



## INICIAÇÃO À DOCÊNCIA: O JOGO COMO ESTRATÉGIA PARA A RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS

Sandra Cristina Vanzuita da Silva<sup>1</sup>  
Patrícia Regina Wanderlinde Alves<sup>2</sup>

**Eixo Temático:** Práticas pedagógicas de Iniciação à Docência nos Anos Iniciais e Educação Infantil

**Palavras - chave:** jogo, resolução de problemas, docência.

### **Resumo expandido:**

Ao observar o desempenho dos alunos do 4º e 5º anos as acadêmicas que participam do PIBID em nossa escola, detectaram várias dificuldades relacionadas à leitura, interpretação, localização espacial, cálculos matemáticos e, principalmente, em interpretação de situações-problema.

A partir dessas observações perceberam a necessidade de desenvolver um trabalho, com o intuito de sanar estas dificuldades, aplicando estratégias em todas as áreas do conhecimento, valorizando a capacidade de compreensão e resolução de situações-problema dos estudantes. Por isso, no desenvolvimento das atividades as acadêmicas do PIBID planejam diversas situações-problema a partir da vida cotidiana das crianças, de modo que possam analisar estas situações e, em seguida, propor meios para a solução das mesmas. Vale a pena salientar que a ludicidade é presença constante nestas atividades, visto que é uma maneira inteligente para a superação de tais obstáculos.

Segundo Borin (1996), o uso dos jogos nas aulas de matemática é um importante fator que contribui para diminuir os bloqueios apresentados por muitos alunos que temem a matemática e sentem-se incapacitados de aprendê-la. Para Ausubel, Novak e Hanesian (1980), só ocorre aprendizagem significativa quando a tarefa ou o conteúdo a ser aprendido se torna significativo durante o seu processo de internalização e passa a fazer sentido para o educando.

Por meio da utilização de jogos, o aluno constrói seu conhecimento de maneira ativa e dinâmica e os sujeitos envolvidos estão geralmente mais propícios à ajuda mútua e à análise dos erros e dos acertos, proporcionando uma reflexão em profundidade sobre os conceitos que

---

<sup>1</sup> Universidade do Vale do Itajaí – UNIVALI - Curso de Pedagogia

<sup>2</sup> Professora da Rede Municipal de Ensino – Escola Básica Judith Duarte de Oliveira

estão sendo discutidos. Isto proporciona ao professor condições de analisar e de compreender o desenvolvimento do raciocínio do aluno e de dinamizar a relação entre ensino e aprendizagem, por meio de reflexões sobre as jogadas realizadas pelos jogadores.

Por meio da utilização de jogos, o aluno constrói seu conhecimento de maneira ativa e dinâmica e os sujeitos envolvidos estão geralmente mais propícios à ajuda mútua e à análise dos erros e dos acertos, proporcionando uma reflexão em profundidade sobre os conceitos que estão sendo discutidos. Isto proporciona ao professor condições de analisar e de compreender o desenvolvimento do raciocínio do aluno e de dinamizar a relação entre ensino e aprendizagem, por meio de reflexões sobre as jogadas realizadas pelos jogadores.

O jogo pode colaborar com a educação matemática e com a educação científica em geral, pois ajuda a resolver situações problemas e desenvolve habilidades de raciocínio lógico e espacial, de concentração, de interpretação, de investigação, de previsão, de análise por comparação e de tomada de decisão lógica e embasada em fatos e argumentos. O jogo aproxima deste modo o educando do conhecimento científico, pois ele passa a viver situações de busca por soluções de problemas próximos daqueles enfrentados pelos cientistas durante o processo de construção do conhecimento científico (MOURA, 1994). Ao entender e internalizar as regras de um jogo, o aluno se habilita para entender as regras do grande jogo da natureza a qual todos nós pertencemos: as leis científicas (NOVELLO, 2005).

Quando afirmamos que as crianças aprendem quando jogam, tentamos mostrar que por meio do brincar é possível sistematizar conhecimentos, formular hipóteses, conhecer o outro, compreender sua cultura, pois como afirma Oliveira (2006, p.11) “os rituais e as brincadeiras estão associados ao processo de evolução humana, constituindo-se como produto e fonte de cultura”. A autora complementa que esses momentos contribuem para a formação, a manutenção e a preservação dos processos cognitivos, afetivo-emocionais e socioculturais.

Assim, ao aplicar atividades que utilizam os jogos como estratégia para resolução de problemas as acadêmicas percebem que as crianças aprendem quando brincam, e que currículo, espaço, tempo e brincar são termos e ações que se inter-relacionam de forma muito intensa nos espaços educativos. Moyles (2002, p. 100) afirma que “Encorajar o brincar como um meio de aprendizagem e manter a motivação e o interesse por meio do brincar são estratégias que equivalem à instrução direta”.

Outro ponto importante sinalizado pelas acadêmicas em suas observações é a compreensão de que ao participar de uma brincadeira, as crianças podem construir conhecimentos ou produzi-los. Ou seja, em função da interatividade das brincadeiras os

conteúdos presentes nesse momento são altamente ricos de conceitos que tanto podem ser aprendidos quanto ensinados.

Percebem ainda, que o brincar está presente em todos os momentos de ensino e aprendizagem na infância. Por isso as ações produzidas pelas crianças nos espaços escolares, são a produção muitas vezes de um currículo oculto. Isso quer dizer que no momento que constroem, organizam, manipulam, e brincam as crianças produzem conceitos que muitas vezes não programamos em nossos planejamentos. Esta afirmação nos ensina que o mundo infantil é muito mais complexo do que imaginamos e nem sempre a criança aprende só aquilo que nós ensinamos. Além disso, é na brincadeira que ela pode pensar e experimentar situações novas ou mesmo as do seu cotidiano.

## **Referências**

AUSUBEL, David Paul., NOVAK, Joseph e HANESIAN, Helen. **Psicologia educacional**. Rio de Janeiro: Interamericana, 1980.

BORIN, Júlia. **Jogos e Resolução de Problemas**: uma estratégia para as aulas de matemática. São Paulo: IME-USP, 1996.

MOURA, Manoel Oriosvaldo de. A Séria **Busca no Jogo**: do lúdico na Matemática. A Educação Matemática em Revista, SBEM, ano 2, n. 3, p.17-24, 1994.

MOYLES, Janet R. **Só brincar?** O papel do brincar na Educação Infantil. Porto Alegre: Artmed, 2002.

NOVELLO, Mário. **Os jogos da natureza**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2005.

OLIVEIRA, Vera. B. **Rituais e brincadeiras**. Petrópolis: Vozes, 2006.