

O USO DO JOGO ADEDONHA COMO FERRAMENTA DE AUXÍLIO À APRENDIZAGEM

Alice Gritti, Geisilaine de Souza, Joice Cristina de Souza

Resumo

Compreendendo que a aprendizagem é um processo complexo e longo que se dá no decorrer de toda a vida e que vai sendo enriquecida a partir das mais diversas experiências pelas quais as pessoas passam, e que a escola é esse lugar privilegiado onde se oportunizam experiências, este trabalho teve como proposta uma pesquisa teórica e prática sobre o uso de jogos como ferramentas de auxílio à aprendizagem. Deste modo, ele objetivou proporcionar a experiência da inserção do lúdico (jogos) no processo de aprendizagem, afim de possibilitar o desenvolvimento amplo e de forma dinâmica das áreas cognitivas, linguísticas, sócio afetivas e motoras, permitindo que os alunos envolvidos desenvolvessem a criatividade, a autonomia, o senso crítico, o trabalho em equipe, as responsabilidades, o senso ético e moral, entre outras habilidades importantes..

Palavras-chave: educação; jogos interdisciplinares; aprendizagem; adedonha

1. Introdução

Iniciando nossas considerações, podemos apontar no jogo alguns níveis de diferenciações. O jogo pode ser apresentado como o resultado de um sistema linguístico que funcione dentro de um contexto social, nesse caso, o sentido do jogo depende da linguagem de cada contexto social. A noção de jogo não nos remete à língua particular de uma ciência, mas a um uso cotidiano. Considera que o jogo tem um sentido dentro de um contexto, sendo essa experiência veiculada pela língua enquanto instrumento de cultura da sociedade. Dessa forma, enquanto fato social, o jogo assume a imagem e o sentido que cada sociedade lhe atribui. Portanto, dependendo do lugar e da época, os jogos assumem significados distintos.

Quando tratamos de jogo educativo, este data dos tempos do Renascimento, mas ganha força com a expansão da educação infantil, a partir do século XX. O brinquedo educativo materializa-se no quebra-cabeça, destinado a ensinar cores e formas; nos jogos de tabuleiro, que exigem o exercício das operações matemáticas; nos brinquedos de encaixe, que exigem noções de sequenciamento, tamanho e forma. O uso do jogo/brinquedo educativo com fins pedagógicos ressalta a relevância deste instrumento para as diversas situações de ensino-aprendizagem.

Ao permitir a ação intencional (afetividade), a construção de representações mentais (cognição), a manipulação de objetos e o desempenho de ações sociomotoras (físico) e as trocas nas interações (social), o jogo contempla várias formas de representação da criança, contribuindo para uma aprendizagem mais efetiva.

Utilizar o jogo na educação significa transportar para o campo do ensino-aprendizagem condições para potencializar a construção do conhecimento, e esse foi o sentido pelo qual nos norteamos ao selecionar o jogo Adedonha (ou Stop) para nosso estudo e aplicação. Esse jogo trabalha a escrita e o vocabulário, e também a concentração e a memória dos alunos

A partir da observação da aplicação do jogo Adedonha para o grupo de alunos do Fundamental I, objeto de nossa pesquisa, pudemos comprovar o quanto os jogos são eficazes como ferramenta mediadora no desenvolvimento da criança, com propriedades lúdicas e educativas. Por esse motivo escolhemos o jogo Adedonha – pois ele vai muito além da simples ocupação do tempo livre, é um eficaz mediador no desenvolvimento de habilidades cognitivas como a coordenação psicomotora, a sociabilidade, além de um maior desembaraço e facilidade no desenvolvimento das atividades escolares.

É um recurso importante para a assimilação e consolidação da aprendizagem, pois através dele podemos promover e incrementar a integração das habilidades cognitivas (analisar e enfrentar desafios e problemas com a construção de respostas adequadas à solução deles), físicas e sociais das crianças (ampliação do espaço social, em função da interação, convivência e laços estabelecidos), facilitando posterior adesão às regras e conteúdo do dia a dia escolar. A aplicação desse jogo permite organizar intencionalmente a aprendizagem de normas, valores e conteúdo específicos, ressaltando seu valor educativo. O jogo Adedonha trabalha especificamente com habilidades amplas de Linguagem, principalmente a Língua Portuguesa e Conhecimentos Gerais a respeito do mundo que nos cerca.

