



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA - UFPB
CENTRO DE EDUCAÇÃO - CE
CURSO DE PEDAGOGIA**

ANA PAULA DA SILVA SANTOS

**CONTRIBUIÇÕES DOS JOGOS PEDAGÓGICOS NOS PROCESSOS DE
ENSINO E APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

**JOÃO PESSOA – PB
2020**

ANA PAULA DA SILVA SANTOS

**CONTRIBUIÇÕES DOS JOGOS PEDAGÓGICOS NOS PROCESSOS DE
ENSINO E APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

.

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado como exigência para o título
de Pedagoga pela Universidade Federal
da Paraíba (UFPB) Campus I, João
Pessoa sob a orientação do Prof. Dr. Ildo
Salvino de Lira

**JOÃO PESSOA - PB
2020**

S237c Santos, Ana Paula da Silva.

Contribuições dos jogos pedagógicos nos processos de ensino e aprendizagem na educação infantil / Ana Paula da Silva Santos. - João Pessoa: UFPB, 2020.

68f. : il.

Orientador: Ildo Salvino de Lira

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação em Pedagogia) – UFPB/CE

1. Jogos pedagógicos. 2. Educação infantil. 3. Ensino e aprendizagem. I. Título.

UFPB/CE/BS

CDU: 373.2(043.2)

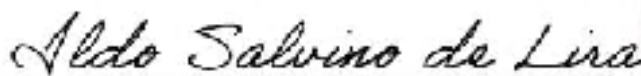
ANA PAULA DA SILVA SANTOS

**CONTRIBUIÇÕES DOS JOGOS PEDAGÓGICOS NOS PROCESSOS DE
ENSINO E APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como exigência para o título de Pedagoga,
pela Universidade Federal da Paraíba (UFPB), Campus I de João Pessoa com nota 10,0.

Aprovado em 03/08/2020.

BANCA EXAMINADORA



UFPB/ DME/ CE
(Orientador)

Prof.ª. Drª Ingrid Karla Cruz Biserra
UFPB/ DME/ CE
(Banca Examinadora)

Prof.ª. Drª Rejane Maria de Araújo Lira
(UFPB/ DME/ CE)
(Banca Examinadora)

DEDICATÓRIA

Especialmente a Deus e à minha família.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus, primeiramente, por ter me guiado e amparado em todos os momentos de dificuldades que encontrei para a minha formação acadêmica. Agradeço imensamente a meus pais Murilo e Adelina por serem minha inspiração e me fazerem ter forças para almejar sempre o melhor para minha vida.

Agradeço a todos (as) colegas da turma que sempre me deram forças para continuar o curso, mas, não posso deixar de mencionar em especial à Aldenice Alves, Vanessa Ferreira, Cleoneide Rocha, Juliane Gomes e Patrícia Alves, pela dedicação com nossa amizade durante todo nosso caminho nessa Universidade.

Muito obrigada à minha amiga Andreia de Oliveira, e à (nossa) querida Edilene Firmino, que foram tão essenciais nos momentos que pensei em desistir. Rezo a Deus que nossa amizade ultrapasse os muros e salas de aula da UFPB e que Deus seja nosso Elo

E finalmente, agradeço a todos (as) professores do Curso de Licenciatura de Pedagogia que tiveram dedicação de nos ensinar, porém em especial ao meu orientador Ildo Salvino de Lira que teve toda paciência para me ajudar a construir este Trabalho de Conclusão de Curso (TCC).

Educação não transforma o mundo. Educação muda pessoas. Pessoas transformam o mundo. (FREIRE, 1987, p.87).

