

A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS NA APRENDIZAGEM MATEMÁTICA NAS SÉRIES INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

Francine Procópio Pinheiro Cristovam¹

Maria de Socorro Tavares de Freitas³

Resumo

Esta pesquisa tem por objetivo compreender a importância dos jogos na aprendizagem matemática nas séries iniciais do ensino fundamental visto que são, conforme os estudiosos, como subsídios para a construção do conhecimento e que se correlacionam ao ambiente e devem ser aplicadas nas crianças em fase escolar. Respalhada por expressivos referenciais teóricos, a proposta de trabalho apresentada permite afirmar a existência de jogos, que se bem aplicados, certamente ajudarão no desenvolvimento da educação e conseqüentemente, no processo escolar. Lembramos aqui, que o objetivo deste relato é fornecer um referencial para que o professor possa compreender a importância de desenvolver atividades lúdicas que conduzem ao desenvolvimento do raciocínio. Observou-se o interesse dos professores em contribuir para que esta pesquisa tivesse um cunho qualitativo e percebessem a importância do brincar na escola, de como ele é importante para aprendizagem e desenvolvimento da criança.

Palavras-Chaves: Jogos, Ensino-Aprendizagem, Matemática.

1. INTRODUÇÃO

Nesta pesquisa pretende abordar o tema sobre a importância dos na aprendizagem matemática nas séries iniciais do ensino fundamental e suas contribuições para o desenvolvimento do aluno na aprendizagem. Para tanto será realizada uma pesquisa do tema proposto, em seguida será discutido os aspectos relevantes, visto que as brincadeiras e os jogos são imprescindíveis ao desenvolvimento pleno da criança.

Sabendo-se que o brincar faz parte da vida do aluno, procuramos compreender as brincadeiras nas diversas fases da vida, de forma que se possa fazer uma correlação entre as brincadeiras e a aprendizagem, buscando

¹ Graduada em Licenciatura Plena em Matemática

³ Graduada em Licenciatura Plena em Ciências Biológicas

compreender a importância e relaciona-la com o saber adquirido. A brincadeira é uma forma privilegiada de aprendizagem

Será contextualizado o histórico dos jogos no ensino de matemática, buscando fazer uma análise histórica da importância dos jogos na vida do aluno e suas contribuições na aprendizagem da matemática, bem como os seus significados, analisando autores conceituados, como Piaget (1978), Santos (2002), e outros que servirão de base para a concretização da pesquisa, na perspectiva de uma ação transformadora da aprendizagem. Pesquisaremos ainda a importância dos jogos como experiência nas séries iniciais do Ensino Fundamental, que contribuirão para a construção da aprendizagem para uma intervenção de melhor qualidade junto ao ensino e a aprendizagem.

Será abordada, a postura dos professores frente ao papel dos jogos, se relacionam com a prática e se aplicam no ensino e na aprendizagem da matemática, se as experiências vividas pelas crianças é levada em conta nesse processo, permitir ao aluno descobrir e conhecer as possibilidades que os jogos oferecem. Será trabalhada também a metodologia da pesquisa, buscando investigar a existência do espaço para o desenvolvimento dos jogos no âmbito escolar frente ao trabalho das professoras que ministram aulas nas séries iniciais no ensino e aprendizagem de matemática, realizando um estudo do tipo qualitativo, observando e coletando dados para chegar a um diagnóstico final sobre essa prática na realidade escolar.

2. A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS PARA O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA

A tentativa de compreender o papel do jogo na formação do aluno nas séries iniciais encaminha para uma profunda reflexão a respeito do assunto. Esta temática passa a despertar um maior interesse, dada a sua importância no relacionamento entre o saber adquirido e o saber constituído, Santos (2002).

Essas questões devem ser levadas em consideração quando se deseja realizar um estudo mais aprofundado. O jogo na formação do aluno tem

sido palco de diversas discussões, nas mais variadas áreas do conhecimento. Por isso, o educador deve estar sempre aberto e atento as possíveis transformações.

