

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PIAUÍ
CAMPUS SENADOR HEVÍDIO NUNES DE BARROS
CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM PEDAGOGIA

VICENTE NETO DE MOURA PACHECO

**O APROVEITAMENTO DOS JOGOS EDUCATIVOS NO 3º ANO DO ENSINO
FUNDAMENTAL NA ESCOLA MUNICIPAL SEVERO EULÁLIO DE SÃO JOSÉ DO
PIAUÍ - PI**

PICOS - PI

2014

VICENTE NETO DE MOURA PACHECO

**O APROVEITAMENTO DOS JOGOS EDUCATIVOS NO 3º ANO DO ENSINO
FUNDAMENTAL NA ESCOLA MUNICIPAL SEVERO EULÁLIO DE SÃO JOSÉ DO
PIAUÍ - PI**

Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação
apresentado ao Curso de Pedagogia da Universidade
Federal do Piauí, como requisito parcial para obtenção
do grau de Licenciatura Plena em Pedagogia.

Orientadora: Prof^ª. Me. Criatiana Barra Teixeira.

PICOS

2014

FICHA CATALOGRÁFICA

Serviço de Processamento Técnico da Universidade Federal do Piauí
Biblioteca José Albano de Macêdo

P116a Pacheco, Vicente Neto de Moura.

O aproveitamento dos jogos educativos no 3º ano do ensino fundamental na escola municipal Severo Eulálio de São José do Piauí – PI / Vicente Neto de Moura Pacheco. – 2014.

CD-ROM ; 4 ¾ pol. (43 p.)

Monografia(Licenciatura em Pedagogia) – Universidade Federal do Piauí. Picos-PI, 2014.

Orientador(A): Profa. MSc. Cristiana Barra Teixeira

1. Jogos Educativos. 2. Ensino Fundamental. 3.Ludicidade.
I. Título.

CDD 371.337

VICENTE NETO DE MOURA PACHECO

**O APROVEITAMENTO DOS JOGOS EDUCATIVOS NO 3º ANO DO ENSINO
FUNDAMENTAL NA ESCOLA MUNICIPAL SEVERO EULÁLIO DE SÃO JOSÉ DO
PIAUI - PI**

Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação
apresentado ao Curso de Pedagogia da Universidade
Federal do Piauí, como requisito parcial para obtenção
do grau de Licenciatura Plena em Pedagogia.

Aprovado em: 15 / 01 / 2015

BANCA EXAMINADORA

Cristiana Barra Teixeira

Prof. Ms. Cristiana Barra Teixeira (Orientadora)
Universidade Federal do Piauí (UFPI)

Joselma Gomes dos Santos Silva

Prof. Joselma Gomes dos Santos Silva (1ª Examinadora)
Universidade Federal do Piauí (UFPI)

Maria Dolores dos Santos Vieira

Prof. Ms. Maria Dolores dos Santos Vieira (2ª Examinadora)
Universidade Federal do Piauí (UFPI)

AGRADECIMENTOS

Primeiramente a Deus, por me guiar sempre, dando-me força e coragem para chegar até aqui, pois sem ele nada disso seria possível.

À minha mãe, Maria dos Anjos, pelo amor incondicional e por acreditar sempre na minha capacidade e me apoiar em tudo o que preciso.

Aos meus colegas de trabalhos em grupo: Ana Maria, Fernanda Aquino, Jardel Silva e Aguiel Fernandes por todo o apoio, incentivo e confiança que sempre depositaram em mim.

Aos meus amigos, pela amizade sincera, por todo o apoio e dedicação que me concedem, e por fazer os meus dias muito mais alegres, e em especial ao meu primo Deyvid por toda ajuda e confiança depositada a mim.

À minha orientadora Cristiana Barra, pelo suporte, correções e por toda a paciência que teve comigo. Devo muito desse trabalho a ela.

Aos meus colegas de classe, em especial Hildesandra, por entrar nesse barco comigo, por me apoiar e me incentivar sempre, e por toda a amizade sincera que sempre me deu; Geanice, amiga não de sala, mas de instituição, por sua generosidade e toda a ajuda durante as dúvidas que obtive; Erismar, pela amizade, pelos momentos únicos de risada que só a gente entende.

Ao meu amigo de infância, Antonio Filho, por sua ajuda e pelos nossos momentos de descontração onde entramos juntos na universidade e sairemos juntos.

E a todos aqueles que de alguma maneira contribuíram para a minha formação. Meu muito obrigado.

Aos meus pais pelo apoio incondicional, aos meus amigos pelo companheirismo e aos meus professores pelos ensinamentos e pela contribuição que tiveram na minha formação.

“Brincar é viver criativamente no mundo”
(Marina Marcondes Machado)

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

IMAGEM 01: Unidade Escolar Municipal Severo Eulálio	28
IMAGEM 02: Severo Maria Eulálio.....	29

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	12
1 OS JOGOS COMO AUXILIADORES NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM.....	14
1.1 A função pedagógica dos jogos.....	14
1.2 Os métodos de se aprender com o auxílio dos jogos.....	16
1.3 Os benefícios que os jogos trazem nas explicações dos conteúdos.....	18
1.4 As vantagens na utilização dos jogos educativos.....	19
1.5 Os jogos como fator motivacional à aprendizagem.....	22
2 METODOLOGIA DA PESQUISA.....	25
2.1 Tipo de pesquisa.....	25
2.2 Instrumentos de pesquisa.....	26
2.3 Caracterização do campo de pesquisa.....	28
2.4 Caracterização dos sujeitos da pesquisa.....	30
2.5 Coleta e análise de dados.....	31
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	38
REFERÊNCIAS.....	40
APÊNDICES.....	42

RESUMO

Este trabalho trata de analisar as implicações que regem o ato de ensinar com os jogos educativos no 3º ano do ensino fundamental na Escola Municipal Severo Eulálio de São José do Piauí - PI, buscando identificar o que os jogos podem trazer para a aprendizagem, os benefícios e incentivos ao se trabalhar essas práticas com esse alunado. Além disso, buscamos identificar quais os principais fatores que contribuem para que o uso dos jogos educativos seja eficiente ao desenvolvimento dos alunos. Para isso, coletamos e analisamos dados na etapa da pesquisa de campo, e, ainda, realizamos entrevistas, com as professoras escolhidas para participar do estudo, para um levantamento mais preciso das práticas pedagógicas que abordam o lúdico integrando-o à aprendizagem dos alunos, preparando-os para agirem em conjunto com os demais, assim tendo um melhor relacionamento e interação em sala de aula. Nesse trabalho, encontra-se uma abordagem acerca dos jogos voltados para o ensino-aprendizagem, os benefícios que eles podem trazer e o aproveitamento dos mesmos, motivando os alunos a participarem ativamente das aulas. A pesquisa tem um aporte teórico embasado em autores como Fialho (2007), Friedmann (1996), Silveira (1998), Piaget (1987), dentre outros. Portanto, o estudo revelou que os jogos têm um importante papel e servem como ferramenta pedagógica, favorecendo aspectos como a socialização, atenção e cativação da atenção das crianças (alunos), trazendo grande benefício para o desenvolvimento e a aprendizagem, fazendo com que os alunos se sintam atraídos para aprenderem os conteúdos didáticos de uma forma diferenciada e lúdica. Sua relevância é de que entendamos as formas de praticar a ludicidade a fim de se ter um maior aproveitamento à aprendizagem das crianças.

PALAVRAS-CHAVE: Jogos Educativos. Ensino Fundamental. Ludicidade.

ABSTRACT

This work is to analyze the implications governing the act of teaching with educational games in the 3rd year of elementary school at the Escola Municipal Severo Eulálio of São José do Piauí - PI, trying to identify what games can bring to learning, benefits and incentives to work these practices with this students. We also seek to identify the main factors that contribute to the use of educational games for efficient development of students. To do this, collect and analyze data on the stage of the research field, and also conducted interviews with the teachers chosen for the study, for a more accurate survey of the teaching practices that address the playful integrating it with student learning, preparing them to act together with other, so try one better relationships and interaction in the classroom. In this work, is an approach focused on the games for teaching and learning, the benefits they can bring and the use thereof, motivating students to take part actively in lessons. The research has a theoretical framework grounded in authors like Fialho (2007), Friedmann (1996), Silveira (1998), Piaget (1987), among others. Therefore, the study revealed that games play an important role and serve as a pedagogical tool, encouraging things like socialization, attention and blocking the attention of children (students), bringing great benefit to the development and learning, causing students be attracted to learn the educational content of a differentiated and fun way. Its relevance is of understand the ways to practice playfulness in order to have a better use for children's learning.

KEYWORDS: Educational Games. Elementary school. Playfulness.

INTRODUÇÃO

Este estudo constitui-se numa análise do desempenho dos alunos, que têm como instrumento de ensino-aprendizagem o uso de jogos educativos. A finalidade da pesquisa é investigar se há melhor aproveitamento nas aulas com o uso dos jogos lúdicos bem como uma maior interação dos alunos com os demais, docentes e discentes, além de observar como os professores lidam na aplicação dos jogos em suas aulas, a fim de relatar o desempenho dos alunos e seu nível de aprendizagem. Sob essa perspectiva, optamos por uma abordagem qualitativa.