RESUMO

Este trabalho teve como objetivo geral compreender como os jogos podem se constituir como recursos pedagógicos no processo de ensino e aprendizagem na Educação Infantil. Em direção aos objetivos específicos, verificar como a professora da Educação Infantil organiza o trabalho pedagógico e a sua relação com os jogos em sala de aula. E por fim, analisar as possibilidades dos jogos pedagógicos no processo de aprendizagem. A metodologia de pesquisa é de abordagem qualitativa, fazendo uso dos instrumentos de observação participante e entrevista semiestruturada. Os sujeitos da pesquisa foram os alunos de uma turma da Educação Infantil e a respectiva professora da Escola. A escolha dos participantes, assim como, o local da pesquisa, originaram-se a partir da intervenção da autora no Estágio supervisionado e no Programa de Residência Pedagógica do Curso da Pedagogia. Entre os teóricos que foram utilizados para fundamentar este trabalho, destacam-se: Arce (2007; 2011), Brandão (2009); Ferreira (2018), Leal (2009) Kramer (2007). Como resultados constatamos que a professora da turma demonstrou boa concepção sobre a importância do uso dos jogos como recurso, bem como utiliza-os na organização do seu trabalho. Por meio da intervenção foi possível identificarmos os jogos como valiosos recursos pedagógicos que contribuem com inúmeras possibilidades em tornar o processo de aprendizagem mais prazeroso e significativo.

Palavras-Chave: Jogos Pedagógicos; Educação Infantil; Ensino e Aprendizagem.

ABSTRACT

This work had as general objective to understand how games can be constituted as pedagogical resources in the process of teaching and learning in kindergarten. Towards specific objectives, to check how the Early Childhood Education teacher organizes pedagogical work and its relationship with games in the classroom. At last, to analyze the possibilities of pedagogical games in the learning process. The research methodology has a qualitative approach, making use of the instruments of participant observation and semi-structured interview. The subjects of the research were the students of a class of Early Childhood Education and the respective teacher of the School. The choice of participants, as well as the research location, originated from the author's intervention in the supervised Internship and in the Pedagogical Residency Program of the Pedagogy Course. Among the theorists who were used to support this work, the following stand out: Arce (2007; 2011), Brandão (2009); Ferreira (2018), Leal (2009) Kramer (2007). As a result, we found that the class teacher showed good conception about the importance of using games as a resource, as well as using them in the organization of her work. Through the intervention it was possible to identify games as valuable pedagogical resources that contribute with innumerable possibilities in making the learning process more pleasant and meaningful.

Keywords: Pedagogical Games. Child education. Teaching and learning.

LISTA DE FIGURAS

Figura imagem 1: Jogo da Memória Bicho Preguiça.....	34
Figura imagem 2: Jogo de Pescaria.....	35
Figura imagem 3: Jogadores do jogo Pescaria.....	35
Figura imagem 4: atividade Bicho Preguiça e natureza.....	38
Figura de imagem 5: Jogo Trilha das Vogais.....	41
Figura imagem 6: Apresentação do Jogo trilha das Vogais.....	42
Figura de imagem 7: Identificação da vogal: Trilha das Vogais.....	43
Figura de imagem 8: Alunos jogando o Jogo Trilha das Vogais.....	44
Figura de imagem 10: Apresentação do Jogo da Memória.....	47
Figura de imagem 11: Alunos jogando o Jogo da Memória.....	49
Figura de imagem 12: Alunos jogando Jogo da Memória.....	49
Figura de imagem 13: Final do Jogo da Memória.....	50
Figura de imagem 14: Modelo Jogo da Árvore.....	50
Figura de imagem 15: apresentação do jogo da Árvore.....	54
Figura de imagem 16: Jogo da Árvore.....	54
Figura de imagem 17: Grupos jogando o Jogo da Árvore.....	55
Figura de imagem 18: Grupo Jogo da Árvore.....	56
Figura de imagem 19: Resultados Jogo da Árvore.....	56

