**RESUMO EXPANDIDO**

**AS CONTRIBUIÇÕES DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM DA LEITURA ESCRITA E DA MATEMÁTICA NO ENSINO FUNDAMENTAL**

Diná Silva Cruz

Raul Santos Cordeiro

Residência Pedagógica

UPE - Universidade de Pernambuco - Campus Petrolina

**PALAVRAS-CHAVES:** lúdico; aprendizagem; jogos e brincadeiras.

INTRODUÇÃO

Este trabalho tem por tema as contribuições que os jogos e as brincadeiras no processo de ensino aprendizagem na sala de aula. Em consonância com o projeto em andamento intitulado “Trabalhando o sistema monetário brasileiro por meio da ludicidade” nos anos iniciais do ensino fundamental, desenvolvida pelos bolsistas residentes/ UPE- *Campus* Petrolina nos meses de fevereiro a julho de 2019, junto a Escola Municipal Rubem Amorim Araújo, situada Rua Constelação Ursa Maior, 130, Vila da Imbiras, Petrolina-PE. O objetivo proposto foi: compreender a contribuição dos jogos e brincadeiras proporcionando às crianças no processo de ensino-aprendizagem, e no desenvolvimento das atividades de leitura e escrita na sala de aula.

**OBJETIVOS**

* Compreender a contribuição dos jogos e brincadeiras proporcionam as crianças no processo de ensino aprendizagem na sala do 3º ano A, ensino fundamental da Escola Municipal Rubem Amorim Araújo**.**
* Verificar como os jogos e brincadeiras contribuem para a socialização e a construção do conhecimento da matemática e da leitura escrita, desenvolvendo o cognitivo intelectual da criança.

**REFERENCIAL TEÓRICO**

O lúdico viabiliza uma série de aprimoramentos em diversos âmbitos dos desenvolvimentos, cognitivos, motor, social e afetivo. Através do brincar a criança inventa descobre, experimenta, adquire habilidades, autoconfiança, autonomia, e expande o desenvolvimento da linguagem, pensamentos e atenção. È uma ferramenta para conhecer pessoas e coisas do ambiente em que vive (TEZANI,2004).

O jogo e as brincadeiras são peças fundamentais para que a criança manifesta suas criatividades, utilizando suas potencialidades de maneiras integral e espontânea. As crianças prestam atenção no que ver de bom e bonito e fazem e o que sente prazer, então, os professores podem partir dessa realidade para unir as brincadeiras com o ato de aprender para alcançar os objetivos de promover aprendizagem. Ao brincar, a criança fornece muitas informações do nível de conhecimento em que se encontra e demonstra sua forma de pensar, ser usado como uma ferramenta para avaliação escolar, uma vez que possui obstáculos e exige do educando um esforço ou aprendizagem para serem superados (MACEDO, PETTY, PASSOS,2005). Os jogos e as brincadeiras não podem ser vistos apenas como uma maneira de gastar energias ou divertimentos, mas sim como um favorecedor do desenvolvimento físico cognitivo, afetivo e moral. Segundo Piaget (1975), a criança por seis fases e, em cada uma delas, o jogo tem uma importância especifica, ou seja, em cada fase, a utilização dos jogos auxilia no desenvolvimento, da inteligência e na construção do real da criança. A participação do educador nas brincadeiras é essencial para que as crianças percebam seu prazer em estar na mesma ação que elas recebam essa interação como estimulo. Desde que não entre em conflito com a ação voluntária da criança, a ação pedagógica intencional do professor. Ele deve refletir-se na organização do espaço, na seleção dos brinquedos e na interação com as crianças (KISHIMOTO 2008, p.19).

**METODOLOGIA**

A pesquisa está sendo realizada semanalmente na Escola Municipal Rubem Amorim Araújo, situada em Petrolina – PE. Os sujeitos da pesquisa são 27 alunos do 3° ano A do ensino fundamental do turno da manhã, durante os meses de fevereiro a julho de 2019.

Primeiramente, foi realizado uma diagnose com os alunos mediante uma roda de conversa e leitura para saber como as crianças estavam lendo, quais as utilidades da pontuação. Após a roda conversa verificou-se que seria necessário antes de realizar o projeto em pauta, estimular a leitura e trabalhar a pontuação com os alunos para que a avaliação final fosse realizada com sucesso. Para isso, foram realizadas atividades de leitura, escrita e pontuação. Constatou-se que as crianças possuíam muitas dificuldades na escrita e pontuação, o que levou à realização do projeto que foi proposto.

De acordo com essas dificuldades foram realizados estudos com base em Del Prette Del Prette (2001); Maria Montessori (1870-1952); Piaget (1896-1980); Emília Ferreiro (1936). entre outros autores como subsídio para a realização dos jogos e brincadeiras envolvendo as operações adição e subtração.