Esse estudo discute a utilização dos jogos educativos enquanto possibilidade de proporcionar melhor aprendizagem no (ou) para o ensino fundamental. Sua escritura a partir dessa problemática, uma vez que o papel dos jogos educativos é auxiliar na compreensão dos conteúdos a serem ensinados em sala de aula para que haja uma melhor aprendizagem. Logo, a questão norteadora da pesquisa é: como a utilização dos jogos educativos podem favorecer melhores aprendizagens no contexto educativo da sala de aula na escola Severo Eulálio em São José do Piauí?

Os jogos são instrumentos lúdicos de aprendizagem que, de forma agradável e eficaz, proporcionam velocidade no processo de mudanças de comportamento e aquisição de novos conhecimentos. Lecionar brincando é uma maneira prazerosa e atualizada de ensinar e aprender.

O presente estudo aborda a inserção dos jogos educativos na educação, retratando-os como um importante auxiliar na aprendizagem, visto que, não há como ausentar o lúdico do processo pedagógico, pois ele é motivador para a aprendizagem.

A escolha do tema “Jogos Educativos” foi fruto duma análise que tinha por objetivo mostrar a importância do uso de jogos em sala de aula, a qual foi trabalhada e eleita para estudo monográfico, já que atualmente a falta de interesse dos discentes, na maioria das vezes atribuída ao ensino metódico, chegou a nível alarmante, surgindo à necessidade de repensar o ato educacional, que atualmente encontra-se defasado. Portanto, estudar esse objeto é essencial para explicar suas peculiaridades, assim, a partir dos jogos lúdicos “compreender” o real papel da educação, uma vez que tais jogos são ferramentas de aprendizagem e inserção social.

Essa investigação foi realizada através da observação das aulas de uma determinada turma, da Escola Municipal Severo Eulálio da rede pública de ensino. Para aprofundamento teórico realizamos uma pesquisa bibliográfica baseada nos seguintes autores como Fialho

(2007), Friedmann (1996), Silveira (1998), Piaget (1987). A acepção teórica escolhida justifica-se na relevância dos estudos para melhor compreensão e reflexão sobre a temática de nossa monografia.

Dessa maneira, organizamos nossa monografia em 2 capítulos, além dos elementos pré-textuais, da introdução, das considerações finais e dos elementos pós textuais.

No primeiro capítulo há uma discussão acerca do tema, com base em autores que tratam do assunto. É feita uma abordagem dos jogos educativos como auxiliares no processo de ensino e aprendizagem. Discutimos também, os métodos de se aprender com o auxílio dos jogos, os benefícios que os jogos trazem e o desempenho dos alunos com a ludicidade. Explanamos também o aproveitamento proporcionado pelos jogos educativos, tais como deixar as aulas mais proveitosas e agradáveis para o ensino e aprendizagem dos alunos e como aproveitar melhor os conteúdos com a utilização dos jogos, além de mostrar também o jogo como um fator motivacional e finalizamos discutindo a afetividade adquirida através dos jogos por estar proporcionando a realizações de atividades em grupo às crianças.

Discutimos no segundo capítulo a metodologia de pesquisa, que contará com diversas formas de se fazer uma pesquisa, sendo ela qualitativa e descritiva, além de pesquisas bibliográficas com autores que reforçará a explanação acerca do assunto. Serão abordados também todos os dados coletados, desde a observação na escola às entrevistas transcritas e analisadas, para que possamos avaliar o que os jogos trazem de melhor na aprendizagem das crianças para desenvolvimento da pesquisa.

Nas conclusões serão reportados, de forma resumida, os objetivos alcançados, além de fazer uma pequena reflexão sobre o estudo em questão, apontando sua importância no processo de ensino.

1 OS JOGOS COMO INSTRUMENTO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

*Brincar é condição fundamental para ser sério.
(Arquimedes)*

Neste capítulo, será abordada a importância que os jogos educativos têm para o ensino-aprendizagem das crianças de ensino fundamental; além de autores que reforçará o tema explanado.

1.1 A função pedagógica dos jogos

Os jogos educativos têm uma função muito importante no que se refere ao desenvolvimento da criança; é com ele que elas terão uma maior interação com os conteúdos, educadores e demais alunos de classe. [...] o jogo é para a criança um fim em si mesmo, ele deve ser para nós um meio (de educar), de onde seu nome educativo que toma cada vez mais lugar na linguagem da pedagogia maternal a fim de educar. (GIRARD, 1908, p. 199).

Girard (1908) defende a ideia de que os jogos educativos têm uma relação com o meio de instrução para o ensino, esclarecendo que quando a criança está brincando, ela expressa sentidos capazes de aprender de forma espontânea e divertida. Os jogos lúdicos têm uma finalidade pedagógica, que é promover situações em que a criança tenha uma aprendizagem favorecendo a construção do conhecimento.

O conhecimento adquirido pela criança através do lúdico só mostra o quanto as atividades podem ser prazerosas pelo fato de que não são impostos limites e regras abstratas que possa barrar o aprendizado da criança.

Os jogos educativos não visam a competição, vitória, ou até mesmo o espírito esportivo, mas sim, fazer com que as atividades abordadas em sala de aula tenham maior facilidade no entendimento da criança. Com isso, a criança assimilará mais o conteúdo e aprenderá-o rapidamente e ainda facilita a visão da relação da criança sobre o social. Cabe ressaltar que a utilização de recursos lúdicos na técnica de aprendizagem determina uma explanação por parte do educador das teorias que tratam a psicologia do desenvolvimento humano, pois é uma evolução no ramo da educação, transformar brinquedos em atividades educativas para se ensinar crianças.

O jogo como o desenvolvimento infantil, evolui de um simples jogo de exercício, passando pelo jogo simbólico e o de construção, até chegar ao jogo social. No primeiro deles, a atividade lúdica refere-se ao movimento corporal sem verbalização; o segundo é o faz-de-conta, a fantasia; o jogo de construção é uma espécie de transição para o social. Por fim o jogo social é aquele marcado pela atividade coletiva de intensificar trocas e a consideração pelas regras (FREIRE, 2002, p.69).

O jogo, como diz Freire (2002) é uma ferramenta importante que contribui na formação corporal, afetivo e cognitivo, através da movimentação. Por ter uma característica lúdica, se torna mais atrativo e eficiente o desenvolvimento do aluno, preparando sua inteligência e caráter. Dependendo da maneira com que os jogos são aplicados, podem ajudar também no comportamento em grupo, nas relações pessoais e na ajuda coletiva. O que para a criança é uma festa, pois começa a inventar joguinhos, como fechar e abrir os olhos como se estivesse achando algo ou escondendo-se.

Para Piaget (1978), ludicidade é manifestação do desenvolvimento da inteligência que está ligada aos estágios do desenvolvimento cognitivos. Cada etapa está relacionada a um tipo de atividade lúdica que se sucede da mesma maneira para todos os indivíduos.

A criança brinca livremente do seu jeito, de sua maneira que acaba transmitindo seus sentimentos, ideias e fantasias. Brincar é também raciocinar, descobrir, persistir e perseverar; aprende a perder percebendo que haverá novas oportunidades para ganhar; esforça-se, ter persistência, não desistindo facilmente.

Friedmann (1996, p. 56), afirma que é necessário dar atenção especial ao jogo, pois dá prazer para as crianças em realizar tarefas com a ludicidade. E quando há isso, acontece vivência no mundo imaginário e assim se afasta da sua vida habitual.

O brincar na escola é diferente do brincar em outro lugar, a brincadeira na escola tem como finalidade o aprendizado da criança envolvendo assim toda a equipe pedagógica. Campos (2003) em seu artigo “A produção de jogos didáticos para o ensino de ciências e uma proposta para favorecer a aprendizagem” revela:

Neste sentido, o jogo ganha um espaço como a ferramenta ideal da aprendizagem na medida em que propõe estímulos ao interesse do aluno, desenvolve níveis diferentes de experiência pessoal e social, ajuda a construir suas novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade, simboliza um instrumento pedagógico que leva o professor à condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem, ele pode ser utilizado como promotor de aprendizagem e das práticas escolares.

O professor tem um papel crucial em relação à proposta dos jogos educativos em sala de aula, pois ele deve procurar jogos que possam complementar o conteúdo que está sendo

trabalhado em sala de aula, tendo em vista que os jogos irão agir como auxiliares para as atividades didáticas.

No entanto, Campos (2003) em seu artigo citado acima, levanta a questão que os jogos hoje ainda são pouco utilizados nas escolas, e seus benefícios ainda são desconhecidos por muitos professores, pois muitos ainda hoje lecionam muito de forma tradicional, sem nenhum aproveitamento dos benefícios que os jogos podem trazer às suas aulas.

Quanto mais o adulto vivenciar sua ludicidade, maior será a chance deste profissional trabalhar com a criança de forma prazerosa, enquanto atitude de abertura às práticas inovadoras. Tal formação permite ao educador saber de suas possibilidades e limitações, desbloqueando resistências e ter sua visão clara sobre a importância do jogo e do brincar para a vida da criança. (MONTEIRO, 2011, p. 1)

Cabe ressaltar, que o professor deve implantar os ensinamentos propostos pelos jogos educativos como materiais pedagógicos na elaboração das atividades didáticas, ao considerá-los por meio dos planos afetivos e cognitivos uma possibilidade de aproximar a criança do conhecimento.

Não se pode passar um jogo em que não se sabe corretamente como manuseá-lo, então, deve-se saber como utilizar e aplicar o jogo de acordo com o que se pede como reforço ao conteúdo. Veremos agora, métodos de aprendizagem com o uso dos jogos lúdicos.

