ela acerta.*”

Acerca disso, Smole, Diniz e Cândido (2007, p.12) afirmam que “[...] o jogar pode ser visto como uma das bases sobre a qual se desenvolve o espírito construtivo, a imaginação, a capacidade de sistematizar e abstrair e a capacidade de interagir socialmente”. Como pontuado, o jogo desenvolve múltiplas habilidades e aprendizagens que são cruciais para as interações e convívio em sociedade, uma vez que, o homem é um ser social. Com o jogo a criança constrói o senso de coletividade, assim como também aprende ganhar, perder e respeitar o outro. Em síntese, o jogo está intimamente ligado as questões sociais e ao contexto social dos educandos.

Ainda sobre o papel dos jogos no desenvolvimento do educando, Hortência salienta que “*Às vezes, dependendo do jogo, se ela ainda não conhece, ela tem curiosidade de conhecer, de manipular, de descobrir como é que aquilo funciona.*” O jogo promove a curiosidade e fortalece a autonomia, fazendo com o sujeito tenha a capacidade de buscar a construção do próprio conhecimento. Nas falas das professoras ficou explícito que elas entendem a importância dos jogos e suas possíveis contribuições para o desenvolvimento intelectual da criança.

SUB EIXO 1: O USO DE JOGOS: estratégias metodológicas alinhadas a realidade do aluno

O aluno e suas subjetividades é ponto principal para o planejamento das atividades a serem desenvolvidas, conseqüentemente, as metodologias devem estar alinhadas a realidade desses alunos. Nas palavras de Hortência “*As nossas metodologias, ela é sempre aquela de acordo com a necessidade do aluno.*” Segundo essa concepção, é necessário planejar, organizar e adaptar as práticas educativas, bem como buscar novas metodologias para que este aluno consiga aprender de fato.

São inúmeras as metodologias que o educador pode utilizar na sala de aula, mas o que vai definir qual dessas metodologias melhores se adapta, são as necessidades dos educandos. Alinhado a este pensamento, Margarida reforça que as metodologias “*São as estratégias que a gente vai trabalhando de acordo com a realidade da turma.*” Ainda sobre a importância de se alinhar as metodologias aos conhecimentos prévios e contexto social dos educandos, Violeta frisa que é essencial [...] *valorizar principalmente o conhecimento que a criança já traz de sua casa, né? Para a gente tá adaptando aos conteúdos, sistematizando tudo aquilo em sala de aula.*

Essa ideia está associada ao pensamento de Moreira e Masini (1982), estes autores colocam em evidência a importância dos conhecimentos preexistentes para a construção de novos conhecimentos. Com isso, o professor deve alinhar os conteúdos sistematizados aos conhecimentos que o aluno já possui. Este professor precisa conhecer seus alunos, o que eles já sabem e o que precisam aprender, uma vez que, o aluno chega na escola com uma vasta bagagem de conhecimento, essas vivências e saberes são parte de sua história e são essenciais para a construção de sua identidade.

Acerca da busca por novas metodologias intencionando o aperfeiçoamento das práticas educativas, Hortência reitera que, se “[...] *ele não consegue aprender de uma forma tradicional, aí a gente já utiliza essa outra metodologia, que é a questão do jogo, a questão do material concreto para dá pra gente conseguir aquele aprendizado.*” Essa interlocutora destaca que o jogo é um aliado do processo de ensino aprendizagem, pois quando o aluno possui dificuldade em aprender, cabe ao professor identificar essas dificuldades e intervir.

EIXO 2: TEORIAS PEDAGÓGICAS E PRÁTICAS DOCENTES: entre o saber e o fazer

A formação inicial e continuada do educador é um fator que influencia diretamente em suas ações educativas. Infelizmente, há professores que possuem posicionamentos mais

acomodados, sem se preocupar com os fatores sociais que influenciam o âmbito educacional. Estes professores não objetivam a consciência crítica dos alunos, nem os tornar aptos para transformar seu contexto social. Não obstante, existe também educadores que buscam em suas práticas educativas formar educandos capazes de pensar criticamente e sejam emancipados, que lutam pela superação das desigualdades e buscam uma sociedade mais justa e igualitária.

A respeito desse posicionamento do professor e essa concepção de educação pautada na transmissão de informações, em que o aluno é tido como aquele que nada sabe, na qual o professor vai apenas depositando os conhecimentos para que esses alunos assimilem, Dália diz que *“Eu uso mais a tradicional, assim, é um método que as pessoas falam que é antiga, que não dá certo, mas pra mim dá certo.”* Percebe-se neste relato que esta professora possui dificuldade em buscar novas metodologias de ensino, novas teorias pedagógicas que possibilitem a construção do conhecimento.