LISTA DE SIGLAS E ABREVIATURAS

AEE - Atendimento Educacional Especializado

BNCC – Base Nacional Comum Curricular

CE – Centro de Educação

EEBAS – Escola de Educação Básica

EI – Educação Infantil

LDB – Lei de Diretrizes de Base

PNAIC – Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa

PB – Paraíba

RCNEI – Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil

TCC – Trabalho de Conclusão de Curso

UFPB – Universidade Federal da Paraíba

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	9
2 A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS	12
3 JOGOS PEDAGÓGICOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL	16
4 JOGOS PEDAGÓGICOS NA ORGANIZAÇÃO DO TRABALHO DOCENTE	22
5 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	28
6 TECENDO OS DADOS COLETADOS	32
6.1 JOGOS PEDAGÓGICOS COMO RECURSOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL.....	32
6.2 ORGANIZAÇÃO DO TRABALHO PEDAGÓGICO E A SUA RELAÇÃO COM OS JOGOS.....	36
6.3 POSSIBILIDADES DOS JOGOS PEDAGÓGICOS NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM.....	39
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	58..58
REFERÊNCIAS.....	60
APÊNDICE	64

1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho trata das contribuições dos jogos como recursos pedagógicos no processo de ensino e aprendizagem no âmbito da educação infantil. Partimos do entendimento de que o uso dos jogos deve ser valorizado por contribuir para uma aprendizagem mais significativa. Sendo por meio deles que as crianças adquirem conhecimentos de regras para conhecer a si mesmo, bem como a tudo que está em seu meio social.

A escolha do tema, deste trabalho monográfico, surgiu a partir das leituras adquiridas sobre jogos pedagógicos durante as aulas das disciplinas de Organização e Prática Pedagógica cursadas no curso de Pedagogia, bem como por meio das experiências nas regências dos Estágios Supervisionados que possibilitaram a aproximação, e conseqüentemente despertou o interesse de aprofundamento sobre as possibilidades advindas dos jogos no processo de ensino aprendizagem.

Outro fator determinante para a escolha da temática foi pela aproximação com os participantes pesquisados na turma da Educação Infantil IV da Escola de Educação Básica (EEBAS) – UFPB durante a participação da autora como aluna bolsista do Programa Residência Pedagógica¹, pois possibilitou utilizar a fundamentação teórica do curso de pedagogia, na prática em sala de aula.

Trabalhar com jogos na escola é muito importante para que as crianças desenvolvam conhecimentos de forma lúdica, bem como pela sua importância na organização e rotina do trabalho docente, uma vez que a utilização torna o ensino mais prazeroso na sala de aula.

A partir desse ponto de vista, reconhecemos, que proporcionar atividades que sejam lúdicas com o emprego dos jogos na escola é muito importante, pois, a ludicidade é um elemento eficaz no processo de aprendizagem por possibilitar que as crianças, venham aprender de forma mais prazerosa, assim como despertando seus interesses e curiosidades. O lúdico além de ajudar no processo de aprendizagem, também é um meio de facilitar ao professor aplicar regras de ensino dos conhecimentos que são poucos assimilados pelos alunos.

Neste sentido, este trabalho justifica-se por acreditar nas contribuições do uso dos jogos pedagógicos como recurso em sala de aula por promover uma prática

¹ Programa de Residência Pedagógica é uma das ações que integram a Política Nacional de Formação de Professores e tem por objetivo induzir o aperfeiçoamento da formação prática nos cursos de licenciatura

diferenciada, lúdica e facilitadora no processo de aprendizagem. Pois, são instrumentos pedagógicos, que o docente pode utilizar, que foram projetados para alcançar objetivos dentro do processo de ensino e aprendizagem, corroborando de forma lúdica para que o aluno aprenda de forma diferenciada e contextualizada.

Desta forma, este trabalho procura responder ao seguinte questionamento: como os jogos pedagógicos podem contribuir no processo de ensino e aprendizagem na Educação Infantil? Uma pergunta que enfatiza a relevância de se ter conhecimento sobre esse material utilizado em sala de aula para aprendizagem dos alunos e consequentemente do professor, por ter que conhecer o material a ser utilizado por seus alunos em sala de aula.