1.2 Os métodos de se aprender com o auxílio dos jogos

*Porque teimam em me fazer ver a realidade
se o lúdico é tão mais agradável e feliz?
(Thatu Nunes)*

Para se aplicar um jogo específico a um determinado conteúdo de uma determinada disciplina, é preciso testá-lo e analisar de que forma será trabalhado com os alunos e ter uma ideia de como eles reagirão aos jogos. Por exemplo: suponhamos que na aula de Matemática está se trabalhando os elementos de adição e subtração. Divide-se a turma em grupo (com base na quantidade de alunos) e colocam-se contas/problemas em pinos de boliche; estes terão que ser derrubados por um membro de um grupo – sendo que os (grupos) terão uma vez de jogar a cada rodada. Um membro de um grupo, na sua vez, terá que jogar a bola contra os pinos, que neles têm as contas de adição e subtração; derrubando eles, o membro ou a equipe

terá que resolver o cálculo. Se eles errarem, a vez e o cálculo da vez terá que ser respondido pela equipe seguinte e assim sucessivamente.

Defendemos que o jogo deve ser utilizado em toda a sua potencialidade pedagógica. Para isso, é essencial que o professor acompanhe as equipes durante os momentos em que o estiver utilizando. É importante ficar atento para as dificuldades e a postura das crianças em relação aos problemas, no caso, matemáticos que ocorrem naturalmente durante esse tipo ou qualquer tipo de atividade.

Esta forma de se trabalhar, além de ser divertida para os alunos, é uma forma de trabalhar em grupo e que desperta valores como respeitar a vez do próximo.

[...] toda metodologia utilizada em sala de aula requer um planejamento e uma postura coerente de alunos e professores. Por exemplo, uma aula meramente expositiva requer alunos silenciosos, enquanto, em uma dialogada, subentende-se que os alunos irão expor suas ideias e discutir com o professor. Não podemos exigir silêncio quando estamos trabalhando em grupos, bem como não é possível que uma aula expositiva seja desenvolvida com todos falando ao mesmo tempo. (SOBCZAK et al. 2014, p. 06).

Ao utilizar jogos na sala de aula, o silêncio não é possível ser exigido, ainda mais quando se trata de trabalhar com crianças. Conversas, gritos, risadas, são pequenas divergências decorrentes da própria atividade do jogo, essas consequências fazem parte da aula, portanto devem ser compreendidos como parte importante do aprendizado naquele momento.

Em aulas de Português, os jogos educativos de português são uma das melhores formas para crianças que ainda não estão alfabetizadas aprendam língua de forma simples e bem didática, sem que fique aquela aula de português chata onde nenhuma criança acaba prestando atenção. O jogo serve para os alunos, quanto para os professores que buscam uma forma diferente de ensinar seus alunos. O jogo é extremamente simples e é focado no público infantil que ainda está em fase de alfabetização, pois, no jogo, a criança precisa descobrir as letras que formam a palavra e colocá-las na posição correta aprendendo assim a formar novas palavras e até a escrever de uma forma muito divertida.

Os jogos trazem muitos benefícios, vamos ver a seguir quais e como eles são importantes no desenvolvimento das crianças.

1.3 Os benefícios que os jogos trazem nas explicações dos conteúdos

*A Educação qualquer que seja ela, é sempre uma teoria do conhecimento posta em prática.
(Paulo Freire)*

Os jogos, além de promover o companheirismo entre os alunos também desenvolvem a capacidade de viver em conjunto, a se relacionar em grupo, levando também a conviver em sociedade. É possível notar que é extremamente importante o uso dos jogos educativos, sendo que eles serão utilizados em sala de aula no ensino fundamental. Os jogos não são somente voltados para o divertimento e como passa tempo, mas sim, como uma ferramenta auxiliadora para a aprendizagem e o desenvolvimento como um todo.

O desenvolvimento moral também é caracterizado como um fator essencial para o processo de desenvolvimento, ou seja, onde a criança faz a sua própria regra moral. Os jogos em grupos têm um papel de muita importância, pois estabelece a cooperação entre os alunos. “Para Piaget, os jogos são importantes para o desenvolvimento moral, ou seja, os jogos coletivos de regras são paradigmáticos para a moralidade humana.” (LA TAILLE, 1992, p. 49).

O desempenho dos alunos vai ocorrer de acordo com a explicação do professor com o conteúdo, ou seja, “não adianta passar as informações para a criança, sem saber realmente que ela esteja conseguindo aprender da maneira que lhe está sendo ensinada” (GALLARDO, 1998, p.25).

No caso dos jogos educativos não é diferente, pois a aprendizagem e o desempenho do aluno se dará a partir do quanto o professor sairá em sua explicação. O professor deverá saber como o jogo funciona, de tal forma que ele esclareça as regras e funcionalidades de um determinado jogo. Kishimoto (2001, p. 36-37) afirma que:

O brinquedo ensina qualquer coisa que complete o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo, o brinquedo educativo conquistou espaço na educação infantil. Quando a criança está desenvolvendo uma habilidade na separação de cores comuns no quebra-cabeça à função educativa e os lúdicos estão presentes, a criança com sua criatividade consegue montar um castelo até mesmo com o quebra-cabeça, através disto utiliza o lúdico com a ajuda do professor.

A ludicidade dá ao aluno uma nova forma de compreender o mundo a sua volta. No entanto, na escola, o lúdico tem o papel de facilitar a assimilação do conteúdo ao aluno e, tendo em vista que o jogo é capaz de transformar a aprendizagem de forma harmoniosa, o

professor, com o auxílio dos jogos, é capaz de medir o desempenho e o desenvolvimento de seus alunos.

Veremos a seguir, as vantagens proporcionadas pelos jogos lúdicos às crianças e como elas podem se desenvolver motoramente.

1.4 As vantagens na utilização dos jogos educativos

*Nós não paramos de brincar porque envelhecemos,
mas envelhecemos porque paramos de brincar.
(Oliver Wendell Holmes)*

Com os jogos/brincadeiras, a aula fica mais proveitosa e agradável para o ensino e aprendizagem dos alunos, não que sejam insubstituíveis, mas que sirvam como complemento à aprendizagem dos alunos, estimulando a aprender brincando. Por esses motivos é importante que o indivíduo desenvolva estas e outras habilidades desde cedo, ou ao menos em outras fases da vida, por meio de ferramentas de estímulo proporcionadas pelas brincadeiras dos jogos educativos, que auxiliam na formação e no aprendizado em casa, na escola, no ambiente de trabalho, entre outros espaços.

O jogo é um meio básico para promover o desenvolvimento físico-motor. O equipamento utilizado e os espaços pensados para o jogo são fundamentais na motivação de diferentes tipos de jogos motores. A introdução de jogos estruturados para o estímulo ao desempenho físico-motor nunca foi tão importante quanto hoje em dia, em que o tempo para o jogo infantil se vê comprometido por atividades sedentárias, como assistir televisão e brincar com jogos no computador. (FRIEDMANN, 1996, p.67).

Os jogos, além de terem um papel fundamental à educação de crianças, é um fator importante para o desenvolvimento físico da criança, estimulando-as a movimentarem-se, fazendo assim que elas não fiquem apenas sentadas fazendo as tarefas escolares, mas sim se interagindo com todo o espaço a sua volta.

[...] o jogo pode propiciar a construção de conhecimentos novos, um aprofundamento do que foi trabalhado ou ainda, a revisão de conceitos já aprendidos, servindo como um momento de avaliação processual pelo professor e de autoavaliação pelo aluno. (SOBCZAK et al. 2014, p. 05).

É fundamental que com a ludicidade nas explanações das aulas, se aproveite o máximo possível do que os jogos podem proporcionar à aprendizagem, seja ele de aplicado em qualquer matéria do ensino fundamental. Devem ser preparados para atuar-se com eles de forma que os mesmos se encaixem perfeitamente ao conteúdo explicado pelo professor.

Os professores de modo geral, estudam e analisam os conteúdos a serem repassados aos seus alunos, no entanto, ainda tem muito professor que resiste aos jogos lúdicos. Mas grande parte já viu que o uso dos jogos, sendo eletrônicos ou não, é um caminho sem volta e cheio de oportunidades e possibilidades.

De fonte de distração, os jogos estão se transformando em recursos de aprendizado e os resultados surpreendem alunos e professores ao misturar conteúdos e diversão. Livros e apostilas, é claro, ainda são indispensáveis, mas não é mais o suficiente para prender a atenção dos alunos na sala de aula.

Com os jogos eletrônicos, suprem a necessidade que os alunos necessitam em ter informações rápidas e dinâmicas na hora de aprender, mas a maioria das escolas ainda enfrentam grandes dificuldades na hora de levar recursos tecnológicos para a sala de aula. Os jogos educativos não só ensinam, mas também ajudam os alunos na hora de estudar. A questão é que o uso dessas novas mídias na área pedagógica ainda é novidade e é muito recente para saber o impacto que elas terão na formação das crianças, mas esse é um caminho sem volta. A tecnologia invadiu nossas vidas, então o melhor é tirar o máximo proveito.

Porem o professor é fundamental porque ele faz a mediação, transformando a informação em conhecimento. Às vezes os alunos têm contato com jogos em casa, mas muitas vezes eles não relacionam com o fato histórico, com o relevo geográfico, com uma fórmula matemática, portanto é importante sempre a mediação por parte dos professores. Santos (2014) afirma que “a fala do professor diante de uma turma sempre será necessária, entretanto as dinâmicas de acordo com a pedagogia da escola agregam valor e potencializam a interação e participação dos alunos e professor”.