Como a interlocutora nos diz, a concepção de educação da pedagogia tradicional tem suas contribuições, entretanto é preciso compreender que o professor não pode se limitar a uma concepção de educação, sem abrir espaço para novas formas de ensinar e aprender. Não existe uma teoria perfeita, portanto, cabe ao professor pesquisar e buscar colocar na prática as teorias que melhor se adequem a sua realidade. Seguindo esta compreensão, Violeta conta que: *“A gente adapta tudo, a gente vai mesclando conforme a necessidade a gente vai atuando né? Em todas, perpassando por todas elas. O que é de melhor em cada uma a gente vai aplicando.”*. Esta professora entende que é preciso ter uma teoria pedagógica que embase a prática educativa, observa-se também em sua fala que cada teoria possui suas particularidades e contribuições para a educação, e o professor vai apenas fazendo o uso daqueles que mais se adequam a sua práxis educativa.

A experiência docente pode ser um ponto identificado como justificativa para a não busca por novas formas de ensino, o que influencia indiretamente a compreensão de educação e educando nas práticas educativas. Nesse caso o educador não busca problematizar, dialogar, refletir e transformar a realidade no qual está inserido. Relacionado a esse posicionamento, Paulo Freire (1987, p.33), discorre que o *“Educador e educando se arquivam na medida em que, nesta distorcida visão da educação não há criatividade, não há transformação, não há saber. Só existe saber na invenção, na busca inquieta, impaciente, permanente, que os homens fazem no mundo, com o mundo e com o outro.”*

Fica notório na explanação de Violeta a conexão entre teoria e prática, alinhada a esta concepção, Souza (2001, p.07) sinaliza que não pode haver a falsa dicotomia entre teoria e prática, ao expressar que *“[...]a teoria não se institui apenas enquanto um produto da prática,*

mas enquanto o ponto de mediação desta antes de retornar a si mesma, transformada, enriquecida, aprimorada[...]" A teoria complementa a prática e vice-versa, mesmo quando o educador não possui consciência de qual teoria está utilizando, sua prática está embasada em alguma concepção pedagógica.

Aproximado do pensamento de Violeta, Magnólia expõe que: “[...] *o que vai direcionar a tua prática mesmo é o teu dia a dia, é a tua realidade[...]. É a questão da prática, é a questão da necessidade, é a questão da tua clientela. Olha só, as vezes a gente planeja uma atividade, por mais simples que ela seja, você planeja.*”. Esta interlocutora reitera o protagonismo do aluno no processo educativo. Nesta concepção de aluno protagonista, Paulo Freire (1987, p. 69) discorre que “[...] os homens se sentem sujeitos de seu pensar, discutindo o seu pensar, na sua própria visão do mundo, manifesta implícita e explicitamente, nas suas sugestões e nos de seus companheiros.”

Segundo esta compreensão de educação libertadora, o aluno busca problematizar, questionar, refletir, analisar e buscar soluções para os problemas que se deparam no âmbito escolar e em suas relações sociais. Libâneo (2001, p.23) ressalta “[...] a necessidade de formação geral e profissional implicando o repensar dos processos de aprendizagem e das formas do aprender a aprender[...].” Nesta perspectiva, a busca por melhorias na educação é contínua e entender que os alunos são sujeitos capazes de construir o próprio conhecimento é o ponto de partida. O professor transformador possui a capacidade de fazer e refazer suas aulas de acordo com as necessidades do aluno, a sua prática é embasada não apenas em uma teoria, mas em várias teorias conforme as exigências.

Sobre o progresso educativo, Libâneo (2001, p. 25) assegura que o pedagogo escolar precisa tornar “[...] a organização escolar um ambiente de aprendizagem, um espaço de formação contínua, no qual os professores refletem, pensam, analisam, criam novas práticas, como pensadores e não como meros executores de decisões burocráticas.” Para a construção de uma educação de qualidade é preciso o funcionamento harmônico de todo os setores educativos, que envolvem os professores, coordenadores, diretores, os alunos e os demais sujeitos que compõem a comunidade escolar.

SUB EIXO 2: SABERES DOCENTES: identidade e formação profissional

O ser professor exige uma pluralidade de saberes, que são constituintes da identidade e formação profissional. Para Tardif (2002, p.11) os saberes docentes “[...] está relacionado com a pessoa, e sua identidade, com a sua experiência de vida, com a sua história profissional, com

sua relação com alunos e com os demais atores escolares.” O educador possui saberes que resultam de suas experiências de vida, suas relações sociais, trajetória profissional, entre outras. Os saberes do professor são construídos progressivamente, pois aprende com os demais professores, alunos, coordenadores e toda comunidade escolar. Assim o professor vai adquirindo saberes e construindo sua identidade.