Diante dessa questão busca-se como objetivo geral compreender como os jogos podem se constituir como recursos pedagógicos no processo de ensino e aprendizagem na Educação Infantil. Em direção aos objetivos específicos verificar como a professora da Educação Infantil organiza o trabalho pedagógico e a sua relação com os jogos em sala de aula. E por fim, analisar as possibilidades dos jogos pedagógicos no processo de aprendizagem.

Este trabalho foi fundamentado a partir da leitura de documentos e legislação que tratam da Educação Infantil no contexto educacional brasileiro, tais como: Base Nacional Comum Curricular - BNCC (2017), Leis de Diretrizes e Bases da Educação (LDB) 1996, Pacto Nacional pela Educação na Idade Certa - PNAIC (2014), Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil - RCNEI (1998). Além das contribuições de teóricos que aprofundaram a discussão, na qual destacamos: Arce (2007 e 2011); Brandão (2009); Ferreira; Leal (2009); Kishimoto (1998); Kramer (2007).

Este trabalho monográfico está organizado com base nos seguintes tópicos: No segundo capítulo traz a importância dos jogos. O terceiro capítulo os jogos pedagógicos na Educação Infantil, e no quarto capítulo os jogos pedagógicos na organização do trabalho docente. Em seguida, os procedimentos metodológicos que foram utilizados. Na sequência, o tecer dos dados coletados na pesquisa e por fim as considerações finais.

Portanto, diante do exposto sobre os jogos pedagógicos é perceptível a relevância de se utilizar os jogos pedagógicos como instrumentos no processo de ensino e aprendizagem. Pois, no momento que o aluno utiliza-os entra em contato com associações que farão sentido para ele, possibilitando que verdadeiramente a aprendizagem ocorra, indo além da escrita e da abstração.

2 A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS

Os primeiros estudos sobre os jogos educativos surgem no contexto do século XVI em Roma e Grécia antiga. Nesse período, em Roma eles eram destinados ao preparo de formação de soldados e cidadãos obedientes, porém com o domínio do Cristianismo houve uma nova concepção de educação mais disciplinadora. Além de não haver condições para a sua expansão, pois eram considerados delituosos, assemelhando a prostituição e embriaguez (KISHIMOTO, 1998).

Os jogos nesse período da história caíram na marginalidade pelas determinações do Cristianismo. Mas, no período do Renascimento surgiram novas concepções pedagógicas, e os jogos reaparecem como uma tendência natural para o desenvolvimento dos jovens. No século XVII junto aos ideais humanistas ainda do Renascimento houve a expansão dos jogos educativos ou didáticos (KISHIMOTO, 1998).

Já no século XVIII os jogos são inovados. Antes eram voltados à educação de uma elite, porém passou a servir como instrumento para doutrinação das classes populares. Nessa mesma época, a criança deixa de ser vista como um adulto em miniatura, e que sua natureza é muito distinta do adulto. Com isso passaram a criar instituições para educar as crianças na infância.

Kishimoto (1998) menciona que no início do século XIX ocorreu o surgimento de inovações pedagógicas, citando contribuições de alguns autores como Rousseau, Pestalozzi, ambos do período XVIII e XIX destacando Friedrich Froebel, este que foi o idealizador do Jardim de Infância (Kindergarden) que defendia a utilização dos jogos pedagógicos no processo de aprendizagem das crianças.

Pois percebia que a utilidade de jogos no processo de aprendizagem, possibilitava que as crianças aprendessem brincando, por meio da mediação de um professor, para que os objetivos dos jogos fossem alcançados. Ele percebeu a criança em sua integralidade, e dedicou-se, a colocá-la em um lugar, e com instrumentalização para o professor por meio dos materiais pedagógicos, principalmente jogos, que tornasse a educação das crianças possível.