[...] saber usar e explorar suas várias ferramentas. A grande vantagem é que o jovem está continuamente usando e ligado a toda parafernália eletrônica e para ele é um ambiente cada vez mais confortável e aí é o grande diferencial, a possibilidade de unir qualidade de informação e interesse pessoal. (SANTOS, 2014. p. 1)

Portanto, primeiro deve se ter acesso à tecnologia e buscar uma contribuição direta para o ensino. Mas os professores devem estar hábeis para isso, e assim usar essa plataforma e saber expandir o conteúdo a se aplicar através de estratégias de aprendizagem. Reconhecer a potencialidade que as tecnologias (jogos educativos virtuais) e trazer para sala de aula. Em muitas escolas ainda não há muitos investimentos neste quesito, mas algumas mudanças podem ser pontuadas. As práticas de Tecnologias de Informação e Comunicação já criam volume e profissionais tentam alertar a sua importância.

Na educação de crianças as imagens e sons equivalem a um adicional e provocam nas crianças uma atenção maior do que em formas convencionais. E isso faz com que se mantenha a atenção das crianças, pois isso sempre é uma tarefa difícil. Neste ponto é um grande diferencial.

Jogos educativos de computador, ou melhor, jogos computacionais, além de serem mais completos, provocam nas crianças a capacidade de interação com um “mundo” diferente, com personagens, objetos e sons. Um exemplo são os jogos de colorir; a criança com a ajuda do *mouse* pode colorir um desenho que está na tela do computador de acordo com as cores indicadas para cada parte do desenho.

Em muitos aspectos, os jogos eletrônicos possibilitam um melhor ambiente de aprendizado. Os jogos permitem um ajuste de nível de dificuldade conforme as habilidades do jogador, proveem aos jogadores um *feedback* claro e imediato, e dá aos jogadores escolhas e controle sobre suas ações. Também despertam a fantasia e a curiosidade, além de oportunidades para colaborar, competir, ou socializar-se com os outros jogadores. (WANG, 2005, p. 4).

A contextualização permite que alunos tracem uma relação facilitada de um determinado conteúdo e suas aplicações práticas e enxergar a interdisciplinaridade de vários conteúdos. É fundamental que o docente teste o jogo e suas regras antes de levá-lo aos alunos, isso pode evitar surpresas indesejáveis durante a abordagem do jogo. Ainda citando Wagner (2005) “embora os objetos de aprendizagem não se encaixem perfeitamente num roteiro de um jogo educativo, uma possibilidade é a de os construtores de jogos poderem aproveitar as ideias disponibilizadas”. Isso dá mais estabilidade à forma de aplicar os jogos juntos aos conteúdos estudados em sala de aula.

Experimentando o jogo, o professor pode explicar melhor o seu funcionamento e, se for necessário, definir o número de grupos e de componentes para poder realizar a execução do jogo.

O jogo vem como solução, podendo-se encontrar nele uma competição ao iniciá-lo, fazendo com que obtenham uma aprendizagem harmoniosa e gratificante ao terminá-lo. Ele também é um processo de ensinoaprendizagem, proporcionando ao aluno uma maneira lúdica de aprender, conforme diz Silveira e Barone,

[...] os jogos podem ser empregados em uma variedade de propósitos dentro do contexto de aprendizado. Um dos usos básicos e muito importantes é a possibilidade de construir-se a autoconfiança. Outro é o incremento da motivação. [...] um método eficaz que possibilita uma prática significativa daquilo que está sendo aprendido. Até mesmo o mais simplório dos jogos pode ser empregado para proporcionar

informações factuais e praticar habilidades, conferindo destreza e competência. (SILVEIRA & BARONE, 1998 apud JACOBSEN, 2013, p. 3).

O comportamento de quando se estiver jogando, varia, pois a criança se entrega ao jogo, questionando-o, buscando novas soluções, pensa sobre a situação e monitora suas atitudes ao finalizar o jogo. Em relação à memória, as crianças com o apoio dos jogos, podem exercitar um mais a cabeça com muita diversão, com jogos de memorização ou caça palavras. Tendo em vista que os jogos educativos ajudam a capacidade de raciocinar mais rápido, isso pode ser a melhor forma de fazer com que as crianças exercitem suas memórias; fazendo com que elas guardem bem mais informações e associações com cores e números. Um simples jogo de memorização pode começar a mudar o dia delas; elas estimulam sua criatividade na resolução dos problemas apresentados, além de estimularem sua capacidade cognitiva (estudo da mente).

A seguir, mostraremos o quão os jogos podem ser motivadores na aprendizagem das crianças.

1.5 Os jogos como fator motivacional à aprendizagem

*A antítese de brincar não é o que é sério, mas o que é real.
(Sigmund Freud)*

A utilização dos jogos é um fator de motivação para os alunos; dentre outras coisas, o jogo fornece o desenvolvimento da criatividade, do senso crítico, da participação, da competição “sadia”, da observação, das várias formas de uso da linguagem e de resgate do prazer em aprender. As atividades com os jogos podem ser utilizadas para reforçar ou recuperar habilidades de que os alunos necessitam, são úteis no trabalho com alunos de diferentes níveis e também com eles, permite ao professor identificar, diagnosticar alguns erros de aprendizagem, as atitudes e as dificuldades dos alunos.

A exploração do aspecto lúdico, pode se tornar uma técnica facilitadora na elaboração de conceitos, no reforço de conteúdos, na sociabilidade entre os alunos, na criatividade e no espírito de competição e cooperação, tornando esse processo transparente, ao ponto de o domínio sobre os objetivos propostos na obra seja assegurado (FIALHO, 2007, p. 16 apud FIALHO, 2008, p. 3).

Nas escolas onde se encontram crianças pequenas, incentivar o aprendizado brincando é uma maneira de aprender com diversão, a criança se distrai e aprende ao mesmo tempo. Conforme Fialho (2007) citado acima, uma exploração nesse campo facilita o assimilar dos

jogos com o conteúdo e tornando-as mais críticas e capazes de aprender através de esquemas mentais, estimulam o pensamento, a ordenação de tempo e de espaço, os jogos educativos favorecem um maior desenvolvimento ao nível das habilidades como a coordenação, destreza, rapidez, força e concentração. Estimulando as capacidades cognitivas e motoras das crianças. É preciso conhecer antecipadamente, saber como funciona e para que os jogos servem e, só depois utiliza-los com os alunos.

A falta de motivação é a principal causa do desinteresse dos alunos, para despertar o interesse do aluno para a aprendizagem é necessário o uso de uma linguagem atraente, capaz de aproximá-lo o máximo possível da realidade, transformando os conteúdos em vivências. (FIALHO, 2008, p. 1).

Os jogos e brincadeiras, que sejam elas educativas (lúdicas), têm como seu principal papel, além de ensinar, “arrancar” de alguma forma o interesse da criança sobre os conteúdos abordados pelo professor, isso requer que jogos sejam trabalhados de forma divertida que estimule a aprendizagem do aluno.

Parafraseando Friedmann (1996) no desenvolvimento afetivo, a criança interage com o meio e com o grupo, promovendo a construção da sua identidade e personalidade. Ainda de acordo com o autor, o jogo assume importante papel nos intercâmbios afetivos, envolvendo a criança com seus pares e também com adultos significativos (pais e professores). Portanto, o jogo é uma “janela” da vida emocional das crianças.

Brincando, o indivíduo aumenta sua independência, tende a estimular a criança a praticar esportes, desenvolvendo habilidades, estimula a buscar novos saberes, recicla suas emoções valorizando sua cultura. Assim como diz Vygotsky (1984, p. 97),

A brincadeira cria para as crianças uma “zona de desenvolvimento proximal” que não é outra coisa senão a distância entre o nível atual de desenvolvimento, determinado pela capacidade de resolver independentemente um problema, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da resolução de um problema sob a orientação de um adulto ou com a colaboração de um companheiro mais capaz.

Ao brincar com jogos que requerem mais pessoas para a execução do mesmo, a criança pode adquirir um nível de afetividade com as demais, isso implica dizer que elas vão aprender a conviver em grupos, interagindo-se uns com os outros de uma forma que elas começarão a fazer vários tipos de coisas juntas. Como afirma Almeida (1995, p 41),

A educação lúdica contribui e influencia na formação da criança, possibilitando um crescimento sadio, um enriquecimento permanente, integrando-se ao mais alto

espírito democrático enquanto investem em uma produção séria do conhecimento. A sua prática exige a participação franca, criativa, livre, crítica, promovendo a interação social e tendo em vista o forte compromisso de transformação e modificação do meio.

As atividades tornam-se mais flexíveis com o companheirismo proporcionados pelos colegas de sala de aula. “Dessa forma destaca o papel fundamental das relações humanas que envolvem os jogos infantis”. (ALMEIDA, 2006).

Percebemos em Machado (1966, apud MONTEIRO, 2011) o ressaltar do jogo como não sendo qualquer tipo de interação, mas sim, uma atividade que tem como traço fundamental os papéis sociais e as ações destas derivadas em estreita ligação funcional com as motivações e o aspecto propriamente técnico-operativo da atividade. Dessa forma destaca o papel fundamental das relações humanas que envolvem os jogos infantis.

2 METODOLOGIA DA PESQUISA

*Sufoca-se o espírito da criança com conhecimentos inúteis.
(Voltaire)*

Neste capítulo trataremos do percurso metodológico, descrevendo o tipo de pesquisa, os instrumentos escolhidos para coleta de dados, apresentando os sujeitos do estudo e o campo da pesquisa, assim como serão abordados todos os dados coletados, desde a observação na escola às entrevistas transcritas e analisadas, para que possamos constatar e avaliar o que os jogos trazem de melhor na aprendizagem das crianças para desenvolvimento da pesquisa.