Margarida ressalta em sua fala que a aula deve ser organizada e planejada de maneira flexível, pois nem sempre o que foi planejado é suficiente ou supre as necessidades dos educandos, então o professor precisa ter “[...] *certo jogo de cintura dentro da sala de aula. Muitas das vezes a gente traz um conteúdo, uma aula toda preparada, mas muitas vezes aquela aula não, não dá certo do jeito que a gente planejou e a gente num outro momento, volta é planejar.*” Posto isso, o educador deve estar pesquisando e estudando continuamente, para o aperfeiçoamento das práticas e construção de uma educação de qualidade.

Na fala de Margarida, ao enfatizar a importância de o professor ter “jogo de cintura”, fica explícito que ele precisa ter desenvoltura ao se deparar com situações adversas. Acerca disso, Souza (2001, p.06) salienta que “[...]os professores devem conquistar – construindo e reconstruindo a própria prática no contemplar dos fundamentos teóricos que a sustentam e a explicam – as condições concretas para transmitir, produzir e socializar o conhecimento[...]”. O professor precisa ter uma formação que atenda as exigências de sua profissão, por isso é necessário refletir sobre suas práticas, manter-se atualizado e em constante formação.

Como pontuado, o educador deve buscar aprimorar suas práticas educativas, a partir da formação continuada, posto que, a sociedade está em constante transformação e conseqüentemente a educação também passa por mudanças. Em relação a esta busca pelo aperfeiçoamento dos saberes e metodologias pedagógicas, Violeta aponta a utilização dos jogos como estratégia de ensino para tornar a aula mais dinâmica e despertar o interesse do aluno, ela afirmar que “[...] *gosto muito de utilizar jogos, porque ajuda a criança ao mesmo tempo que ela brincando, né? Ela vai aprendendo. [...] no máximo que eu puder trazer pra prática, pra criança poder aprender de forma mais descontraída e lúdica, é o que eu sempre gosto de aplicar.*”. Para esta professora o jogo aproxima os conhecimentos científicos e os conhecimentos empíricos, facilitando o trabalho do educador e a aprendizagem do educando.

Apesar de todos os benefícios que a utilização dos jogos pode proporcionar ao processo de ensino e aprendizagem, muitos professores não os utilizam, como pode ser observado na fala de Magnólia, ao dizer que “[...] *eu não tenho assim muita questão, habilidade de criar jogos, eu copio. Eu copio. É dinheiro para comprar também não, e confeccionar não me propus a ainda só algumas coisas bem simples, eu só me proponho é confeccionar coisas bem simples*”.

Nesta elucidação fica evidente que os professores são cobrados para além de suas atribuições. São múltiplas as exigências, que muitas vezes o educador não consegue atender todas de maneira satisfatória.

Neste caso, a professora relata a dificuldade que possui em produzir material para sua aula. Vale lembrar que a escola muitas vezes não dispõe de recursos suficientes para a compra e confecção de recursos para que o professor utilize em suas aulas, fazendo com que muitas vezes o professor utilize seus próprios recursos. Além disso, também tem a questão da falta de verba dos próprios professores, que como é sabido o docente não é valorizado e recebe um baixo salário, sendo suficiente apenas para sobrevivência.

Muitas vezes devido a estas dificuldades os professores acabam não buscando novas metodologias. Também há casos que o docente não busca novas formas de ensino por falta de conhecimento ou mesmo por comodismo. Em vista disso, muitas vezes ocorrem equívocos em relação a utilização e potencialidade dos jogos na práxis educativa. Sobre isso Dália acentua: “[...] *eu não utilizo muito os jogos não, porque até agora os meninos estão com muita dificuldade [...]*”. Esta fala reflete a resistência que muitos professores possuem em melhorar suas práticas de ensino, limitando-se apenas as metodologias tradicionais. Esta fala traz à tona a importância da formação continuada, no qual o educador não se limita aos métodos de ensino simplistas e ultrapassadas.

Em relação a essa resistência dos educadores em buscar novas metodologias de ensino, Vanda também evidencia que muitas vezes se prende ao livro didático e aos conteúdos nele contido, ao dizer que: “[...] *eu exploro às vezes algum jogo que tem que vem anexado no livro didático. Porque eu acabo priorizando o conteúdo deste desse material né? Do material que é entregue a eles.*”. O livro didático é uma ferramenta importante, mas não se pode seguir à risca apenas os conteúdos e sugestões nele contidos. O educador acaba concebendo o livro didático como um manual que precisa ser seguido como se fosse uma receita, sem pesquisar outras maneiras de fazer com que o aluno adquira os conhecimentos.

