



CIÊNCIA E TECNOLOGIA:  
IMPLICAÇÕES NO ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO

# FEPEG

F Ó R U M

ENSINO • PESQUISA • EXTENSÃO • GESTÃO

REALIZAÇÃO:



APOIO:



ISSN: 1806-549X

## O TRABALHO COM JOGOS, NO 4º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL, NA ESCOLA MUNICIPAL X, DE PIRAPORA/MG

**Autores:** ADRIELE CRISTINA RODRIGUES DE BRITO, ÚRSULA ADELAIDE DE LÉLIS

O termo jogo aplica-se aos tipos mais variados de atividades. Jogar é uma forma de divertir-se, motivar-se e também um estímulo a aspectos cognitivos e sociais. De um modo geral, o jogo na escola é percebido apenas como divertimento, brincadeira ou uma forma de passar o tempo. Contudo, ele favorece o desenvolvimento da criança em diversos aspectos como, por exemplo, o físico, o cognitivo, o afetivo, o social e o moral (PIAGET, 1976). No contexto de ensino e aprendizagem, o trabalho com jogos deve atentar para valorizar o seu papel pedagógico como uma forma de explorar os conteúdos e a internalização de conhecimentos. Por meio da atividade lúdica do jogo, a criança vai se socializando, e nessa relação de socialização, os jogos permitem que as crianças estabeleçam relações de trocas, que aprendam a esperar sua vez, que se familiarizem a lidar com as regras, tendo consciência que pode ganhar, mas que também pode perder. A partir dessas colocações, este trabalho tem o intuito de discutir os pressupostos metodológicos que fundamentam o trabalho com jogos no Ensino Fundamental, apreender o processo de ensino e de aprendizagem, estudar as possibilidades pedagógicas presentes no trabalho com jogos, identificar os procedimentos utilizados pelo professor na aplicação dos jogos como mediadores do processo de aprendizagem no cotidiano escolar. Trata-se de um estudo qualitativo, utilizando os procedimentos metodológicos bibliográfico do tipo revisão de literatura e de campo em uma turma do 4º ano do Ensino Fundamental, na Escola Municipal X, de Pirapora/MG. Utiliza-se como instrumento de coleta de dados, a observação e a entrevista não estruturada com o professor regente da turma. Resultados parciais indicam que a utilização do jogo como recurso pedagógico, é um importante facilitador do processo de ensino e aprendizagem dessa forma facilita a assimilação e o melhor entendimento dos conteúdos, tornando a aula mais prazerosa e descontraída.