2. Desenvolvimento

2.1. Objetivos

O presente trabalho tem como objetivo o uso do jogo ADEDONHA (ou STOP) como ferramenta de auxílio na aprendizagem e a sua importância no desenvolvimento do raciocínio lógico e cognitivo.

São objetivos específicos:

- Despertar a memória, a atenção e o raciocínio;
- Participar do jogo;
- Ampliar o vocabulário de palavras;
- Reconhecer a letra inicial;
- Realizar contagem de 10 em 10 - de 5 em 5;
- Comparar a pontuação de cada grupo;
- Identificar ordem crescente e decrescente da pontuação.

2.2. Justificativa e delimitação do problema

Este trabalho tem como proposta uma pesquisa teórica e prática sobre o uso de jogos como ferramentas de auxílio na aprendizagem e a sua importância no desenvolvimento do raciocínio tanto lógico quanto cognitivo, visto que o brincar predomina na infância e é um fator importante no desenvolvimento do indivíduo.

Os jogos inseridos no contexto pedagógico são de suma importância pois proporcionam o desenvolvimento amplo e de forma dinâmica das áreas cognitivas, linguísticas, socioafetivas, motoras, permitindo que o indivíduo desenvolva a sua criatividade, autonomia, senso crítico, trabalho em equipe, responsabilidades, senso ético e moral, entre outras habilidades importantes.

O presente projeto aborda questões pertinentes como:

- Quais os melhores recursos a serem utilizados para inserir os jogos em sala de aula?
- Qual a postura dos professores em relação a esses jogos?
- Qual a contribuição ao aprendizado quando inseridos no âmbito pedagógico?

Após observação iremos apresentar as vantagens e desvantagens, se houver e as melhores formas de inseri-los no ambiente educacional e posteriormente os resultados obtidos com a aplicação de um jogo interdisciplinar, criado por nós e aplicado em uma escola municipal de ensino fundamental.

2.3. Fundamentação teórica

O ensino-aprendizagem no contexto escolar, muitas vezes requer o uso de uma ferramenta da qual o conteúdo a ser trabalhado se torne mais atrativo, e uma das ferramentas a qual abordaremos neste projeto são os jogos. Segundo Laterman e Schlindwein (2017), os jogos e brincadeiras ajudam muito no processo de ensino-aprendizagem dos conteúdos e faz com que os próprios alunos se tornem sujeitos ativos em tal processo.

O professor, ao utilizar o jogo na educação, significa transportar para o campo do ensino-aprendizagem condições para maximizar a construção do conhecimento, introduzindo as propriedades do lúdico, do prazer, da capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora. (KISHIMOTO, 1997, p.36).

O jogo em sala de aula, quando monitorado e aplicado devidamente pelo professor, ajuda os alunos a desenvolverem habilidades e competências que serão requeridas futuramente na vida adulta. Então cabe ao professor refletir sobre as dificuldades de seus educandos, para assim buscar e selecionar a melhor ferramenta que irá contribuir para uma aprendizagem efetiva.

Perguntar qual técnica de ensino é melhor é o mesmo que perguntar qual ferramenta é melhor: um martelo, uma chave de fenda, uma faca ou um alicate? Ao se ensinar carpintaria, a escolha das

ferramentas depende da tarefa à mão e dos materiais envolvidos. (BRANSFORD et al., 2007, p. 41).

Embora os jogos em sala de aula nem sempre foram aceitos, por exemplo, algumas escolas tradicionais tendem a pensar que são momentos de puro lazer ou entretenimento, e acabam resistentes em aceitar tais ferramentas, porém é mais do que comprovado que crianças aprendem melhor quando brincam, e o professor será o responsável por garantir elementos e possibilidades de aprendizagem neste momento.