A criança que brinca, segundo Piaget (1978), investiga, conhece um mundo rico, faz uma relação entre fantasia e realidade, este processo não pode ser interferido por um adulto, pois são experiências decisivas que a criança realiza em sua vida. Por volta dos três anos os carros e as locomotivas são as paixões de meninas e meninos, este brinquedo está ligado a sua organização genetal, que se desenvolve com a brincadeira. A destruição e a desordem incomodam, meninas e meninos, isso desperta interesse por móvel onde possam guardar objetos. E no decorrer dos anos, o menino gosta de brincadeira de conquista, de mistério, de ação. A menina prefere um brinquedo tranquilo. Geralmente quando a criança entra no colégio e modifica profundamente o mundo do brinquedo; com a aprendizagem escolar aparecem novos jogos em que se combinam as aptidões intelectuais e a sorte (Maluf, 2003).

[...] É difícil para os professores envolvidos na organização cotidiana da aprendizagem infantil extrair algo com substancia pragmática e teórica suficiente sobre o qual baseai seus julgamentos e oferecimento de aprendizagem (...) no ensino fundamental o brincar é relegado às atividades de brinquedos e jogos que a criança pode escolher depois que terminar suas atividades. (BROGÈRE, 1995, p. 56).

Segundo a autora, para o professor brincar significa compensação, fez as obrigações corretamente, poderá no final da aula brincar, como se fosse um prêmio para alcançar resultados. As dificuldades existem quando o brincar são extremos polares. As brincadeiras realizadas na escola, não deixam as crianças tão abertas, como se fossem nas suas casas, trás na maioria das vezes constrangimento porque “alguém” esta controlando e avaliando.

Kishimoto (2003), coloca que as crianças mais novas, o brincar esta positivamente associada ao desenvolvimento e maturidade, em todas as idades os jogos são realizado por puro prazer e diversão e cria uma atitude alegre em relação à vida e a aprendizagem.

Que vantagem traz os jogos, e o que proporciona? Na visão da autora Piaget (1978), os jogos em todas as suas formas tem a vantagem de proporcionar alegria e divertimento, afirma ainda que desenvolva a criatividade, a competência intelectual, a força e a estabilidade emocional, o hábito de ser feliz.

Autora destaca que os jogos estão intimamente ligados. Considera que a esfera lúdica, num plano emocional, é revitalizadora tanto quanto mediadora da aprendizagem que, por sua vez, possibilita a criação. Também reflete que a resistência ou a incapacidade de participar de algum jogo revela um Eu inundado por temores que pode inibir o pensamento e o desenvolvimento psico-emocional e relacional.

A criança é um ser ativo e traz consigo necessidade de se movimentar, de se comunicar, seja através da linguagem, ou seja, através do lúdico. A interdisciplinaridade está intrínseca na educação, onde professor e aluno devem buscar meios que entrelacem o conhecimento. É valorizando o lúdico que se proporciona ao educando facilidades de interagirem diversos meios de conhecimento. "A criança brinca por natureza".

Os brinquedos e materiais utilizados pelas crianças em suas brincadeiras influenciam, decisivamente, na maneira como interagem e como brincam entre si. Se uma criança, por exemplo, brincar com argila, areia e água ela não vai socializar-se, brincar sempre sozinha, enquanto bonecas, carrinhos e jogos de chá facilitavam o uso do faz-de-conta e da imaginação. Quando a criança utiliza objetos usados em situações de faz-de-conta cresce a imaginação. O brinquedo em si favorece segundo Maluf (2003), a dramatização de situações do cotidiano. Há que observar que as meninas quando brincam de boneca, utiliza-se do imaginário para imitar suas mães.