2.1 Tipo de pesquisa

Esta pesquisa qualitativa aborda a relação entre jogos lúdicos e a aprendizagem escolar. Optamos por este tipo de pesquisa, pois, segundo Prestes (2012, p. 30), “na pesquisa descritiva se observa, registram, analisam, classificam e interpretam os fatos, sem que o pesquisador lhes faça qualquer interferência”.

A pesquisa qualitativa torna possível a coleta de dados utilizando técnicas que transpareçam a subjetividade dos sujeitos da pesquisa. Indo a campo, podem-se coletar dados através de questionários, entrevistas, protocolos verbais, observação, onde será investigado o tema proposto no seu meio.

Richardson (1999, p. 82), relata que “a abordagem qualitativa, além de ser uma opção do pesquisador, justifica-se, sobretudo, por ser uma forma adequada para entender a natureza de um fenômeno social”.

Este autor sugere como técnicas para a realização da pesquisa qualitativa a observação e entrevista, explicando que a pesquisa qualitativa de campo explora as técnicas de observação e entrevistas devido à propriedade com que esses instrumentos penetram na complexidade de um problema. A observação informa sobre os fenômenos inexplicados que desafiam a curiosidade e revela novos problemas.

No processo da pesquisa, optamos por fazer observação do espaço escolar nos contextos do ensino fundamental, bem como realização de entrevistas para observar as experiências do professor no que se refere à aplicação do lúdico em suas aulas, visto que, a pesquisa qualitativa envolve uma abordagem naturalista, interpretativa do mundo circundante, o que significa que os pesquisadores estudam as coisas em seus cenários naturais, tentando

entender, ou interpretar, os fenômenos em termos dos significados que as pessoas a eles confere:

A pesquisa qualitativa envolve o estudo do uso e a coleta de uma variedade de matérias empíricas - estudo de caso; experiência pessoal; introspecção; história de vida; entrevista; artefatos; textos e produção culturais; textos observacionais, históricos, interativos e visuais. [...]. Entende-se, contudo, que cada prática garante uma visibilidade diferente ao mundo. Logo, geralmente existe um compromisso no sentido do emprego de mais de uma prática interpretativa em qualquer estudo (DENZIN; LINCOLN, 2006, p. 17).

Isso implica dizer que a pesquisa qualitativa identifica e analisa dados de difícil mensuração de um determinado grupo de indivíduos em relação a um problema específico. Entre eles estão sentimentos, sensações e motivações que podem explicar determinados comportamentos, apreendidos com o foco no significado que adquirem para os indivíduos.

Os diversos métodos qualitativos podem ser empregados de acordo com o problema de pesquisa e são muito usados para definir um problema, gerar hipóteses, identificar variáveis importantes no contexto de um determinado problema.

Na sequência descrevemos os instrumentos utilizados na realização deste estudo científico na fase de coleta de dados, ou seja, a observação e a entrevista.

2.2 Instrumentos de pesquisa

Ensinar não é transferir conhecimento, mas cria as possibilidades para a sua própria produção ou sua construção.
(Paulo Freire)

Todo processo investigativo requer técnicas e instrumentos adequados para a coleta dos dados. Nesta investigação realizamos observações do espaço escolar além de entrevistas com professoras do ensino fundamental. Paralelamente, realizamos uma revisão bibliográfica para aprofundamento da temática estudada. Dessa maneira, buscamos alguns teóricos que tratam de questões que nos aproximam da discussão sobre jogos educativos com crianças nas aulas do ensino fundamental. Dentre os autores trabalhados, podemos citar Fialho (2007), Friedmann (1996), Silveira (1998), Piaget (1987), entre outros.

Escolhemos a observação porque se pode examinar o que as pessoas fazem, pois é um processo sistemático de registro de padrões e comportamentos das pessoas no seu campo de atuação. Com ela, podemos ver como o professor ministra suas aulas usando os objetos de estudo (jogos educativos), assim, ao analisarmos os procedimentos que o professor faz com eles, chegaremos a um resultado preciso dos fatos analisados.

Associamos a observação à entrevista, pois com ela pode-se coletar dados mais direto com a pessoa com perguntas elaboradas, no sentido de se inteirar de suas opiniões acerca da ludicidade com os jogos.

Desse modo, Richardson (1999, p. 88) sugere a realização de entrevista e da observação. Além disso, diz o autor que: “as técnicas qualitativas permitem verificar os resultados dos questionários e ampliar as relações descobertas”. A observação tem como finalidade, aplicar atentamente os sentidos a um objeto, a fim de que se possa, a partir dele, adquirir um conhecimento claro e preciso; deve ser exata, completa, imparcial, sucessiva e metódica, pois se constitui em um procedimento investigativo de extrema importância na ciência.

A entrevista, por sua vez, é uma técnica de coleta de dados que nos permite entender melhor o que se passa dentro da sala de aula, mas para isso, a elaboração de perguntas é essencial para que se possam obter respostas. Os indivíduos entrevistados são professores do 3º ano do ensino fundamental, mais precisamente, os que usam jogos lúdicos, que não haja só exploração de forma tradicional onde o professor só impõe teorias.

O único modo de reproduzir com precisão as respostas é registrá-las durante a entrevista, mediante anotações ou com o uso de gravador. A anotação posterior à entrevista apresenta dois inconvenientes: os limites da memória humana que não possibilitam a retenção da totalidade da informação e a distorção decorrente dos elementos subjetivos que se projetam na reprodução da entrevista. (GIL, 1999, p. 120).

Para o registro das respostas, é importante que o entrevistador, defina um plano para a anotação das respostas. Nesse estudo, fizemos gravação das falas das professoras e depois fizemos a transcrição dessas falas, respeitando com fidelidade as respostas produzidas. Para Gil (1999), no caso de entrevistas estruturadas, até mesmo alguns manuais têm sido elaborados para indicarem a melhor forma de anotar as respostas.

Na etapa de análise dos dados, recorreremos às falas para interpretá-las à luz do nosso referencial teórico. Construimos reflexões embasadas na análise de conteúdo.

A complementação recíproca entre os instrumentos da pesquisa propicia a obtenção de maiores detalhes acerca da temática estudada, demonstrando mais precisão nas análises. Abordando o percurso metodológico que seguimos, falaremos na próxima sessão sobre o campo de pesquisa.

2.3 Caracterização do campo de pesquisa

*Sem a curiosidade que me move, que me inquieta,
que me insere na busca, não aprendo e nem ensino.*
(Paulo Freire)

A Escola Municipal Severo Eulálio (IMAGEM 01), campo desta investigação, está vinculada à Rede municipal, e está situado na Rua Dom Pedro II, bairro Centro, zona urbana, em São José do Piauí – Piauí. Foi fundada em 1986, durante o governo de José Ferreira de Moura, quando a professora Maria do Carmo Bezerra de Moura era a então Secretária de Educação. Propondo a oferecer o ensino de 1ª a 8ª série; (1º ao 9º ano) segundo professores da época, fez-se necessário a fundação da referida escola, devido a grande necessidade de se ter no município uma escola pública que pudesse oferecer também o ensino de 5ª a 8ª série; (1º ao 9º ano). Pois até então só existia a CENEC (Unidade Escolar Cenecista São José), que se dispunha a oferecer o ensino de 5ª à 8ª serie, mas que devido ter que se pagar para estudar, muitos pais não tinham como manter seus filhos na escola. Começou então a se pensar na possibilidade de criar no município uma escola pública municipal de qualidade em que as famílias não tivessem que se preocupar com mensalidades.

IMAGEM 01: Unidade Escolar Municipal Severo Eulálio



Fonte: Campo da pesquisa (Foto: Antonio Filho/Funcionário)

A escola teve seu nome em homenagem ao Severo Maria Eulálio (IMAGEM 02), que foi um advogado e político brasileiro, deputado estadual e federal que faleceu no exercício do mandato de prefeito de Picos para o qual fora eleito em 1976.

IMAGEM 02: Severo Maria Eulálio (1930 – 1979)



Fonte: 180Graus.

Disponível em: <<http://180graus.com/picos/familia-eulalio-tradicional-na-politica-ve-em-severo-eulalio-a-nova-geracao>> Acesso em: 2 de nov. 2014.

Atualmente, a escola tem como diretora a professora Maria da Cruz Pereira da Silva, indicada pela Secretaria de Educação.

A escola é de médio porte, funcionando com 16 turmas, assim distribuídas: 204 (duzentos e quatro) alunos no turno da manhã, 130 (cento e trinta) alunos no turno da tarde e 114 (cento e quatorze) a noite – sendo que nos três turnos mencionados trabalha-se com o ensino fundamental de 1ª a 9ª séries.

A dependência física da escola possui uma diretoria, uma sala dos professores, uma cantina, um pátio, uma biblioteca, um laboratório de informática, dois quartos de despensa (um com alimentos, outro com livros e materiais didáticos), quatro banheiros (um na diretoria, um na sala dos professores, e dois próximo ao pátio para uso dos alunos) e oito salas de aula.

As salas de aula, por sua vez, possuem carteiras compostas por mesa e cadeira, mesa do professor, ventiladores de teto e de parede, luzes fluorescente, janelas, quadros negro e de acrílico e um mural para expor trabalhos escolares. O quadro funcional da escola é composto por uma diretora, uma vice-diretora, uma coordenadora, um secretário, um digitador, 23 (vinte e três) professores, três vigias e 9 zeladoras/merendeiras.