O jogo pode ser usado juntamente com o livro didático e essa junção seria enriquecedora para as ações educativas. Alinhada a esta concepção, Nascimento, Araujo e Migués (2009, p.300) destacam que “[...] o jogo é uma forma didática de trabalhar com os conteúdos e conhecimentos específicos das diferentes “áreas do saber”.”. Ademais, Vanda possui consciência da relevância dos jogos no processo de aquisição do conhecimento, pois afirma que “*O jogo é uma forma mais dinâmica, não é? Divertida de apresentar um determinado conteúdo. Né? Ou verificar a aprendizagem do aluno a respeito daquele conteúdo.*”. Isso é até

contraditório, pois mesmo quando o educador sabe que os jogos podem auxiliar e facilitar a aprendizagem do aluno e o trabalho do professor, esses recursos são utilizados raramente.

Em relação ao momento da utilização dos jogos, Hortência destaca que *“A gente utiliza, é na disciplina de português de matemática, que é no primeiro horário, que é o período que eles estão mais tranquilos e que o jogo ele requer concentração, né?”* Um ponto importante dessa fala é que a entrevistada frisa que implementa o jogo no início da aula para que o aluno consiga aproveitar o máximo possível, potencializando os resultados positivos de sua aplicação.

De acordo com as falas das professoras entrevistadas, é possível observar que há o entendimento acerca do conceito, como utilizar e os benefícios dos jogos na educação. Em referência a esta utilização Nascimento, Araujo e Migués (2009, p.300) assinalam que *“O trabalho com o “jogo didático” e com o jogo como atividade exige ações pedagógicas diferentes.”* De nada adianta compreender a importância dos jogos e suas contribuições e não o aplicar da maneira correta. Para utilizar os jogos é crucial saber em que momento o utilizar e para qual finalidade, fazer o planejamento de toda aula é importante para que o professor consiga alcançar os objetivos traçados e promover um ensino enriquecedor e descontraído.

EIXO 3: COMPREENSÕES DE APRENDIZAGEM: o processo de relações sociais

Segundo Libâneo (2001) o homem aprende durante toda sua existência, desde o nascimento até sua morte. Dito isso, a aprendizagem não ocorre apenas quando o sujeito é inserido no ensino sistematizado, o ato de aprender envolve todas as experiências, habilidades, valores, hábitos e tudo aquilo que o sujeito adquiriu durante toda sua vida. O homem é um ser aprendente por natureza e essa aprendizagem envolve aspectos cognitivos, sociais, emocionais e culturais, estas condições irá interferir diretamente na qualidade de sua aprendizagem.

Violeta compreende que a aprendizagem *“[...] é uma apreensão, né? Uma aquisição[...] vou usar uma palavra de um escritor caxiense: é um pertencimento. É aquilo que você toma posse, né? Que você apropria, né? Que você internaliza, aquilo que de fato vai formar você, me construir.”* Assim, a aprendizagem é o processo pelo qual o sujeito internaliza e assimila determinada informação, esta aprendizagem não está relacionada apenas ao saber ler e escrever. Nesse processo professor disponibiliza os recursos e materiais de estudo, enquanto que o aluno apreende os conhecimentos, reflete sobre eles e os analisa criticamente. Libâneo (2001, p.20) aponta que *“A escola deve ir se tornando uma estrutura possibilitadora de atribuição de significados à informação, propiciando aos alunos os meios de buscá-la, analisá-la, para lhe darem significado pessoal”*. Sendo assim, o aluno aprende melhor quando ver que aquilo que

lhe é ensinado na escola possui um sentido e será utilizado por ele para superar sua condição e transformar sua realidade.

Margarida relata a importância da relação existente entre os conteúdos pedagógicos e a realidade do aluno, ao expor que a aprendizagem ocorre quando o educador busca em sua prática educativa socializar “[...]o conhecimento que a criança já tem e sistematizando com os conteúdos é... absorvido na escola. A partir do momento que, não só o conteúdo, mas que ela consegue, né? De certa forma, dar o seu ponto de vista, a sua opinião dentro daquele conteúdo, dentro de uma sociedade.” Segundo esta interlocutora, a educação formal, para ser mais significativa para o aluno, deve estar alinhada ao seu contexto social e suas vivências.

A aprendizagem acontece quando o aluno consegue colocar na prática seus conhecimentos, utilizando-os para resolução de problemas em seu cotidiano, fazer indagações, analisando e refletindo as informações que lhe são postas. Vanda aponta que “A aprendizagem pra mim acontece quando eles me fazem a devolutiva, digamos assim, o retorno de tudo que eu tento passar pra eles. Quando eles, eles são capazes de principalmente através da oralidade me explicar me explicar o que eu passei a eles né? De esta precisa uma forma que eu consiga perceber que eles realmente compreenderam e não memorizaram por exemplo.” O aluno aprende quando consegue pensar por conta própria, ao absorver e filtrar os materiais que julga pertinentes.