Segundo a mesma autora, dentro dessa análise, chega-se ao entendimento que o brincar possibilita o desenvolvimento do aluno integralmente na sua subjetividade e que, portanto, não é apenas um instrumento didático facilitador para o aprendizado de conteúdos curriculares. O jogo e a brincadeira estão presentes em todas as fases da vida dos seres

humanos, tornando especial a sua existência. De alguma forma, o lúdico se faz presente e acrescenta um ingrediente indispensável no relacionamento entre as pessoas, possibilitando que a criatividade aflore (VYGOTSKY, 1984).

[...] A brincadeira da criança é uma estrutura ligada às características da infância. A criança é um ser em desenvolvimento que não dispõe o tempo todo da mesma ferramenta e da mesma competência. Isto faz com que sua brincadeira se estruture em parte no que ela é capaz de fazer. (BROGÈRE, 1995, p. 56).

Visto dessa forma pelo autor, os jogos não é um comportamento específico, mas uma situação na qual esse comportamento toma uma significação específica. É possível ver que os jogos supõem comunicação e interpretação. Para que essa situação particular surja, existe uma decisão por parte daqueles que brincam: decisão de entrar na brincadeira, mas também de construí-la segundo modalidades particulares.

Os jogos serão escolhidos pela criança, conforme a sua capacidade de desenvolvimento, sua aptidão e sua coordenação motora. Sem a livre escolha, ou seja, possibilidade real de decidir, não existem brincadeiras, sim uma sucessão de comportamentos que têm sua origem fora daquele que brinca. Maluf (2003), relata que os jogos nas primeiras séries do Ensino Fundamental aparece como um sistema de sucessão de decisões, por parte do professor, que muitas vezes acaba por se convencer da “pequena importância” do brincar, não é vista como parte da aprendizagem.

Para brincar, existe um acordo sobre as regras, é o caso da utilização dos jogos clássicos, em que os jogadores, de comum acordo, podem transformar certos aspectos das regras ou uma construção de regras. É o caso das brincadeiras simbólicas, que supõem um acordo sobre os papéis e os atos. As regras não preexistem à brincadeira, mas são produzidas à medida que se desenvolve a brincadeira, Maluf (2003).

[...] brincadeira da criança, e também dos adultos, é um meio de comunicação, de prazer e de recreação. O que talvez caracteriza a brincadeira, em geral, e em especial a da criança, é ser também um espaço, uma possibilidade de ação que a criança domine, ou pelo menos, exerça em função de sua própria iniciativa (BROGÈRE, 1995, p.56).

Segundo o autor, os jogos são fundamentais para a criança, o seu entorno, seu espaço, seu mundo imaginário, na maioria das vezes é construído a partir de uma brincadeira. Ao analisar a importância dos jogos nas séries iniciais, trabalhando atividades na disciplina de matemática, desperta o raciocínio lógico, pois nesta fase a criança modifica profundamente o mundo do brinquedo. Com a aprendizagem escolar, aparecem novos jogos em que se combinam as aptidões intelectuais e a sorte. A criança aprende a competir e a compartilhar os papéis com seu grupo. Neste mundo, competir significa, a princípio, aniquilar, triunfar sobre alguém, mas não com alguém.

Maluf (2003), observando o cotidiano escolar, reproduz na sua crítica o pensamento de muitos educadores que afirmam: “Sala de aula é lugar de aprender, pátio é lugar só de brincar”. E comenta: “Sempre esses tipos de chavões são repetidos no cotidiano escolar”. Cada vez mais escolas estão percebendo que o espaço lúdico, independente do impacto, tem um papel essencial na formação da criança.

[...] A primeira relação com a aprendizagem é que a criança aprende a brincar, ao aprender a brincar, ela aprende certo tipo de comunicação peculiar, eu diria nem um pouco natural, nem um pouco espontânea, uma vez que nela é preciso estabelecer distância para com as formas de comunicação, da vida comum (BROGÈRE, 1995, p.57).