Entende-se que, se a escola tem objetivos a atingir e o aluno a tarefa de adquirir conhecimentos e habilidades, qualquer atividade por ele realizada na escola visa sempre a um resultado, é a ação dirigida e orientada para a busca de finalidades pedagógicas. O emprego de um jogo em sala de aula necessariamente se transforma em um meio para a realização daqueles objetivos. (KISHIMOTO, 1998, p. 14).

Navarro ainda destaca que:

A aprendizagem decorrente da brincadeira vem da experimentação que a atividade propicia. O professor pode possibilitar grande experimentação por parte das crianças. As maneiras de mediação que o professor pode utilizar no ambiente da educação são muitas, basta que ele reconheça o valor dos objetos, do ambiente, da sua ajuda e orientação e, principalmente, da sua organização, para assim possibilitar uma qualidade no brincar de seus alunos. (NAVARRO, 2012, p. 6).

O jogo selecionado para ser trabalhado em sala de aula, através deste projeto, é um jogo popular conhecido como “Stop” ou “Adedonha”, no qual o objetivo principal é escrever palavras em determinadas categorias separadas por colunas, e iniciadas com uma letra sorteada.

É um jogo que trabalha o raciocínio lógico e a memória, ao buscar pelas respostas certas, além de estimular os alunos a compartilhar saberes e a também trabalhar em grupos, o que aumenta a segurança nas capacidades pessoais e contribui com o desenvolvimento de todos, pelo fato de ser um jogo cooperativo, como é o caso. (ALMEIDA, 2003).

Ainda na forma que será trabalhado, o critério de certo ou errado será decidido pelo grupo. Assim, a prática do debate permite o exercício de argumentação e a organização do pensamento. (BRASIL, 1998).

É essencial que ao elaborar um jogo o professor planeje sobre quais objetivos ele almeja alcançar, sempre com o entendimento de que tal ferramenta é uma atividade pedagógica, que pode contemplar uma ou mais disciplinas, afim de proporcionar uma atividade enriquecedora ao desenvolvimento intelectual de seus alunos.

A interdisciplinaridade ocorre por meio do construtivismo, o qual nos mostra que nenhum conhecimento está pronto ou acabado, sempre existindo a possibilidade de se aprender mais. Por isso, a educação deve trabalhar para que as disciplinas se complementem, contribuindo para o processo de construção do saber. Nogueira (2001) aponta a necessidade de desenvolver uma atitude interdisciplinar, para que a prática educacional seja mais significativa e mais produtiva.

Os professores devem estudar e planejar uma estrutura que visa a integração das disciplinas, resultando em conhecimentos diferentes, reconstruindo e dando significado ao assunto escolhido. Segundo Luck:

Interdisciplinaridade é o processo de integração e engajamento de educadores, num trabalho conjunto, de interação das disciplinas do currículo escolar entre si e com a realidade, de modo a superar a fragmentação do ensino, objetivando a formação integral dos alunos, afim de que exerçam a cidadania, mediante uma visão global de mundo e com capacidade para enfrentar os problemas complexos, amplos e globais da realidade. (LUCK, 2001, p.64)

Ainda na visão de Nogueira (1994, p.74) “a interdisciplinaridade deve ser uma aventura na busca pela construção do conhecimento, onde os temas convirjam a um mesmo assunto, no entanto, são projetos unitemáticos”. É uma metodologia que trará benefícios tanto para os alunos, como também para os professores que poderão aprender com outros professores. Desenvolver um jogo para ser trabalhado em sala de aula é uma ótima oportunidade para se aplicar a interdisciplinaridade.

2.4. Aplicação das disciplinas estudadas no Projeto Integrador

Nessa atividade foram utilizadas as disciplinas de Licenciatura de Letras; Matemática e Pedagogia com objetivos de ampliar o uso da linguagem para facilitar a expressão; identificar o conteúdo das mensagens; compreender textos escritos e orais; construir imagens diversas com as palavras e transformar a linguagem em instrumento para aprendizagem, identificar os conhecimentos matemáticos como um dos meios para o conhecimento do mundo, transformar os domínios numéricos e geométricos abstratos em percepções concretas, resolver problemas e desenvolver.

Para prover a aplicação de jogos, pode-se exemplificar as características envolvidas no processo de desenvolvimento cognitivo no aprendizado.