Na primeira atividade proposta foi a leitura da história de João e Maria, em seguida um reconto escrito para analisarmos a escrita dos alunos. Com base no reconto notou-se que os alunos tinham dificuldades no quesito de pontuação e concordância verbal. Ao analisar essa atividade notou-se necessário a elaboração de alguns jogos para o entendimento dos alunos que tinham dificuldades. Conforme os erros encontrados foram feitos jogos de perguntas e resposta sobre o texto trabalhado.

Na segunda atividade lúdica foi realizada a brincadeira cartola magica onde o aluno retirava uma palavra para forma frase e coloca-la no presente passado e futuro, e fala as palavras que rimavam. O aluno que tivesse dificuldade em relacionar a palavra podia pedir para um coleguinha ajuda-lo.

Na terceira atividade foi realizado o jogo bingo, em que cada criança possuía uma cartela na qual elas escolheriam algumas das palavras que estavam expostas no quadro, caneta para escrever as palavras na cartela. Nos juntamente com a professora realizamos o sorteio das palavras, o que tivesse a palavra na cartela, marcava. e quem completa a cartela com as palavras sorteadas, sairia a criança vencedora.

Na quart atividade realizamos diversas operações de adição e subtração mediante a contagem com material dourado, essa atividade nos chamou bastante atenção pelo empenho em participar e acertar muito mais o resultado das operações, visto que o uso de material dourado é algo que atrai a atenção deles, o qual eles gostam muito e tornou-se um atrativo para o aprendizado.

**RESULTADOS PARCIAIS**

Mediante a primeira atividade lúdica verificou-se o grande interesse das crianças em participar das atividades propostas. Cada atividade realizada percebeu-se o quanto as crianças se interessavam em participar e aprendiam brincando. Durante esse período a professora regente nos informou que nas provas, muitos alunos que tinham dificuldade em realizar operação de adição, subtração, multiplicação e divisão evoluíram gradualmente, e os que tinham dificuldade na leitura escrita evoluíram.

Como são crianças que estudam apenas no turno da manhã, constatou-se a necessidade de realizar atividades lúdicas com jogos e brincadeiras. Desse modo, para não tornar o aprendizado cansativo e desestimulante, ficou evidente que essas atividades são bem melhor aproveitadas sendo realizadas de forma lúdica, garantindo a participação de todos.

**CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Diante do que foi exposto sobre a condições físicas e humanas da escola, esse trabalho tem como meta elencar as evoluções no que diz respeito a aprendizagem de leitura e escrita da turma do 3º ano do Ensino Fundamental das Séries Iniciais. As áreas dos conhecimentos trabalhados no decorrer da vivência em sala foram: Língua Portuguesa e Matemática com o objetivo de contribuir com a aprendizagem da leitura e da escrita e da apropriação dos sistemas de numeração decimal, por meio da Contação de histórias e jogos lúdicos, como incentivo e gosto pela leitura, interagindo com diferentes gêneros literários e criando possibilidades para que os alunos manifestem a sua oralidade, criatividade e imaginação, como base para avaliação no desenvolvimento cognitivo dos alunos. No decorrer do trabalho, tendo por base as pesquisas bibliográficas e análise de dados, o grupo pode observar que a criança apresenta um desenvolvimento maior e mais eficaz quando o processo de ensino-aprendizagem ocorre por meio de atividades lúdicas como jogos e brincadeiras

.

**REFERÊNCIAS**

TEZANI, Thais Cristina Rodrigues**. O jogo e os processos de aprendizagem e o desenvolvimento: aspectos cognitivos e afetivos. 2004.** Disponível em: File:\\\C:\Users\FAMILIA%20NUNES\Desktop\603-2105-1-PB%20(1).pdf

PIAGET, Jean**. A formação do símbolo na criança: imitação, jogos e sonho, imagem e representação.** 2. ed. Rio de janeiro: Zaha, 1975

MACEDO, Lino de; PETTY, Ana Lucia Sicoli; PASSOS, Norma Christe. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar.** Porto Alegre: Artmed,2005.

KISHIMOTO, Morchida (Org.). **Jogos, brinquedo, Brincadeiras e a Educação.** 11ed. São Paulo: Cortez,2008.

**Del Prette Del Prette (2001); Maria Montessori (1870-1952). Emília Ferreira (1936).**

CONCEIÇÃO, Lucia. **Método Montessoriano**: disponível em: <https:\\www.infoescola.com\pedagogia\metodo-montessoriano\>. Acessado em: 24 de out. 2019.