Nesta fala, o autor deixa transparecer que a relação entre a aprendizagem pode tornar-se algo prazeroso se houver um entrelaçamento do lúdico com a aprendizagem.

[...] A criança é curiosa e imaginativa, esta sempre experimentando o mundo e precisa explorar todas as suas possibilidades, ela adquire experiência brincando. Participar de brincadeiras é uma excelente oportunidade para que a criança viva experiências que irão ajudá-la a amadurecer emocionalmente e aprender uma forma de convívio mais rica. (MALUF, 2003, p.21).

A partir da fala da autora, temos uma clara visão sobre o trabalho do professor nas séries iniciais, principalmente na disciplina de matemática, fará com que o aluno participe das aulas despertando o gosto pelos estudos, buscando enriquecer suas experiências para entender o brincar e como utilizar na construção do aprendizado da criança. Quem trabalha na educação de criança deve saber, que pode desenvolver a motricidade, a atenção e a

imaginação de uma criança, brincando com ela. Os jogos nesse caso, facilitará o entrosamento das atividades com o prazer de aprender.

2.1. Importância dos Jogos para a formação do aluno

A discussão sobre a importância dos jogos no ensino fundamental, vem sendo debatida há algum tempo. Sendo bastante questionado o fato do aluno realmente aprender brincando e a intervenção do professor. Por isso, ao optar por trabalhar a matemática por meio dos jogos, o professor deve levar em conta a importância da definição dos conteúdos e das habilidades presentes nas brincadeiras e o planejamento de sua ação com o objetivo de o jogo não se tornar um mero lazer.

[...] Sabemos que é possível ao ser humano adquirir e construir o saber, brincando. Por meio das brincadeiras podemos desenvolver nosso senso de companheirismo; brincando, individualmente ou em grupos, vivemos uma brincadeira que enriquece nossa sociabilidade e a nossa capacidade de nos tornarmos mais criativos. Aprendemos a conviver, aprendemos a ganhar ou perder, a esperar nossa vez, lidamos melhor com possíveis frustrações, aumentamos a nossa motivação e conseguimos uma participação satisfatória. (MALUF, 2003, p. 13).

Frente à citação da autora, podemos afirmar que a sala de aula com as várias características, e de se apresentar “como coisa séria”, não permitindo espaço para o divertimento; o rigor e a disciplina são mantidos em nome dos padrões institucionais, o que torna o ambiente artificial. Os jogos possibilitam a sociabilidade e a capacidade do aluno tornarem-se mais criativos.

Em algumas escolas, o brincar se resume em ouvir histórias ou cantar algumas músicas. A hora do recreio e a hora da saída se tornam os únicos momentos em que as crianças desnudam da responsabilidade da escola para permitir-se brincar e ser criança.

Maluf (2003), valoriza a utilização dos jogos para o ensino da matemática, sobretudo porque os jogos não apenas divertem, mas, também extrai das atividades, materiais suficiente para gerar conhecimento, interessar e fazer com que os estudantes pensem com certa motivação. Um dos motivos

para a introdução de jogos nas aulas é a possibilidade de diminuir bloqueios apresentados pelos alunos. Dessa forma, o ensino prioriza o avanço do conhecimento dos alunos, perante situações significativas de aprendizagem sendo que o ensino por meio dos jogos deve acontecer de forma a auxiliar no ensino do conteúdo, propiciando a aquisição de habilidades e o desenvolvimento operatório da criança.

[...] Na escola, jogos são como um poderoso instrumento para auxiliar o desenvolvimento das crianças, seja no plano motor, afetivo ou cognitivo com a finalidade de promover um estilo de vida ativo e saudável, conduzindo a uma qualidade de vida satisfatória. (BRASIL, 1998, p 36):

Os jogos têm uma função ampliar os conhecimentos dos alunos em todos os campos, além de melhorar a capacidade de trabalhar em grupo. Podemos aplicar os jogos tanto no ensino da língua portuguesa, quanto no ensino de matemática, assim como também em outras disciplinas.