Como descrito, o jogo sempre esteve presente na história da humanidade, em diversos momentos os indivíduos se utilizaram para o seu próprio desenvolvimento, tanto pessoal como sociocultural. Neste sentido, Brandão, Ferreira, Albuquerque e Leal (2009, p. 9) explicitam que:

Os jogos são práticas culturais que se inserem no cotidiano das sociedades em diferentes partes do mundo e em diferentes épocas da vida das pessoas. Por outro lado, eles também cumprem papéis diversos relacionados à expressão da cultura dos povos.

Nessa perspectiva, os jogos se constituem como prática cultural, em que os sujeitos se utilizam no cotidiano para desenvolverem a construção da linguagem, do pensamento simbólico, e principalmente a reprodução cultural através das interações sociais. Laraia (2001) explicita que a cultura é o que condiciona a visão de mundo dos indivíduos, bem como a valorização dos diferentes comportamentos sociais, estes que são produtos de herança cultural.

Como cada cultura tem suas diferentes formas de comportamentos sociais, podemos mencionar que a prática dos jogos também ocorre com distinção entre as sociedades. Kishimoto (1998, p. 2) aborda que cada cultura tem suas diferentes formas de considerar se uma prática de comportamento é jogo ou não. Ela explicita da seguinte forma esses comportamentos:

Se para um observador externo a ação da criança indígena que se diverte atirando com arco e flecha em pequenos animais é uma brincadeira, para a comunidade indígena nada mais é que uma forma de preparo para arte da caça necessária à subsistência da tribo. Assim, atirar com arco e flecha, para uns, é jogo, para outros, é preparo profissional.

Podemos analisar cada cultura determina atribuições de significados para dizer se é jogo ou não. A cultura por ser dinâmica, ao longo do tempo, vai transformando várias práticas sociais. Exemplos no caso dos jogos tradicionais geralmente vão ganhando reconfigurações de acordo com as novas necessidades e invenções sociais. Além disso o jogo é entendido:

Objeto e ação de brincar, caracterizado pela liberdade e espontaneidade, passa a fazer parte da história da educação infantil. Manipulando e brincando com materiais como bolas e cilindros, montando e desmontando cubos, a criança estabelece relações matemáticas e adquire conhecimentos de Física, Metafísica, além de desenvolver noções estéticas (KISHIMOTO 1998, p. 16).

Nesse ponto de vista, através dos jogos a criança desenvolve conhecimentos para resolver e buscar soluções para os problemas em diversas áreas do conhecimento, desmitificando alguns posicionamentos que rotulam que os jogos são só recreativos sem nenhuma finalidade educacional. Crepaldi (2010), afirma que por meio dos jogos a criança passa a internalizar regras, e sucessivamente encontra soluções para os conflitos

impostos no cotidiano real da vida. Todos os jogos têm regras. Kishimoto (1998, p. 4) explicita sobre as regras do jogo da seguinte forma:

A existência de regras em todos os jogos é uma característica marcante, Há regras explícitas como xadrez ou amarelinha bem como regras implícitas como na brincadeira de faz-de-conta, em que a menina se faz passar pela mãe que cuida de sua filhinha. Nessa atividade são regras internas, ocultas, que ordenam e conduzem a brincadeira.

Em conformidade com a autora as regras servem como meio em que os indivíduos seguem para conduzir quaisquer situações da vida real, como citado a criança entra em contato com as regras pelos jogos na ação do brincar. Com a escola vão aprender as regras do horário do lanche, do recreio, a respeitar, ter empatia e a compartilhar com os colegas, e que fora da escola, ou seja, em outras instituições sociais também existem regras, exemplo, no trânsito, na igreja e outras situações do cotidiano.

Petraglia e Dias (2010) que são estudiosos do pensamento de Édouard Claparède por ter deixando grandes contribuições para educação, principalmente a importância dos jogos para o desenvolvimento da criança, por isso destaca que:

Os jogos e as brincadeiras, para Claparède colocavam-se como possibilidades reais e estratégias para despertarem o interesse pueril. E, ao professor caberia, então, o papel de estimulador de interesses ao aluno, com vistas à aquisição de conhecimentos. Assim, valorizava a atitude lúdica em detrimento da memorização e, no adulto, esta atividade seria substituída, naturalmente pelo trabalho (PETRAGLIA E DIAS 2010, p. 33).