A escola possui documentos norteadores para melhor construção de sua autonomia, dentre os quais tem a necessidade de progressivamente, adequarem-se às propostas dos Programas Curriculares Nacionais, incluindo metodologias que tornem a ação educativa mais significativa em todos os aspectos.

No que se refere ao trabalho pedagógico, a escola elaborou o Projeto Político Pedagógico que se constitui como um referencial de trabalho a ser desenvolvido ao longo de quatro anos, sendo avaliado continuamente para rever objetivos, ações e posturas direcionando os caminhos da educação com foco no aluno como ser capaz de intervir em prol da transformação da sociedade.

Além disso, a escola tem desenvolvido projetos, bem como de leitura, gincana de matemática, e recentemente gincana do meio ambiente, dentre outras atividades que contribuem para a redução das altas taxas de abandono e reprovação especialmente porque são atividades que motivam a permanência dos alunos na escola.

Quanto às metodologias de avaliação são feitas provas mensais e avaliações diárias. Ressaltamos, portanto, que o índice de aprovação na escola é de 92,9%, de reprovação é de 7,1% e a evasão é 0%; (Estatística da escola - dados levantados em 2013).

Sobre os sujeitos participantes deste estudo, apresentamos na sessão a seguir, algumas descrições pertinentes ao interesse dessa investigação.

2.4 Caracterização dos sujeitos da pesquisa

*Há escolas que são gaiolas, há escolas que são asas.
(Rubem Alves)*

Os sujeitos escolhidos para a pesquisa foram 2 professoras, ambas formadas em Pedagogia que lecionam as disciplinas de Português, Matemática e Geografia; a outra professora, História, Ciências, Educação Artística e Ensino Religioso; todas atuando no 3º ano do ensino fundamental. Foram escolhidas essas professoras por serem as únicas da turma de terceiro ano matutino.

Os alunos são a maioria proveniente de famílias de classe média baixa, com faixa etária entre 8 e 9 anos. A turma escolhida para a pesquisa possuem 18 alunos; nela encontram-se crianças com vontade de aprender e outras que necessitam de uma atenção maior da professora para que assim, essas fiquem mais atentas às aulas.

O que os deixam mais “desligados” às aulas, é a repetição de assuntos que já haviam sido repassados pela professora, uma espécie de revisão dos conteúdos vistos durante o mês. É necessário, tendo em vista que a revisão é feita no final do mês, mas isso se torna chato, a partir de que o aluno já saiba ou tem uma noção do conteúdo. Seria melhor fazer essa reciclagem de conteúdos de final de mês com jogos, assim ficariam mais motivados.

A seguir serão abordados todos os dados coletados, desde a observação na escola às entrevistas transcritas e analisadas.

2.5 Coleta e análise de dados

*Tudo o que se ensina a uma criança, a criança
não pode mais, ela mesma, descobrir ou inventar.
(Jean Piaget)*

A coleta de dados é um momento muito importante da pesquisa. Qualquer tipo de levantamento com o público deve ter o máximo de cuidado na hora de coletar informações. A partir da coleta de dados em uma pesquisa deve ser feita com rigor científico.

A principal razão para a coleta de dados sistemática é o rigor científico. A revisão sistemática propriamente dita será baseada nos dados coletados nesta etapa. Sua sistematização é importante para evitar vieses e para conferir reprodutibilidade à revisão. (UNIFESP. 2011)

Além disso, é nessa etapa que serão identificadas as informações que faltam ou que não estão suficientemente descritas na publicação. Dessa forma é possível saber quais perguntas fazer aos autores para melhorar a qualidade da revisão sistemática.

A análise dos dados é uma etapa do processo de investigação. Analisar os dados desta pesquisa exige identificar a presença e medir a frequência e intensidade de comportamentos, atitudes e motivações. No caso do tema estudado, foram coletadas as informações através dos brinquedos e jogos educativos, no qual, com essa medida, podemos observar como que a criança inicia sua integração social, aprendendo a conviver com os outros, a situar-se ao mundo que a cerca e tendo uma aprendizagem exercitada (através de jogos), que são eles:

brinquedos ou brincadeiras menos consistentes e mais livres de regras ou normas; atividades que não visam à competição como objetivo principal, mas a realização de uma tarefa de forma prazerosa, usados a fim de obter motivação para atingir os objetivos didáticos.

Dessa forma, fizemos análise de conteúdo, que segundo Bardin (2011):

Um conjunto de técnicas de análise das comunicações visando a obter, por procedimentos sistemáticos e objetivos de descrição do conteúdo das mensagens, indicadores (quantitativos ou não) que permitam a inferência de conhecimentos relativos às condições de produção/recepção (variáveis inferidas) destas mensagens (Bardin, 2011, p. 47).

Godoy (1995), afirma que a análise de conteúdo, segundo a perspectiva de Bardin, consiste em uma técnica metodológica que se pode aplicar em discursos diversos e a todas as formas de comunicação, seja qual for a natureza do seu suporte. Nessa análise, o pesquisador busca compreender as características, estruturas ou modelos que estão por trás dos fragmentos de mensagens tornados em consideração. As análises feitas neste estudo aplicam-se às falas das professoras participantes. Refletimos seus conteúdos à luz do nosso referencial teórico

As professoras interlocutoras deste estudo foram questionadas sobre o uso dos jogos educativos na promoção de maior aprendizagem para as crianças do ensino fundamental. Os resultados obtidos das duas professoras investigadas foram dados com base na entrevista onde as perguntas foram: as aulas com os jogos educativos ficam mais proveitosas? Você acha que o conteúdo torna-se mais agradável à aprendizagem dos alunos com os jogos? Os jogos são apropriados para serem trabalhados como materiais lúdicos e são utilizados de maneira adequada? Os alunos correspondem bem aos jogos aplicados aos conteúdos? As interações dos alunos com os demais, usando os jogos, os tornam mais sociáveis? As aulas em que não se usam os jogos tornam-nas ineficaz? O que você costuma fazer para integrar aqueles alunos que não se interessam nas aulas? Quais os tipos de jogos educativos que cativam mais a atenção dos alunos?

Esses questionamentos foram escolhidos para avaliar os conhecimentos das professoras em relação ao ensino com os jogos lúdicos, assim como analisar sua metodologia de ensino, suas dificuldades no ato de ensinar, o que elas fazem para integrar todos os alunos desta turma nas aulas, sua satisfação com sua própria metodologia de ensino, e por fim sua opinião sobre o que leva os alunos a terem mais facilidade com este método do que o do ensino tradicional. Essas perguntas foram elaboradas de acordo com a observação feita nas aulas das professoras, assim, analisaríamos melhor o que fazem na prática e o que dizem fazer.

Nas análises dos dados que se segue, terá a transcrição exata das falas das professoras entrevistadas, usando as letras A e B para manter a anonimidade das mesmas e assim identificá-las a cada resposta dadas às perguntas.

Primeiramente evidenciamos nossas percepções a partir da observação do contexto escolar. Logo em seguida, apresentamos as transcrições das entrevistas feitas com as professoras e as respectivas reflexões feitas a partir de suas falas.

A primeira etapa da pesquisa se deu nas salas de aulas de uma turma de 3º do ensino fundamental através da observação das aulas na turma escolhida. Pudemos observar que as aulas usando jogos educativos (aproximadamente uma a duas vezes por semana), através da pesquisa de campo, notamos que, embora não seja uma aula agradável para todos, pode-se dizer que até que a maioria dos alunos da turma se sentia atraída com os jogos solicitados pela professora.

Já em relação à interação de alunos com outros alunos, pudemos observar que alguns sentem dificuldades em interagir com os colegas, já que, durante o período de observação, não houve muita atenção voltada para essa prática. Mas, segundo as professoras entrevistadas, os alunos mais tímidos têm receio de trabalhar o conteúdo com outros alunos que são mais hiperativos.

Os jogos que são aplicados em sala, nas aulas da professora A, em que suas disciplinas lecionadas são: Português, Matemática e Geografia, estão sempre contidos numa caixa chamada: “Caixa da Matemática”, – onde também se encontra jogos para formarem palavras; ela é utilizada na sala de aula nos dias onde a ludicidade é indispensável à aprendizagem dos alunos. Os jogos utilizados por ela são: Boliche da Matemática, onde é feita a soma e subtração de cálculos matemáticos; Dominó Geométrico; Formação de Palavras, entre outros. É um momento bastante dinâmico, no qual os alunos se dividem em grupos de quatro a cinco crianças para fazer uma atividade recreativa, passando de jogos em jogos, de grupos em grupos, dependendo do tema abordado. O esquema dessas aulas segue a mesma rotina até o final do ano, segundo informações dadas pelas professoras.

Nas aulas da segunda professora – a professora B, em que suas disciplinas lecionadas são: História, Ciências, Educação Artística e Ensino Religioso, segue a mesma metodologia, no entanto, algumas aulas voltadas apenas na aplicação de conteúdos escritos e respondidos em sala, seguida de mais atividades teóricas (típicas de ensino tradicional) finalizando com atividades para casa. Os jogos utilizados por ela são: Tangram, Dobradura, Caça Palavras, entre outros. Pouca ou nenhuma forma de atividades lúdicas é trabalhada na aula.