Jogos, assumem um papel de integração social e facilitam o aprendizado. Funcionam como facilitadores da aprendizagem ao causarem queda no nível de tensão provocado pelo contato com um novo objeto de aprendizagem e ao tornarem, o aprendizado, concomitantemente, individual e coletivo. Existe por parte dos autores um aumento na preocupação com o levantamento e criação de jogos, tanto cooperativos, quanto competitivos. O objetivo é transformar a classe em ambiente de coleguismo, amizade e cooperação.

Dessa forma, evitaremos o ambiente em que um deve ser, necessariamente, superior aos outros. Sem essa preocupação, o aluno passará a jogar *com* e não *contra* o outro, uma vez que o sucesso só será atingido se *todos* o atingirem. Isso fará que, o nível de ansiedade seja reduzido ou eliminado da classe. Sabemos que a queda de ansiedade facilita a aprendizagem. Num ambiente cooperativo é mais fácil construir e aprender. Maluf afirma (2003), serem opostas à capacidade de destruir em relação à criatividade. Segundo ela "criar é construir e construir cooperativamente é estabelecer as bases de uma comunidade pacífica".

Se quiserem preparar alunos não só intelectual, mas socialmente, isto é, se desejam preparar os alunos para a vida, se faz necessário desde cedo educá-los para a cooperação. Não é possível a existência de uma sociedade de solitários.

Nesse aspecto, a escola tradicional tem ficado restrita. Não há, porém, razão para continuar a reproduzir um ensino em que poucos aprendem enquanto a maioria da classe permanece alienada ao processo educativo. Os poucos "vencedores" são aqueles que foram treinados para serem os melhores, suplantando todos os colegas, encarados não como parceiros, mas como adversários que devem ser vencidos.

[...] Brincar é mais do que uma atividade sem consequência para a criança. Brincando, ela não apenas se diverte, mas recria e interpreta o mundo em que vive, se relaciona com este mundo. Brincando, a criança aprende. Por isso, cada vez mais os educadores recomendam que os jogos e brincadeiras ocupem um lugar de destaque na escola desde a Educação Infantil". (BROUGÈRE-1995 p. 75).

E assim, os jogos e as brincadeiras, abrem-se para uma enorme possibilidade de trabalhos pedagógicos, não se limitando apenas para compreensão e capacidade de discussão de cada grupo.

3.TRAJETO METODOLÓGICO

3.1. Tipo de Estudo

Tendo em vista a importância dos jogos nas séries iniciais, investigamos a existência do espaço para o desenvolvimento do lúdico no âmbito escolar, frente ao trabalho das professoras do Ensino Fundamental, que lecionam nas séries iniciais, dando enfoque ao ensino-aprendizagem atribuído por educadores em suas práticas educativas. Conforme coloca Gil (2005), as ações como pesquisas bibliográficas, entrevistas e observações tornam-se caminho que irão ajudar o investigador a estabelecer uma compreensão mais elucidativa sobre seu objeto de estudo. O que mais interessa para o pesquisador, nesta abordagem, é o processo que permeia um determinado fenômeno e não apenas, simplesmente, os resultados ou produtos deste.

Fez-se necessário realizar um estudo do tipo qualitativo, que segundo Gil (2005), proporciona uma direção definida para fazer uma reflexão rigorosa a respeito do tema em pauta. Foi neste espaço que se desenvolveu o roteiro de observação e a entrevista. Estes recursos foram colocados frente a frente, com a visão dos autores mencionados na pesquisa. Em seguida, sob a forma de redação, foi construído um texto descritivo fazendo o cruzamento das informações que propiciaram a elaboração de um texto contendo as relevâncias da pesquisa, fazendo uma comparação entre os questionamentos e os objetivos com as respostas obtidas pela entrevista, verificando se houve ou não um resultado satisfatório.