Partindo da ideia de que o conhecimento deve ser construído pelo próprio indivíduo, através de sucessivas tentativas e acomodações, organização do espaço, na seleção dos brinquedos (atividades) e na interação com as crianças, cabe ao professor criar situações que incentivem o aluno a pensar, refletir e raciocinar, promovendo experiências diversificadas.

2.5. Metodologia

Para o desenvolvimento deste trabalho, o grupo se baseou em uma pesquisa qualitativa, que se deu através da observação da própria professora da sala, que percebeu as dificuldades dos alunos quanto à escrita correta de palavras, uso da maiúscula inicial em nomes próprios, raciocínio lento, etc.

O presente trabalho irá contemplar 15 alunos de uma escola rural do município do Estado de São Paulo. Trata-se de um jogo tradicional a ser desenvolvido e aplicado em uma sala de 5º ano.

O jogo consiste em uma proposta interdisciplinar, onde as crianças irão jogar a ADEDONHA (ou STOP), que é uma maneira divertida de se trabalhar vocabulário, além de estimular a escrita dos alunos. O objetivo do jogo é dar respostas por letra em suas categorias ou temas. É uma forma de trabalhar conhecimentos gerais e específicos, onde também se desenvolve a concentração, trabalha a memória e a velocidade no raciocínio e na escrita.

Para iniciar o jogo, seria interessante começar fazendo o levantamento acerca do conhecimento prévio dos alunos em relação a ele: “Quem conhece esse jogo?”, “Quem já brincou?”, “Vocês sabem como se brinca?”.

Após ouvir a resposta dos alunos, o professor poderá dividir a sala em equipes (observar o agrupamento produtivo, garantindo a heterogeneidade em cada equipe, com o intuito de que todos possam contribuir a seu modo – os que apresentarem maior dificuldade com a escrita, podem contribuir com seu conhecimento social, por exemplo).

Então, poderá ser entregue uma folha sulfite com as regras impressas, para leitura coletiva.

Regras do Jogo

- 1- Dividir a turma em equipes de 3 alunos cada;
- 2- Sorteio da letra a ser trabalhada: nesse momento, todos selecionam os dedos das mãos que querem mostrar. Um dos participantes conta os dedos mostrados, seguindo a ordem das letras do alfabeto. Aquela que corresponder ao último dedo, será a letra da rodada;
- 3- Cada equipe terá 4 minutos cronometrados para responder cada jogada;
- 4- O jogo obedecerá ao limite de 6 rodadas;
- 5- Para validar as respostas é preciso que as letras iniciais escolhidas envolvam os temas propostos;
- 6- Após a finalização do tempo, um integrante de cada grupo vai à lousa e registra a palavra que sua equipe escreveu;

7- Em relação a pontuação: Se ocorrer acertos, pontuar com 10 pontos e se houver empate será somado 5 pontos para cada equipe. Caso não seja lembrada alguma palavra ou não tenha dado tempo de preencher, colocar um zero no espaço;

8- Se houver na rodada alguma palavra que tenha sido grafada errada, a equipe perde 1 ponto geral;

9- Em casos de qualquer comportamento inadequado pelos grupos, ocorrerá a eliminação dos integrantes;

Após a leitura e discussão das regras, proceder com a entrega dos materiais necessários para o desenvolvimento do jogo: lápis, borracha e sulfite impresso com os temas da brincadeira, como no modelo do Apêndice A. Seria interessante que fosse representado na lousa um modelo como o da folha que as crianças irão preencher, para facilitar o momento em que elas anotarão no quadro.

Ao final do jogo, os estudantes deverão somar suas pontuações para então chegar ao veredito de qual foi a equipe vencedora.

A avaliação se dará mediante a capacidade dos alunos em reconhecer e nomear as categorias existentes, cada qual com a letra do alfabeto correspondente e também em relação à escrita correta das palavras, onde, após a análise das palavras que foram escritas na lousa pelos alunos, a professora poderá proceder com a correção coletiva daquelas que tiverem sido grafadas incorretamente.