Dessa maneira, os jogos são vistos como possibilidades e estratégias para despertar o interesse do comportamento da criança, conseqüentemente o seu desenvolvimento, e que Claparède apostava que a infância fase natural e latente propicia para que ocorra aprendizagem.

Arce (2011) explicita no documentário Friedrich Froebel produzido pela produtora Atta Mídia e Educação, aborda questões sobre as influências teóricas e as contribuições para a educação desse educador. A autora pontua os conceitos, de interiorização e exteriorização no processo de desenvolvimento da criança, que ao estar manipulando objetos ocorre o movimento de exteriorizar habilidades (potencialidades), ou seja, ela coloca para fora aquilo que ela tem no seu interior.

Nessa mesma ideia Kishimoto (1998) aborda que as experiências froebeliana dos jardins de infância adotaram os jogos livres e espontâneos como eixo central para a Educação Infantil até nos dias atuais, o que não deixa de ter certa divergência sobre o

seu significado atual na educação, uma vez que exercem duas funções: a lúdica e a educativa. Porém, mesmo havendo as divergências, são justamente o equilíbrio entre essas duas funções que vai consistir no objetivo do jogo educativo.

Além disso, a autora menciona que o significado usual do jogo acaba que oferecendo certas dificuldades para definir uma conceituação, uma vez que alguns teóricos brasileiros ou até mesmo o dicionário Aurélio define jogos empregando a vários termos e sinônimos. Nesse mesmo sentido acabam que utilizando os mesmos significados para definir jogos, brincadeiras e brinquedos. Entretanto, os estudos da autora vêm abordar outros termos para evitar essa indiferenciação, em que

[...] brinquedo será entendido sempre como objeto, suporte de brincadeira, brincadeira como a descrição de uma conduta estruturada, com regras e jogo infantil para designar tanto o objeto e as regras do jogo da criança” (KISHIMOTO 1998, p. 7).

Nessa definição, o brinquedo é um objeto que remete a dar suporte às brincadeiras, podemos citar exemplo de objeto, as bonecas, os carrinhos, os ursinhos ou bolas. As brincadeiras são de condutas estruturadas, ou seja, utiliza-se do lúdico para brincar, exemplo, de casinha, médico, bombeiro ou teatrinho.

No caso das brincadeiras, a existência das regras tem a liberdade de ação, uma vez que as crianças podem alterá-las. E o jogo está correlacionado tanto como objeto do brinquedo e brincadeira, pois acaba que sendo uma atividade mais estruturada ligadas a princípios de regras, estas que são explícitas, como é o caso do jogo de xadrez, tabuleiro, cartas ou damas.

Portanto, ainda que haja muita confusão sobre o conceito de jogos, dos posicionamentos de como é visto, sua função e utilização ao longo da história, é um recurso pedagógico relevante na construção dos saberes, pois corroboram para uma melhor compreensão, por parte do aluno que o manuseia. Sendo relevante que o professor esteja acompanhando as atividades com os jogos para ter a percepção do nível de compreensão, principalmente quando esses jogos pedagógicos são utilizados na Educação Infantil. Após, abordarmos sobre a importância dos jogos ao longo da história, no próximo tópico discutiremos sobre Jogos Pedagógicos na Educação Infantil.

3 JOGOS PEDAGÓGICOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

A criança de acordo com Kramer (2007) é um ser social e histórico, bem como marcado por contradições impostas pela sociedade que estão inseridas, porém podemos mencionar que a infância não é linear e que cada criança tem suas singularidades. Kramer (2007, p. 15) explicita que:

Reconhecemos o que é específico da infância: seu poder de imaginação, a fantasia, a criação, a brincadeira entendida como experiência de cultura. Crianças são cidadãos, pessoas detentoras de direitos, que produzem cultura e são nela produzidas.