3.2. O Contexto da Pesquisa e local de estudo

A pesquisa apresentada foi desenvolvida com uma amostra de 07 (sete) professores do Ensino Fundamental, que ministram aulas nas séries iniciais. A Escola pesquisada E.M. “Zumbi dos Palmares”, composta por 04 salas de aulas, funcionando nos turnos matutino e vespertino, compreendendo 124 alunos matriculados.

3.3. Descrição e análise dos dados.

O trabalho de realização da presente pesquisa passou por três fases distintas e complementares: observação, coleta de dados e entrevista. Ao todo, foram contabilizados 07 (sete) professores entrevistados, todos estes trabalham com a disciplina de matemática. Na primeira fase foi de observação e conhecimento da realidade. Os dados primários foram coletados a partir de visitas a Unidade Escolar. Os dados secundários foram obtidos a partir de informações fornecidas pela pesquisa bibliográfica. As técnicas de observação e posterior entrevista estruturada através do uso de questionários com perguntas abertas, que foram aplicados aos professores das séries iniciais, fato importante para a realização do trabalho, pois as entrevistadas estão já há alguns anos em sala de aula, com larga experiência no trabalho lúdico.

3.4. Análise das Entrevistas com as Professoras.

Quadro I - Há quantos anos você atua na profissão docente?

PROFESSORAS	SERIE	RESPOSTAS
J. A. J	2 ^a	26 anos
M. C. M.	3 ^a	24 anos
L.N.J.	4 ^a	20 anos
R.O.M.	1 ^a	18 anos
P.A. L.	3 ^a	27 anos
S.L.S.	4 ^a	20 anos
M.J.M.S.	1 ^a	16 anos

A partir dos questionamentos realizados e dos dados obtidos, pode concluir que estes educadores entrevistados, possuem larga experiência nessas séries trabalhadas, uma vez que possuem muitos anos de magistério, representando um compromisso da escola e a responsabilidade dos educadores, especialmente os de níveis iniciais escolares, conforme observa LDB- Lei de Diretrizes e Base da Educação (2002), “A formação de professores para a educação básica deverá voltar-se para o desenvolvimento de competências que abranjam todas as dimensões da atuação profissional do professor”. Sendo que esta se estende a preparação do profissional, enquanto instrumento norteador do desenvolvimento dos alunos das séries iniciais.

Quadro II – Na realização do planejamento, na disciplina de matemática, você inclui os jogos nas suas atividades pedagógicas?

PROFESSORAS	SERIE	RESPOSTAS
J. A. J	2 ^a	Sim
M. C. M.	3 ^a	Sempre
L.N.J.	4 ^a	Na maioria das vezes
R.O.M.	1 ^a	Sim, pois propicia uma aprendizagem prazerosa.
P.A. L.	3 ^a	Sim, os alunos aprendem mais.
S.L.S.	4 ^a	Sim
M.J.M.S.	1 ^a	Sim

A importância de inserir as atividades lúdicas, compreendendo a partir do planejamento, pois percebe o compromisso dessas educadoras com um aprendizado prazeroso. Observa-se pela resposta das professoras, que são unânimes em afirmarem que jogos estão sendo inseridos no planejamento, principalmente na disciplina de matemática, onde os alunos sempre apresentam dificuldades para realizar suas atividades, levando em

consideração a importância do mesmo, na prática pedagógica o qual se destaca pelo alto valor educativo, pelas possibilidades de exploração que proporcionam às crianças onde estas estabelecem relações lógicas com o ambiente em que vivem.

Quadro III- 3-Quais os jogos que você realiza com seus alunos?