Na entrevista quando perguntamos sobre as aulas se tornarem mais proveitosas com a utilização dos jogos as professoras responderam:

A professora A, disse que sim. Porque desperta nos alunos o interesse em aprender de forma lúdica, deixando-os mais motivados e isso causa um impacto positivo, pois eles aprendem muitas mais.

Para a professora B, as aulas em que são utilizadas jogos, sim, se tornam muito mais proveitosas, pois os alunos gostam mais e têm uma interação maior com o conteúdo, assim, aprendem mais.

Com essa pergunta, buscamos entender como essas profissionais da educação associavam os jogos às suas aulas, além de analisar se elas de fato têm conhecimento da importância do ato de se trabalhar os conteúdos estudados de forma lúdica para que assim, cativem mais o interesse de seus alunos.

O que se pôde comprovar é que elas têm consciência da importância dos jogos educativos para que os alunos se desenvolvam como cidadãos críticos-reflexivos, e que essa prática pode melhorar a interação entre sujeitos integrantes de uma sociedade. No momento da aula, as professoras buscam sempre trabalhar de forma em que os alunos prestassem atenção no conteúdo repassado. Isso pôde ser comprovado no momento das observações. No entanto, percebe-se que falta uma variedade maior de jogos aplicados às aulas. Conforme Macedo apud Almeida (2012) “o brincar é fundamental para o nosso desenvolvimento”.

Para a segunda pergunta, “Você acha que o conteúdo torna-se mais agradável à aprendizagem dos alunos com os jogos?”, as falas foram:

A professora A disse que sim, e percebe que com a realização de jogos, o nível de aprendizagem dos alunos torna-se excelente.

A professora B disse que há uma assimilação melhor do conteúdo usando os jogos fazendo com que os alunos prestem mais atenção na aula.

O objetivo dessa pergunta era saber se os jogos trabalhados em sala de aula estimulavam mais o interesse do aluno no conteúdo, além de analisar a opinião das docentes sobre a importância de se trabalhar com o lúdico. O que se pôde observar é que elas garantem essa prática, no entanto a professora B confirmou que nem todas as disciplinas, ou melhor, conteúdos, necessitam do apoio de jogos para a assimilação das atividades abordadas em sala de aula.

O problema aqui não está exatamente na utilização de jogos ou não, e sim no fato dos alunos quererem sempre que haja a presença do lúdico em qualquer aula. Conforme pudemos

observar nas entrevistas, delas (professoras) não gostam da ideia de utilizar os jogos frequentemente em todas as matérias, elas relatam que há conteúdos específicos onde os jogos podem entrar para facilitar a aprendizagem do alunado.

Foi perguntado às professoras se os jogos são apropriados para serem trabalhados como materiais lúdicos e se os utilizavam de maneira adequada.

A professora A também disse que normalmente os jogos têm a função de fazer com que as crianças tenham uma melhor assimilação, mas isso não quer dizer que os façam necessários a todo conteúdo trabalhados nas aulas.

A professora B confirmou, e alegou que os jogos são sim apropriados a determinados assuntos, outros são irrelevantes, que não há um encaixe total ao conteúdo repassado.

Essa questão foi muito relevante para a pesquisa, pois mostra que, muitas vezes, a teoria, com relação ao ensino-aprendizagem, pode encontrar problemas no momento da prática. As professoras, por serem responsáveis por uma demanda razoável de alunos, muitas vezes não encontram tempo para buscar novas possibilidades de interações de jogos para aplicarem em suas aulas.

A alternativa que as professoras têm nesse ponto é buscar na internet, novos métodos e jogos que se encaixem nos conteúdos trabalhados para cativarem mais a atenção dos alunos.

A pergunta seguinte foi: os alunos correspondem bem aos jogos aplicados aos conteúdos?

Professora A, muitos alunos se interessam e correspondem bem, pois, gostam de brincar, mas ainda há muitos alunos que não prestam atenção na aula.

Professora B, muitos alunos correspondem bem, e isso a deixa muito feliz, mas também se deve considerar que há aqueles que por alguns fatores não gostam de interagirem com os demais, portanto alguns alunos não correspondem muito bem à utilização em grupal dos jogos.

O objetivo dessa pergunta era observar se a forma de ensino dessas professoras é adequada à necessidade dos alunos, além de analisar a preocupação destas professoras em buscar manejar a aula visando à integração de todos os alunos, inclusive aqueles que não se interessam nas aulas.

Seguiu-se a entrevista com a pergunta: As interações dos alunos com os demais, usando os jogos, os tornam mais sociáveis?

Professora A - nota-se maior interação dos alunos nos jogos educativos.

Professora B - quando as atividades são em grupo, os alunos se interagem mais. Acho que é uma boa forma para eles aprenderem a conviver com o próximo.

Nesse caso, as professoras deixaram claro que tentam fazer com que os alunos tornem-se mais sociáveis, mas ainda assim há aqueles que não correspondem, e elas até o momento não conseguiram encontrar uma maneira de estimulá-los a essa prática. Ressaltamos a fala da professora A, “os alunos estão aos poucos se interagindo mais uns com os outros e dividem bem a vez de usar os brinquedos”, como exemplo de motivação para a utilização dos jogos educativos.

Sobre a ausência das atividades com jogos indagamos sobre a ineficácia dessas aulas e as respectivas respostas das professoras A e B foram:

Disse que utiliza metodologias diferentes para abordagem de forma dinâmica para não tornar ineficaz.

Há aulas que não necessitam de jogos, portanto, depende muito do conteúdo trabalhado.

As professoras demonstram que têm noção do que deve ser feito para ministrar suas aulas. Porém, mesmo estando cientes disso, elas às vezes focam muito nos jogos e deixam o conteúdo um pouco de lado e acaba atrasando a disciplina por conta disso.

Ao perguntarmos sobre as estratégias escolhidas para integrar os alunos dispersos colhemos as seguintes falas:

A professora A disse que realiza atividades diferenciadas como recorte e colagem em grupo, roda de leitura, competições de perguntas e respostas, dentre outras.

Professora B, disse que procura saber o que causa desinteresse neles e dá mais atenção a eles para que eles possam ficar mais atentos aos conteúdos repassados.

Essa questão foi voltada para uma análise de como elas utilizam seus métodos a fim de que todos participem das aulas. Foi possível perceber que as professoras tentam dominar a turma e fazerem os alunos terem mais atenção em suas aulas, consideramos que o método não é muito eficaz, pois ao tentarem cativar a atenção de alunos isolados, acabam esquecendo-se dos demais e isso faz com que eles tendem a bagunçar e incomodar a execução da aula.

Um fato interessante foi trazido na resposta da professora A, quando ela destaca a importância de procurar saber o que está causando isolamento dos alunos nas aulas. Isso é muito importante, pois, conforme Fialho (2007), a falta de motivação é a principal causa do desinteresse dos alunos, portanto, deve-se investigar a razão que está impedindo o aluno de ser mais atento às aulas.

Finalizamos esta etapa da investigação abordando os tipos de jogos utilizados e que são considerados preferidos pelos alunos.

A professora A, são os jogos alfabetizadores como: bingo, dominó geométrico, dobro, de agrupamentos, etc.

A professora B disse que os mais atrativos são os que têm mais movimentação e que sejam em grupo. Isso os deixa com mais vontade de jogar.

Analisando essas respostas, podemos observar que as opiniões das professoras da Unidade Escolar Severo Eulálio são bastante parecidas. As docentes afirmam que mesmo não sendo usados jogos educativos com frequência, quando o são, as aulas são mais proveitosas e os alunos desenvolvam habilidades de interação com os colegas de turma ao tempo que assimilam mais aos conteúdos.

A professora A que reconhece que nas aulas que são usados jogos educativos, além de serem mais dinâmicas, são bastante proveitosas, há melhor aprendizagem, pois estudam o conteúdo e ainda os praticam usando a ludicidade oferecidas dos jogos

Outro fator de grande importância nesse contexto é o momento em que a professora B diz considerar os jogos educativos muito importantes para que haja maior aproveitamento nos assuntos abordados em suas aulas, mesmo não usando muito eles. Dessa maneira, propomos uma reflexão sobre a utilização dos jogos educativos tendo em vista que são de grande importância para se trabalhar com crianças do ensino fundamental.

Mediante as respostas dadas pelas professoras entrevistadas, foi possível perceber que o ensino a partir dos jogos educativos tem o intuito de desenvolver características importantes para os discentes, como trabalharem em conjunto, desenvolver o senso motor, dentre outras. Analisamos através da observação e entrevistas, que os jogos educativos têm um papel muito importante no que diz respeito à aprendizagem de crianças de séries iniciais; tanto para assimilação melhor dos conteúdos, como também para que a interação dos alunos seja mais sociável com os demais, a partir do método de se educar com a ludicidade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

*Os grandes erram sempre ao brincar com os seus inferiores.
A brincadeira é um jogo, e um jogo pressupõe igualdade.
(Honoré de Balzac)*

Levando em consideração a importância de se falar dos jogos educativos como um auxiliar no processo de ensino e de aprendizagem, se faz cada vez mais necessária o uso dos mesmos na elaboração e aplicação de conteúdos para crianças. Durante todo o trabalho, foram abordadas as implicações recorrentes no processo de educação com jogos educativos e seus atributos para uma boa aprendizagem ensino fundamental, decorrentes da forma tradicional à ludicidade.