Nesse processo o trabalho do professor é essencial e ele precisa saber o que está fazendo, nas palavras de Libâneo (2001, p.22) “Se é preciso que o aluno domine solidamente os conteúdos, o professor precisa ter, ele próprio, esse domínio.” Em outras palavras, o professor precisa saber para poder ensinar. De nada adianta o educador dispor dos melhores recursos, se este não possuir sólidos conhecimentos e as habilidades necessárias para desenvolver um ensino de qualidade. Em síntese, ao mesmo passo que o professor ensina, ele também aprende, pois ele precisa estudar continuamente para a mediação da aprendizagem a orientação dos alunos seja realizada efetivamente.

Os alunos também possuem distintas concepções de mundo e uma vasta bagagem de conhecimento, estes também são capazes de proporcionar algum tipo de ensinamento para seus mestres. Na escola o professor só vai direcionando estes saberes, sistematizando-os e transformando-os em conhecimentos formais, como aponta Magnólia em sua fala: “E aqui a educação formal a gente vai só direcionando alguma situação, ações.” Em relação a essa educação formal, Saviani (2015, p.288) explica que “[...]a escola é uma instituição cujo papel consiste na socialização do saber sistematizado.” Em suma, a escola possui a incumbência de organizar, sistematizar e socializar o saber.

Assim, os alunos são responsáveis pela construção e reconstrução de seus conhecimentos, relacionando-os com os conteúdos pedagógicos e transformando-os em saberes sistematizados. Nesta perspectiva de ensino, o professor será o facilitador da aprendizagem, onde irá auxiliar o aluno e possibilitar o acesso aos materiais educativos. Este aluno poderá a partir desta concepção de educação investigar, analisar, refletir e transformar seus conhecimentos.

A escola não deve ensinar apenas a ler e escrever, é necessário também preparar o sujeito a convivência em sociedade, como explana Hortência em sua fala “[...] *o aprendiz é a questão da aceitação, da diversidade, né? A sociabilidade, é aquela criança compreender o espaço do outro, conhecer e aceitar o outro como ele é*”. Cada ser humano é um ser único e todos possuem suas subjetividades, dificuldades e necessidades. É preciso ensinar o respeito pelas diferenças, pois todos possuem direitos e deveres que precisam ser cumpridos. A escola também é um espaço de superação de preconceitos e transformação de uma sociedade mais justa, igualitária e tolerante. A escola é um ambiente de construção e socialização do saber, formação de cidadãos capazes de exercer seus direitos e deveres, preparação de sujeitos aptos para conviver em sociedade respeitando as diferenças de seus semelhantes, entre outras.

EIXO 4: A AVALIAÇÃO: um instrumento de aperfeiçoamento das práticas educativas

Luckesi (2005, p.28) pontua que é preciso “[...] colocar a avaliação escolar a serviço de uma pedagogia que entenda e esteja preocupada com a educação como mecanismo de transformação social”. De acordo com essa concepção, a avaliação possibilita a identificação do que o discente já aprendeu e o que precisa melhorar. O aluno consegue superar seus fracassos mediante as reorientações do professor, pois a avaliação fornece o controle das aprendizagens e dificuldades dos educandos, ao mesmo tempo que possibilita a reorganização das ações pedagógicas.

Contudo, o processo de verificação da aprendizagem muitas vezes envolve questões que fogem do controle do professor, como sinaliza Magnólia: “[...] *o sistema exige da gente*”. O sistema exige a qualificação e quantificação das notas dos alunos de acordo com seus erros e acertos nas tradicionais provas escritas. Muitas vezes o professor busca novas alternativas de avaliar as aprendizagens dos alunos, mas as regras nem sempre permitem. Mesmo quando o professor intenciona uma postura mais crítica, o sistema o torna tradicional, pois a educação é uma ferramenta pelo qual a classe dominante promove a manutenção das desigualdades,

consequentemente, a pressão social e as burocracias fazem com que o professor não tenha espaço para promover um ensino crítico e emancipador.

Em consonância com essas compreensões reducionistas de professores acerca da avaliação, Dália enfatiza: “[...] eu vou observar até que nível ele tá, ele tá se encontrando, se ele já interagiu na leitura e na escrita, pra ele ter um bom aprendizado.” Esta é uma visão limitada do ato de avaliar, pois a avaliação é utilizada apenas para mensurar as habilidades de leitura e escrita do educando, sem outra intencionalidade que desenvolveria o sujeito em sua plenitude. Apenas a avaliação somativa não é efetiva, o professor precisa contar com outras formas de avaliar o desenvolvimento do aluno e alcança melhores resultados.

Em contraposição a esta avaliação para obtenção de nota, Magnólia enfatiza que: “Avaliação pra mim é o dia a dia. Porque quando você trabalha com o seu aluno você conhece o aluno. Você conhece aquele aluno que está desenvolvendo a leitura. Você conhece o aluno que está desenvolvendo na escrita”. Esta professora pontua que é impossível verificar se aluno aprendeu ou não apenas com atividade escrita. Apenas quantificar os erros e acertos do aluno não contribuem para seu desenvolvimento, é primordial que o professor acompanhe a evolução deste aluno durante todo ano letivo, para que ao final se consiga analisar de forma concreta as aprendizagens deste aluno.