PROFESSORAS	SERIE	RESPOSTAS
J. A. J	2 ^a	Jogos que incluem o raciocínio lógico em sala e fora da sala, queimada, Pular Corda, Pega-pega, Amarelinha, Coelho na Toca, etc.
M. C. M.	3 ^a	Eu procuro adequar as atividades pedagógicas com brincadeiras, tanto como motivação ou como recurso. Por exemplo: Morto-vivo, exige atenção e concentração; Tabuada do pim; Domino com tabuadas, Queimada com numerais, Mamãe foi à feira ou supermercado, etc.
L.N.J.	4 ^a	Vôlei, futebol, basquete, peteca, bola de gude, queimada, pular corda, taco, etc.
R.O.M.	1 ^a	Xadrez, dama, dominó, memória, jogos com dados, etc.
P.A. L.	3 ^a	Quebra-cabeça, queimada, dominó, amarelinha, pular corda, futebol, vôlei, pega-pega, brincadeira de roda, etc.
S.L.S.	4 ^a	São incluídos aos conteúdos (jogos de memória, batalha naval, jogos na Geometria, cores, etc.).
M.J.M.S.	1 ^a	Batalha Naval, jogos de memória, dominó, queimada, pular corda, etc.

Em relação às respostas das entrevistadas, pode perceber que a resposta de uma, complementa a resposta das outras quando diz que trabalha com os jogos, mas observa-se nas fala das entrevistadas um desconhecimento da forma de desenvolver as atividades no cotidiano escolar. Reconhecem seus benefícios na aprendizagem das crianças, mas não apresentam uma aplicabilidade correta, tanto como motivação ou como recurso. Os jogos são visto e realizado de maneira improvisada, ocasional, sendo assim ineficaz, incompleto para a aprendizagem.

Quadro IV- O espaço físico da instituição escolar é propício para as realizações de jogos?

PROFESSORAS	SERIE	RESPOSTAS
M S N	2 ^a	É razoável, no período vespertino é mais complicado, devido o imenso calor.
L R S	3 ^a	O espaço sim. Falta cobertura no pátio e arborização, até porque, minhas aulas são no período vespertino.
J P O	4 ^a	Sim. Temos quadra esportiva coberta, jardim e parque infantil.
A. M.	1 ^a	Sim, mais precisa melhorar.
S N R	3 ^a	Sim, mas no período vespertino torna-se impossível devido o calor.
J G P	4 ^a	Sim
C L A	1 ^a	Sim.

Quando entrevistadas sobre o espaço físico da instituição escolar, se este é propício para as realizações de jogos, nos depoimentos das entrevistadas, pode perceber que o espaço físico existe, como pode ser constatado no período de observação, o que falta é fazer adequações para que os alunos tenham os benefícios dos jogos. Devido o desconforto térmico que interferem no aproveitamento didático dos alunos em sala de aula, por apresentar salas aquecidas (calor), são fatores que proporcionam baixo nível de aprendizagem.

O que se propõe é que o mesmo prazer que a criança tem ao sair para o recreio, ao ir às aulas de Educação Física ou na hora da saída, esse mesmo prazer esteja na sala de aula como um espaço de construção e aprendizagem prazerosas. Entretanto, este ambiente escolar deve ser criado com intuito de estimular o aparecimento das potencialidades da criança, sendo estimuladas e motivadas no momento certo, sempre respeitando o tempo necessário para ela amadurecer.

Quadro V --Para você qual a contribuição que os jogos trazem para o processo de ensino – aprendizagem da matemática?

PROFESSORAS	SERIE	RESPOSTAS
M S N	2 ^a	Desenvolvimento mental e motor.
L R S	3 ^a	Vários: concentração, atenção, regras, espírito de equipe, a prender a aprender, se esforçar, etc.
J P O	4 ^a	Algumas experiências, pois cada

		brincadeira tem suas regras e cada regra pode entrar cálculos, espaço ocupado, etc.
A. M.	1 ^a	Socialização, interatividade, atenção, limites, respeito, ao próximo, competição, etc.
S N R	3 ^a	Inúmeras contribuições, pois, os jogos exigem do aluno participação, autocontrole.
J G P	4 ^a	Desenvolver o raciocínio lógico do aluno, com isso trazendo um melhor desempenho, em sala de aula.
C L A	1 ^a	Favorece a construção de uma atitude positiva diante do erro e troca de experiência entre as crianças, a curiosidade para questionar, etc.