Estratégia de Aplicação

Num primeiro momento, o jogo será desenvolvido sem muitas intervenções da professora, com o intuito de verificar onde existem as maiores dificuldades dos alunos: se é em relação à letra maiúscula inicial em nomes próprios, se é em relação à escrita correta das palavras (ortografia), se é quanto à identificação das cidades, estados ou países, ou mesmo dos animais, etc.

Posteriormente, após a análise do grupo em relação às fichas preenchidas do jogo, os integrantes, juntamente com a professora da sala, poderão verificar quais são as dificuldades persistentes das crianças e então elaborar estratégias para desenvolvê-las com maior precisão.

Como estratégia interdisciplinar, num momento pós-brincadeira, depois de verificar quais cidades, estados ou países foram citados no jogo pelas crianças, a professora poderá, apoiando-se nos mapas disponíveis na escola, explorar com as crianças onde ficam cada um dos lugares mencionados no jogo, para que todos possam se familiarizar com as localidades (com quem fazem fronteira, quem está mais próximo de onde vivem, quem está mais longe, etc.). Pode-se também abrir um espaço para

utilizarem os tablets da escola, a fim de pesquisarem um pouco mais sobre tais locais, procurar fotos de seus principais pontos turísticos, entre outras curiosidades.

Levando-se em consideração que a empatia é a capacidade de compreender o sentimento ou reação da outra pessoa imaginando-se nas mesmas circunstâncias, a professora percebeu as dificuldades dos alunos e levantou com os demais integrantes do grupo, ideias de atividades que pudessem ser desenvolvidas a fim de trabalhar pontualmente tais dificuldades. Partindo do pressuposto que toda ideia inovadora é fruto da maturação de diferentes perspectivas compartilhadas, somadas e multiplicadas em uma solução comum, o grupo chegou ao consenso para a elaboração de um jogo que abordasse de maneira lúdica as dificuldades observadas, idealizando então a ADEDONHA. O próximo passo será partir para a experimentação, ao ato de prototipar a solução idealizada, com a finalidade de colocar em prática os conceitos pensados até aqui.

3. Resultados

Os jogos e brincadeiras estão inseridos no contexto da Educação como uma estratégia fundamental para o desenvolvimento da aprendizagem e a perspectiva de sua utilização vai além da criação de momentos de diversão, já que o próprio conteúdo é apresentado no formato lúdico. O brincar é compreendido como um processo de desenvolvimento da criança através do qual ela estabelece a sua compreensão do mundo ao seu redor, desenvolvendo a sua personalidade e todos os elementos cognitivos, sociais e afetivos.

Os jogos possibilitam o desenvolvimento de inúmeros elementos essenciais ao processo de aprendizagem, seja no aspecto lógico, espacial ou no desenvolvimento da linguagem. Vygotsky (1995) afirma que a aprendizagem se realiza sempre em um contexto de interação, através da internalização de instrumentos e signos levando a uma apropriação do conhecimento.

Como resultado da análise do grupo e a partir das necessidades obtidas através da pesquisa qualitativa e da observação da professora, foi proposto um primeiro momento do jogo ADEDONHA, descrito no Capítulo 3.1 - Solução Inicial.

3.1. Solução inicial

Neste primeiro momento de aplicação do jogo, a proposta era não haver intervenções da professora, justamente para averiguar o nível de conhecimento dos alunos. Foi feito um levantamento prévio acerca de quem já o conhecia. Embora a nomenclatura tenha causado um certo estranhamento nas crianças (pois algumas conheciam como ADEDONHA e outras, como STOP), chegou-se à conclusão que todos os alunos presentes no dia conheciam o jogo e sabiam como brincar.

A professora então dividiu a sala em três equipes com três alunos cada (pois na data planejada haviam apenas nove alunos, boa parte deles tinha faltado). Cada grupo teve autonomia para escolher como se daria o processo de escrita no jogo, onde todos decidiram que em cada rodada, um integrante seria o escriba.

Ao analisar as fichas preenchidas, juntamente com a professora, os integrantes deste grupo observaram que muitos nomes próprios realmente eram escritos com inicial minúscula e, em contrapartida, em alguns casos, onde os nomes próprios foram escritos corretamente com a letra maiúscula, percebeu-se que todos os outros itens também foram escritos com inicial maiúscula, mesmo se tratando de objetos, animais, alimentos, etc.