Ainda sobre essa avaliação formativa, Violeta fala que a avaliação acontece “[...] no dia a dia, né? Com todas as atividades que vou aplicando, os questionamentos que vou fazendo, o que eles estão devolvendo tanto oralmente, quanto na parte comportamental, na parte escrita. Todas as atividades, não tem assim um momento específico.” Nessa perspectiva a avaliação ocorre durante todo o processo de ensino aprendizagem, enriquecendo e potencializando o ensino. A avaliação serve como instrumento para situar o professor acerca das aprendizagens e dificuldades dos educandos, possibilitando a intervenção de maneira mais significativa.

Para esse propósito, é indispensável a superação das exigências do sistema educacional, pois a avaliação concebida apenas como ferramenta de aprovação, reprovação e classificação não viabiliza a concretização de uma educação libertadora. Segundo Luckesi (2005, p.33) “A avaliação pode ser caracterizada como uma forma de ajuizamentos da qualidade do objeto avaliado, fator que implica uma tomada de posição a respeito do mesmo, para aceita-lo ou transformá-lo.” O ato de avaliar exige do professor criticidade e reflexão acerca da prática educativa. A avaliação possui como finalidade a superação das dificuldades dos educandos e educadores, ademais, proporciona a verificação das metodologias de ensino, analisando se estão sendo efetivas ou é necessário buscar novas alternativas.

SUB EIXO 4: O JOGO COMO INSTRUMENTO AVALIATIVO: uma perspectiva crítica e formativa

A avaliação é uma etapa indispensável na construção de uma aprendizagem significativa, pois primeiramente é preciso identificar o que o aluno já sabe e o que ainda precisa aprender. Em síntese, são possíveis mediante a avaliação, a identificação dos conhecimentos preexistentes dos alunos e acompanhamento de seu progresso e a investigação da eficiência dos recursos e metodologias de ensino, ocasionando o aperfeiçoamento das práticas educativas

A avaliação deve ocorrer no início, meio e fim da aula, com isso o jogo é uma excelente ferramenta para fazer essa verificação. Ao utilizar o jogo como instrumento avaliativo, é primordial que o educador saiba o que avaliar, para que avaliar e como avaliar. Esses aspectos são importantes para que não ocorra o avaliar por avaliar, sem nenhum objetivo ou intencionalidade. Relativo ao uso do jogo como meio de verificação da aprendizagem, Violeta relata que o jogo é utilizado “[...] *tanto pra desenvolver, né? As habilidades, quanto para eu também verificar o que eles aprenderam*”.

Esta professora fala que utiliza jogos como atividade avaliativa, mas ainda complementa que “[...] *só que eu faço uma avaliação, também, uma avaliação mesmo*”. Com isso, ela utiliza os jogos apenas como uma atividade complementar, e para avaliar faz outra avaliação somativa. Isso demonstra a falta de conhecimento sobre o jogo como instrumento avaliativo, pois se esta professora tivesse os conhecimentos necessários para utilizar esse recurso da forma correta, seria possível verificar o desenvolvimento do aluno somente através do jogo.

O jogo educativo promove uma avaliação mais interativa e aliado a esta compreensão de avaliação, Luckesi (2005, p.42) pontua que “Para que a avaliação educacional escolar assuma o seu verdadeiro papel de instrumento dialético de diagnóstico para o crescimento, terá de se situar e estar a serviço de uma pedagogia que esteja preocupada com a transformação social e não com sua conservação.” A avaliação deve possuir assim, o objetivo de melhorar o ensino, buscando subsidiar as tomadas de decisões, ao mesmo passo que direciona as intervenções necessárias. Neste caso, a avaliação assume um cunho eminentemente formativo.

Acerca de como e quando o jogo é colocado para identificar o desenvolvimento do aluno, Margarida enfatiza que: “*A primeira coisa é explorar o livro, o conteúdo no livro, passa atividade no caderno e no final a gente vai fazer uma avaliação dentro de uma atividade mais dinâmica, utilizando os jogos*”. No primeiro momento é feita a explanação do conteúdo e logo a seguir é realizada uma atividade escrita, para complementar utiliza o jogo para a fixação do conteúdo. A entrevistada ainda complementa: “[...] *só que eu faço uma avaliação, também,*

uma avaliação mesmo”. Apesar de ter afirmado que o utiliza como instrumento avaliativo, ela afirma logo em seguida que faz o uso de outra avaliação somativa.