Procuramos destacar os jogos educativos e a aprendizagem como pressupostos indispensáveis na vida social de qualquer discente que educam crianças, e explicitar que somente com um ensino de qualidade, voltado a abordar todos os aspectos importantes que envolvem essas práticas, é que será possível tornar esses alunos sujeitos sociáveis para que consigam intervir na sociedade por meio dos seus próprios comportamentos.

Durante toda a pesquisa, nossa maior preocupação foi demonstrar a importância e o aproveitamento que os jogos educativos proporcionam ao ensino de crianças, onde o desinteresse é um dos principais problemas por parte das crianças em se trabalhar com conteúdos poucos convidativos, bem como a influência da escola nesse ensino tradicional, além de identificar os motivos que levam os alunos a serem poucos produtivos.

Os resultados obtidos foram suficientes para percebermos que o uso de uma linguagem mais atrativa é essencial para despertar o interesse dos alunos para a aprendizagem.

A inclusão de jogos lúdicos na vida dos educandos deve ultrapassar as paredes da escola. Devemos levar em conta que o incentivo familiar também é fundamental nesse processo de inclusão dos jogos na vida dos alunos, pois os jogos ensinam a viver em sociedade e dão o suporte necessário para uma melhor interação entre sujeitos. Além disso, somente através da construção de um bom discurso, provido de conhecimentos provenientes dos jogos, é que um indivíduo pode mudar a realidade em que vive.

Analisar cada um dos aspectos trabalhados nos capítulos anteriores dessa pesquisa serviu para certificar-nos de que o ensino jogos educativos é capaz de modificar o ensino, já que, por meio da ludicidade, o aluno pode desenvolver sua criticidade, expandir consideravelmente seus conhecimentos, adquirir novos meios de convivência como trabalhar

em grupo. O trabalho com jogos educativos no ensino fundamental desenvolve características nos alunos, como a criatividade e o prazer em aprender.

Levando em consideração tudo o que foi mencionado, fica clara a importância de a utilização de jogos lúdicos, tanto para o ensino quanto para a aprendizagem. Os professores devem se atentar aos interesses e necessidades dos alunos, inovando sempre na forma de ensinar e na metodologia de ensino dos mesmos, a fim de integrar todos os alunos de forma que eles venham a se interessar cada vez mais.

Este trabalho tem como finalidade demonstrar o quanto é importante se trabalhar em sala de aula com o auxílio dos jogos educativos. Na educação com crianças, é importante que o educador possua o aspecto para o exercício de uma pedagogia relacional, servindo como mediador ao conhecimento, fazendo a interação do aluno com o meio, servindo de base para a aprendizagem. Acreditamos que aprender é construção, ação e tomada de consciência e que assim, este trabalho possa servir como fonte de novas pesquisas.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: técnica e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 1995.
- D'ONOFRIO, S. **Metodologia do trabalho intelectual**. São Paulo: Atlas, 1999.
- DENZIN, N. K. e LINCOLN, Y. S. (orgs). **O Planejamento da pesquisa qualitativa: teorias e abordagens**; tradução Sandra Regina Netz. Porto Alegre: Artmed, 2005.
- FRIEDMANN, A. **Brincar: crescer e aprender, o resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 1996.
- FREIRE, J.B. **Educação de Corpo Inteiro: teoria e prática da educação física**. 4ªed. São Paulo: Scipione, 2002.
- GALLARDO, J.S.P. **Didática de educação física: a criança em movimento: jogo, prazer e transformação**. São Paulo, Ftd, 1998.
- GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 5.ed. São Paulo: Atlas, 1999. 202 p. ISBN: 8522422702.
- KISHIMOTO, M.T. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. Cortez editora. 5º ed. São Paulo, 2001.
- LA TAILLE, Y.; OLIVEIRA, M.,K. de.; DANTAS, H. **Piaget, Vygotsky, Wallon: teorias psicogenéticas em discussão**.16.ed. São Paulo: Summus, 1992.
- MONTEIRO, Dilma. **Ludicidade como instrumento pedagógico**. Disponível em: <<http://dilmaprofessora.blogspot.com.br/2011/05/ludicidade-como-instrumento-pedagogico.html>> Acesso em 26 de nov. de 2014.
- PRESTES, Maria Luci de Mesquita. **A pesquisa e a construção do conhecimento científico: do planejamento aos textos, da escola à academia**. 4. Ed. – São Paulo: Rêspel, 2012. 312 p.
- RICHARDSON, Robert Jarry et al. **Pesquisa social: métodos e técnicas**. 3. ed. São Paulo: Atlas, 1999, 334 p.
- ALMEIDA, Viviane. Publicação de Resenha científica: **os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. TrabalhosFeitos.com. outubro/2012. Disponível em: <<http://www.trabalhosfeitos.com/ensaios/Resenha-Do-Livro-Os-Jogos-e/406972.html>> Acessado em 22 de nov. de 2014.
- CAMPOS, M, L. **A produção de jogos didáticos para o ensino de ciências e biologia: uma proposta para favorecer a aprendizagem**. 2003. Disponível em: <<http://www.unesp.br/prograd/PDFNE2002/aproducaodejogos.pdf>> acesso em: 22 de nov. de 2014.

FIALHO, Neusa Nogueira. **Os jogos pedagógicos como ferramentas de ensino**. Curitiba: PUCPR, 2008. Disponível em:
<http://www.pucpr.br/eventos/educere/educere2008/anais/pdf/293_114.pdf> Acesso em 4 de nov. de 2014.

GIRARD, J. M, **Éducation de la petite enfance**. Paris: Librairie Armand Colin 1908.
SILVEIRA, R. S; BARONE, D. A. C. **Jogos educativos computadorizados utilizando a abordagem de algoritmos genéticos**. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Instituto de informática. Curso de Pós Graduação em Ciências da Computação, 1998.

JACOBSEN, Daniela. et al. **Jogos eletrônicos: Um aprender lúdico e virtual para o ensino de matemática**. ULBRA Out/2013. Disponível em:
<<http://www.conferencias.ulbra.br/index.php/ciem/vi/paper/viewFile/787/622>> Acesso em: 02 de Dezembro de 2014.

Laboratório de Ensino a Distância, LED-DIS - UNIFESP. **A importância da coleta de dados**. Disponível em:
<<http://www.virtual.epm.br/cursos/metanalise/conteudo/modulo4/aula08/aimportdacoletaaula8.htm>> Acesso em: 2 de novembro de 2014.

SOBCZAK, Anne; ROLKOUSKI, Emerson; MACCARINI, Justina C. **Pacto Nacional pela Alfabetização na idade certa: Jogos na alfabetização matemática/ Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, Diretoria de Apoio à Gestão Educacional**. – Brasília: MEC, SEB, 2014. 72 p.

SANTOS, Gládis. **Como aproveitar a tecnologia na educação**. Oficina da Educação. Agos/2014. Disponível em: <<http://of2edu.blogspot.com.br/2014/08/como-aproveitar-tecnologia-na-educacao.html>> Acesso em: 01 de Dezembro de 2014

WADSWORTH, Barry J. **Piaget para o professor da pré-escola primeiro grau / Barry J. Wadsworth; tradução de Marília Zanella Sanvicente**. – 2. ed. – São Paulo : Pioneir Ed- São Paulo: Cortez; 1987

WANG, Wanderley. **O aprendizado através de jogos para computador: por uma escola mais divertida e mais eficiente**. Nov/2005. Disponível em:
<http://www.portaldafamilia.org/arqs/Aprendizado_atraves_de_jogos_para_computador.pdf> Acesso em: 01 de dezembro de 2014.

APÊNDICE

APÊNDICE A
ROTEIRO DA ENTREVISTA

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PIAUÍ
CURSO DE PEDAGOGIA

Roteiro de entrevista

Dados de informações:

Escola: Escola Municipal Severo Eulálio

Nome: _____

ROTEIRO DE ENTREVISTA – PROFESSORES

- 1) As aulas com os jogos educativos ficam mais proveitosas?
- 2) Você acha que o conteúdo torna-se mais agradável à aprendizagem dos alunos com os jogos?
- 3) Os jogos são apropriados para serem trabalhados como materiais lúdicos e são utilizados de maneira adequada?
- 4) Os alunos correspondem bem aos jogos aplicados aos conteúdos?
- 5) As interações dos alunos com os demais, usando os jogos, os tornam mais sociáveis?
- 6) As aulas em que não se usam os jogos tornam-nas ineficaz?
- 7) O que você costuma fazer para integrar aqueles alunos que não se interessam nas aulas?
- 8) Quais os tipos de jogos educativos que cativam mais a atenção dos alunos?



**TERMO DE AUTORIZAÇÃO PARA PUBLICAÇÃO DIGITAL NA BIBLIOTECA
“JOSÉ ALBANO DE MACEDO”**

Identificação do Tipo de Documento

- () Tese
() Dissertação
(X) Monografia
() Artigo

Eu, VICENTE NETO DE MOURA PACHECO, autorizo com base na Lei Federal nº 9.610 de 19 de Fevereiro de 1998 e na Lei nº 10.973 de 02 de dezembro de 2004, a biblioteca da Universidade Federal do Piauí a divulgar, gratuitamente, sem ressarcimento de direitos autorais, o texto integral da publicação O APROVEITAMENTO DOS JOGOS EDUCATIVOS NO 3º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL NA ESCOLA MUNICIPAL SEVERO EULÁLIO DE SÃO JOSÉ DO PIAUÍ – PI de minha autoria, em formato PDF, para fins de leitura e/ou impressão, pela internet a título de divulgação da produção científica gerada pela Universidade.

Picos-PI, 23 de Janeiro de 2015.

Assinatura