Outra percepção foi a de que os alunos tiveram dificuldades para preencher vários itens e, segundo suas alegações, isso aconteceu devido ao fato de desconhecerem os lugares, alimentos, partes do corpo com determinadas letras, o que gerou certa necessidade nas crianças em querer conhecer mais sobre esses itens.

Após finda a brincadeira, a professora explicou qual era o objetivo da atividade. Juntos, na lousa, após todos terem escrito suas colocações, a professora procedeu com uma correção coletiva de cada item, enfatizando a questão da necessidade de se usar letra inicial maiúscula em nomes próprios; também a ortografia, mostrando quais palavras haviam sido grafadas erradas e descrevendo qual seria sua forma correta de escrita, além de explicar que alguns itens colocados não se enquadravam no tema proposto, etc.

No final, as equipes tiveram um tempo para somar suas pontuações de cada rodada e, assim, chegar à pontuação final para ver qual seria a equipe vencedora. A professora procedeu com a correção da soma de cada grupo na lousa, chegando à conclusão de que a equipe 3 havia feito a maior pontuação e, portanto, era a vencedora.

Os alunos ficaram aguçados pelo conhecimento e chegaram a perguntar se haveria outra oportunidade para revanche. Foi então que a professora informou que haveria sim outro momento de jogo, onde os mesmos conhecimentos seriam colocados à prova.

3.2. Solução Final

Como sabiam que haveria um outro momento do jogo, para uma possível “revanche”, os alunos se sentiram motivados a buscar conhecimento onde era possível. Num determinado momento de uma aula de Geografia, onde estavam estudando sobre os Continentes, a professora havia disponibilizado um mapa-múndi para que pudessem explorá-lo. Foi então que um dos alunos levantou a seguinte hipótese: “Professora, se todos esses nomes aqui no mapa são de países, isso significa que posso usar qualquer um deles no próximo dia que a gente for brincar de STOP, né?!”

Além disso, nos momentos livres de aula, as crianças têm acesso à biblioteca móvel da sala, que tem um acervo de livros bastante diversificado e interessante. Foi notável a busca de conhecimentos por parte dos alunos, quando, nesses momentos livres de leitura, a maioria deles buscava por livros que se enquadrassem nos temas do jogo (livros sobre o corpo humano, animais, atlas, etc.)

Este foi um ponto muito gratificante, fato que já vem demonstrando a eficácia do jogo, onde mesmo inconscientemente, contribuiu para a “necessidade do saber”, a autonomia na busca de conhecimentos.

Chegado então o segundo momento de aplicação do jogo, no dia planejado para sua execução, haviam 14 alunos presentes, portanto foram formadas quatro equipes de três alunos e uma equipe de dois alunos. Mesmo os que estavam ausentes no primeiro dia do jogo alegaram conhecê-lo, portanto, a etapa de explicação foi mais rápida.

Desta vez, antes de iniciar, a professora enfatizou quais seriam os objetivos principais do jogo, lembrando tudo que havia sido trabalhado em sala, seja nas aulas de Língua Portuguesa, onde houve um trabalho focado nas letras maiúsculas/minúsculas, ou nas aulas de Geografia, onde trabalhou-se muito a questão de mapas (contribuindo para o campo das localidades), etc.

Partindo da observação das fichas, desta vez percebeu-se que um dos propósitos da atividade foi alcançado com sucesso! Os grupos foram capazes de registrar os nomes próprios todos com iniciais maiúsculas e os outros, com minúsculas.

Outro ponto importante foi o fato dos alunos terem se sentido mais confiantes no processo de preenchimento dos demais itens: eles haviam obtido mais conhecimento para preencher com maior facilidade todos os outros campos.

Quando indagados sobre o motivo de terem deixado alguns campos em branco, a maioria das crianças alegou que não preencheu por falta de tempo, tendo em vista que algum outro grupo já havia dito STOP muito rápido. Eles disseram que até saberiam o que colocar, mas pela lentidão ao escrever, não conseguiram concluir todas as rodadas.