Conforme os discursos das professoras, observou-se que elas possuem um certo receio de fazer a avaliação apenas a partir dos jogos educativos. Além do mais, há uma lacuna na formação dessas professoras que resultam em deficiências que resultam na incapacidade de utilizar os jogos na sala de aula de forma planejada, organizada e efetiva. Portanto, estes professores não conseguem compreender os critérios para o desenvolvimento de uma atividade educativa pautada no uso de jogos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho intencionou entender a visão dos professores acerca dos jogos nos anos iniciais como possibilidade para uma aprendizagem significativa, visto que, se trata do ensino de crianças que estão no ciclo de alfabetização, e necessitam de metodologias de ensino que promovam uma aprendizagem mais dinâmica e divertida. A utilização dos jogos em sala de aula está diretamente ligada as concepções destes professores, o que interfere na concretização e efetivação de uma aprendizagem significativa. Objetivou-se então, analisar como os professores dos anos iniciais compreendem a utilização dos jogos no processo de aprendizagem como mediadores de uma aprendizagem significativa.

Conforme as discussões, para as professoras a utilização dos jogos no processo de ensino e aprendizagem possibilita muitas contribuições, tais como a sistematização de conceitos e a construção do conhecimento. Constatou-se na fala de Violeta que o jogo é um “[...] *facilitador da aprendizagem*”. Desse modo, a partir da mediação dos jogos o educador consegue alinhar os conhecimentos prévios dos alunos aos conteúdos pedagógicos, proporcionando uma aprendizagem enriquecedora e significativa. Assim, o discente desenvolve múltiplas habilidades e conhecimentos necessários para as interações e convívio em sociedade. Além do mais, o jogo educativo viabiliza o senso de coletividade, pois o aluno é ensinado a trabalhar em grupo e colaborar com seus pares.

Quando o professor utiliza o jogo como recurso mediador do conhecimento, é despertado no aluno a curiosidade e o interesse em aprender. Dessa forma, o educando passa a ser o protagonista do processo educativo, pois ele terá autonomia para buscar, analisar, refletir e internalizar os conhecimentos sistematizados. Nessa perspectiva, este aluno possui participação ativa na construção do próprio conhecimento. O erro e acerto são concebidos como parte do processo de aquisição do conhecimento, fazendo com que o aluno identifique onde errou, porque e como superá-lo.

Outro aspecto importante são as dificuldades que as professoras relataram que possuem na implementação dos jogos na prática educativa. Foram pontuadas algumas adversidades encontradas pelas interlocutoras, que muitas vezes inviabilizam a implementação dos jogos na sala de aula, tais como a falta de habilidade para construir, a insuficiência de verbas para comprar e o pouco tempo que estas professoras possuem para confeccionar estes jogos são alguns exemplos de obstáculos que os professores se deparam e acabam não buscando novas alternativas de aperfeiçoamento de suas metodologias de ensino.

Outrossim, o jogo não é utilizado para a verificação da aprendizagem, tanto porque o jogo não se adequa as exigências avaliativas que o sistema impõe, quanto devido aos equívocos dos professores ao não compreenderem o jogo como um instrumento avaliativo. Destarte, o jogo é utilizado como parte da aula, muitas vezes para entreter e não como um recurso motivador e facilitador da construção do conhecimento e a avaliação, nessa perspectiva, não assume sua função formativa.

Assim sendo, foi possível observar que os professores compreendem a importância dos jogos na prática educativa, porém, há contradições nos discursos. Como é possível observar na fala de Dália: “[...] *eu não utilizo muito os jogos não, porque até agora os meninos estão com muita dificuldade*”. Isso demonstra a concepção equivocada desta educadora acerca da relação jogo e educação, pois fica explícito ela não compreende o jogo como um recurso mediador do processo de ensino e aprendizagem. Notou-se que há lacunas nas formações destes educadores que resultam na visão distorcida acerca da utilização e possibilidades do jogo na sala de aula, uma vez que, o jogo exige um olhar crítico acerca dos critérios de sua escolha, tais como: em que momento o utilizar, como o utilizar e para quais finalidades.