Quando as entrevistadas foram questionadas sobre a contribuição que os jogos trazem para o processo de ensino – aprendizagem da matemática, citaram: “desenvolver, concentrar, favorecer, etc...”, observa-se que as professoras no dia-a-dia procura inserir os jogos nas suas atividades para despertar o interesse dos alunos, contribuindo assim para a construção do conhecimento dos mesmos, o que nessa fase, é muito importante, pois o aluno precisa aprender de maneira prazerosa, principalmente o processo dos cálculos. Pode-se observar também que buscam construir esse espaço, mas que às vezes, deparam com alguns obstáculos que as impedem de realizar na íntegra o lúdico.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir dos objetivos que foram traçados, dos dados e resultados obtidos e no referencial teórico, foi possível chegar as seguintes conclusões: a pesquisa a que propomos realizar, levou-nos durante a fase de observação ao conhecimento da escola no conjunto: o ambiente da sala de aula, pátio, quadra, parque, o trabalho dos professores, entre outras situações. Pode ser constatadas durante as aulas, atividades executadas sempre seguindo um roteiro que não permitia espaço para a introdução dos jogos nas aulas de matemática conforme descreveram; o rigor e a disciplina são mantidos em

nome dos padrões institucionais, o que torna o ambiente artificial, longe do prazer por parte dos alunos em permanecer na sala de aula. Nessas séries, o brincar se resume em ouvir histórias ou cantar algumas músicas, no pátio algumas vezes brincam de amarelinha, ou outra brincadeira orientada. Nas outras séries brincam no horário que é determinado, isto é, consideram para isso, um dia da semana após o recreio para cada turma, nas últimas aulas.

A pesquisa ofereceu condições para averiguar a distância existente no discurso dos professores entrevistados e a prática realizada no ambiente. Em nenhuma das 07 respostas houve uma opinião negativa em relação a aplicação dos jogos na disciplina de matemática. No entanto, não apresentam uma aplicabilidade em relação ao discurso apresentado. Educar não se limita a repassar informações ou mostrar apenas um caminho, aquele caminho que o professor considera o mais correto. O processo educativo deve ser entendido como um processo contínuo, onde implica relacionar a aprendizagem com atividades prazerosas. Ao chegar à escola nos primeiros anos escolares, o dia-a-dia da criança sofre alterações, das quais elas não estão habituadas, a criança é impedida de assumir seu espaço do brincar, novas regras são impostas e devem ser incorporadas.

Conclui-se que o papel dos jogos é de suma importância como instrumento pedagógico, o aprendizado alcançará resultados satisfatórios, se este acontecer em um ambiente mais agradável e o professor, ao se conscientizar da importância dos jogos, abrirá espaços para o desenvolvimento como possibilidade da criança forjar novas formas e conceber a realidade social e cultural em que vive, além, de servir como base para a construção de conhecimentos e valores. Isto faz com que os jogos relacionados com o ensino seja uma grande fonte de desenvolvimento para a e aprendizagem.

5. REFÊRENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BROUGÉRE, Gilles.– Brinquedo e cultura, São Paulo, Cortez. 1995

KISHIMOTO, T.M. *Educação e Pesquisa*. São Paulo, v.27, n°2, p.229-245, jul-dez,2003.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz, Brincar prazer e aprendizado , Petrópolis, RJ: Vozes- 2003.

PIAGET, Jean. A formação do símbolo na criança, Rio de Janeiro, Editora Zahar, 1978.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. Rio de Janeiro ed. Vozes Petrópolis 2002.

VYGOTSKY. A formação social da mente, São Paulo. Ed. Martins Fontes. 1984.