Depois de finalizado o jogo, onde as equipes somaram seus pontos, realizando os procedimentos mentais para a contagem de 10 em 10 / 5 em 5, chegaram à conclusão de que a equipe 5 foi a vencedora desta vez.

Levando em consideração que o uso de materiais concretos para a aprendizagem em formato de jogos já fez parte de diversas tendências e teorias de aprendizagem, como o material dourado de Montessori ou as máquinas de ensinar de Skinner, e também com base nos princípios do Design Thinking (ouvir, criar e prototipar), o grupo concluiu que o instrumento didático utilizado (jogo ADEDONHA) teve eficácia para o ensino prático em sala de aula, contribuindo para um diferencial na educação, apresentando

uma colaboração bastante significativa na fixação do conteúdo. Com a atividade foi possível promover a criatividade, o pensamento lógico e a estimulação do uso do conhecimento prévio dos estudantes. Mesmo apresentando ainda algumas dificuldades, principalmente no que tange o quesito ortografia, os envolvidos classificaram o jogo como satisfatório, prazeroso e divertido.

4. Conclusão

Pelos aspectos observados, concluímos que, de fato, os jogos, quando aplicados com fins pedagógicos, tornam-se ferramentas extremamente úteis para o desenvolvimento da criança. A questão principal abordada nesse projeto foi a respeito de quais seriam os melhores recursos a serem utilizados para que, de forma efetiva, os jogos interdisciplinares fossem introduzidos em sala de aula.

Macedo (1996, p.10) afirma a necessidade de recuperar os jogos na escola e na vida, propondo que a escola assuma uma postura menos rígida e instrumental. Compreendemos com isso então que os jogos na educação básica se fazem essenciais de forma que o aluno construa o conhecimento com o professor de forma ativa e não passiva.

Diante disso, com a aplicação do jogo “Adedonha”, em uma sala de aula do 5º ano, pudemos concluir que, aplicado com fins pedagógicos, os jogos como esse podem nortear o professor, auxiliando na avaliação das principais dificuldades da criança, contribuindo com o trabalho do docente, de forma que o aluno não se sinta pressionado a obter somente resultados positivos, aprendendo o trabalho em equipe e incentivando a busca de novos conhecimentos e melhores resultados.

Referências

- ANTUNES, C. **O jogo infantil: falar e dizer, olhar e ver, escutar e ouvir**. Petropolis, RJ: Vozes 2003 fascículo 15.
- BAQUERO, R. **Vygotsky e a aprendizagem escolar**. Trad. Ernani F. da Fonseca Rosa. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.
- BOSSA, N. A. **A psicopedagogia no Brasil: contribuições a partir da prática**. 3 ed. Porto Alegre: Artmed, 2007.
- CARVALHO, A. M. C. et al. (Org.). **Brincadeira e cultura: viajando pelo Brasil que brinca**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1992.
- DREHMER, R. **Dez brincadeiras antigas que ajudam no desenvolvimento da criança**. Disponível em: <https://bebe.abril.com.br/desenvolvimento-infantil/brincadeiras-antigas-ajudam-desenvolvimento-infantil/>. Acesso em: 16 maio 2022.
- KISHIMOTO, T. M.. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2002.
- OLIVEIRA, M. K.. **Vygotsky: aprendizado e desenvolvimento um processo sócio-histórico**. 4. ed. São Paulo: Scipione, 1997.
- PEREIRA, C. **Jogo do Stop: brincadeira com papel para fazer com as crianças**. Disponível em: <https://educamais.com/jogo-do-stop/>. Acesso em: 16 maio 2022.
- SANTOS, M.S.. **O lúdico na formação do educador**. 5 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002.
- SILVA, E. M.; BARBOSA, I.S. **O jogo como estratégia interdisciplinar no projeto do observatório da educação/CAPES /UEA**. Manaus: Editora & Gráfica Moderna, 2015. 163 p.
- VYGOTSKY, L. S; LURIA, A. R.; LEONTIEV, A. N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo: Ícone: Editora da Universidade de São Paulo, 1998.
- ZANLUCHI, Fernando Barroco. **O brincar e o criar: as relações entre atividade lúdica, desenvolvimento da criatividade e Educação**. Londrina: O autor, 2005.