Percebe-se, portanto, a carência de uma formação continuada numa perspectiva crítica, na qual o educador busca novas metodologias, reflita sobre suas práticas, faça reorganizações e replanejamentos de suas práticas educativas. Segundo Paulo Freire (1996), o educador deve buscar analisar, avaliar, refletir e transformar suas concepções de ensino e aprendizagem. O aperfeiçoamento profissional é indispensável para a construção da aprendizagem significativa e para a transformação da sociedade.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AQUINO, Julio Groppa. **Erro e fracasso na escola: alternativas teóricas e práticas**. São Paulo: Summus, 1997.
- BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo** (L. de A. Rego & A. Pinheiro, Trads.). Lisboa: Edições 70, 2006.
- _____. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2011.
- BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018
- _____. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018
- FACHIN, Odília. **Fundamentos de metodologia**. 5. ed. São Paulo: Saraiva, 2006
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996. – (Coleção Leitura)
- _____. **Pedagogia do oprimido**, 17. ed. Rio de Janeiro, Paz e Terra, 1987
- GIL, C. **Métodos e técnica de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008
- HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. 4a ed. Tradução João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2000.
- KISHIMOTO, Tizuko, M. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. 8 ed. São Paulo: Editora Cortez, 1995.
- LAKATOS, E. M.; MARCONI, M. A. **Metodologia do trabalho científico: procedimentos básicos, pesquisa bibliográfica, projeto e relatório, publicação e trabalhos científicos**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 1992.
- _____. **Técnicas de pesquisa**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2002.
- LIBÂNEO, J. C. **Pedagogia e pedagogos: inquietações e buscas**. Educar, Curitiba, n. 17, p. 153-176, 2001. Editora da UFPR.
- LOPES, Maria da Glória. **Jogos na educação: criar, fazer, jogar**. 6 Ed. São Paulo: Cortez, 2005.
- LUCKESI, C. C. **Avaliação da aprendizagem escolar: estudos e proposições** – 17 ed. São Paulo: Cortez, 2005
- MARTINS, E. F. **A constituição da identidade docente do graduando de pedagogia: de professor a gestor**. Dissertação (Mestrado). Pós-Graduação em educação da Universidade Federal do Piauí, Teresina, 2012

MARTINS, L. M. **O DESENVOLVIMENTO DO PSQUIZMO E A EDUCAÇÃO ESCOLAR:** contribuições à luz da psicologia histórico cultural e da pedagogia histórico-crítica. Tese (livre docência) - Departamento de Psicologia da Faculdade de Ciências da Universidade Estadual Paulista. Bauru, 2011.

MOREIRA, M. A.; MASINI, E.F.S. **Aprendizagem significativa:** a teoria de David Asubel. São Paulo: Moraes, 1982

NASCIMENTO, C. P; ARAUJO, E. S e MIGUÉIS, M. R. **O jogo como atividade:** contribuições da teoria histórico-cultural. Revista Semestral da Associação Brasileira de Psicologia Escolar e Educacional (ABRAPEE) 2009.

PIMENTA, S.G. **Formação de professores:** identidade e saberes da docência. In: PIMENTA, S.G.(Org.) Saberes pedagógicos e atividade docente. São Paulo: Cortez Editora, 1999. P.15-34.

SAVIANI, D. **Sobre a natureza e especificidade da educação.** Germinal: Marxismo e Educação em Debate, Salvador, v.7, n.1, p.286-293, jun. 201

SOUZA, N. A. **A relação teoria-prática na formação do educador.** In: Anais da Semana de Ciências Sociais e Humanas, Londrina, v. 22, p. 5-12, 2001.

SMOLE, K.S.; DINIZ, M. I.; CÂNDIDO, P. **Jogos de matemática de 1º a 5º ano.** Porto Alegre: Artmed, 2007

TRIVIÑOS, A. N. S. **Introdução à pesquisa em Ciências Sociais:** a pesquisa qualitativa em educação. São Paulo: Atlas, 1987.

VYGOTSKYI, L. S. **A formação social da mente.** 6a ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998

APÊNDICE

UNIVERSIDADE ESTADUAL DO MARANHÃO – UEMA
CENTRO DE ESTUDO SUPERIORES DE CAXIAS – CESC
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO
CURSO DE PEDAGOGIA

**OS JOGOS NOS ANOS INICIAIS COMO POSSIBILIDADE PARA UMA
APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA: o que dizem os professores?**

APÊNDICE A: Roteiro de entrevista

NOME COMPLETO:

IDADE:

FORMAÇÃO INICIAL:

INSTITUIÇÃO DE ATUAÇÃO PROFISSIONAL:

TEMPO DE ATUAÇÃO PROFISSIONAL:

ANO/ TURMA:

1- QUAIS AS METODOLOGIAS VOCÊ UTILIZA NA SALA DE AULA? VOCÊ UTILIZA JOGOS? SE NÃO, POR QUÊ?

2- QUE TIPOS DE JOGOS VOCÊ UTILIZA?

3- EM QUE MOMENTO DA AULA VOCÊ UTILIZA OS JOGOS? ESSA UTILIZAÇÃO É PLANEJADA?

4- OS JOGOS SÃO UTILIZADOS PARA VERIFICAÇÃO DA APRENDIZAGEM?

5- NA SUA CONCEPÇÃO, QUAL O CONCEITO DE JOGO?

6- QUAL A TEORIA QUE NORTEIA SUA PRÁTICA DOCENTE?

7- NA SUA CONCEPÇÃO, O QUE É APRENDIZAGEM? COMO VOCÊ AVALIA A APRENDIZAGEM?