Conforme a autora é preciso reconhecermos a criança e tentarmos compreendê-la conforme seu ponto de vista, uma vez que ela cria sentidos ao mundo. Arce (2011) menciona que a partir da Revolução Francesa a nova forma de pensar, e ver o homem e a sociedade, também mudou a forma de pensar a concepção de criança e infância, que deixaram de ser vistas como um ser em miniatura, passando a tratar como sujeitos que tem subjetividades próprias.

Para Claparède (*apud* Arce (2007, p. 45) “A criança não é um adulto em miniatura, incompleto, e sim um ser que tem vida e interesses próprios” Nesse sentido, a criança deve ser vista como um ser ativo que tem seus interesses, ou seja, suas vontades). Nesse processo, Froebel percebeu que devido a essas especificidades, era preciso conhecer melhor a crianças, bem como necessitavam de uma educação que fosse adequada com a sua faixa etária idade.

Além disso, Arce (2011) explicita que uma forma de conhecer a criança proposta pelo educador da educação Froebel advém do processo de internalização e exteriorização que é um movimento muito importante o de autoconhecimento. E que para Froebel esse movimento de interiorização e exteriorização ocorre quando a criança está ocupada manipulando os objetos, por isso teoriza dizer que o pensamento é movido pela ação.

Nesse movimento, o professor tem a chance de conhecer a criança que está trabalhando no processo de ensino, quando ela por meio do manuseio de objetos traz para fora, o que ela tem dentro de si, bem como a criança se reconhecer a si mesmo e dela compreender o mundo e as relações interpessoais no processo de aprendizagem.

Segundo Arce (2011) que é estudiosa de Froebel aborda que o desenvolvimento da criança com uma planta, e que cada uma tem suas necessidades e que seu cultivo deve florescer de forma natural. Nessa metáfora cada criança tem suas necessidades e

interesses. Esse ponto de vista pode se relacionar com Kramer (2007) que aborda que cada criança tem suas singularidades, por isso dão sentido ao mundo.

Assim, as crianças ao entrarem na escola já carregam conhecimentos adquiridos das suas experiências e interações com o meio social, o que confere que “a leitura do mundo precede a leitura da palavra” (FREIRE, 1997, p.9). Elas têm seu conhecimento de mundo e cabe ao professor, conhecer para poder planejar suas aulas.

Nesse ponto de vista, a criança ao entrar no sistema de ensino regular cabe à escola levar em consideração tanto o contexto que a criança está inserida, bem como os conhecimentos prévios. Como todos que estão envolvidos direta ou indiretamente na educação destas crianças. Kramer (2007) também explicita que a criança é um sujeito histórico e de direito, o que cabe às políticas públicas garantir o seu acesso à educação regular, mas principalmente a sua efetivação.

Neste sentido, o acesso da criança inicia na Educação Infantil – EI que faz parte da primeira etapa da Educação Básica no Brasil. Estando fundamentado na Lei de Diretrizes e Base (LDB) 9.394/96 conforme preconiza o Art.30 “A educação infantil será oferecida em: I – creches, ou entidades equivalentes para crianças de até três anos de idade; II – pré-escolas, para as crianças de 4 (quatro) e 5 (cinco) anos de idade (BRASIL,1996)”.

A Educação Infantil como pode verificar, está dividida em duas etapas, sendo creches ou instituições equivalentes para as crianças que têm até 3 anos de idade e a pré-escola para aquelas que têm 4 e 5 anos de idade. No Art. 29 especifica sobre o direito do acesso da criança na Educação Infantil têm por finalidade na Educação Básica, o desenvolvimento integral da criança até 5 anos de idade dirigindo por aspectos físico, psicológico, intelectual e social, e que seja complementado pela ação da comunidade e da família.

Ao entrarem nessa etapa da educação sistematizada, as crianças já possuem conhecimentos prévios das experiências vivenciadas pelo seu meio social, pois a primeira educação recebida por elas é a familiar, podendo ser adquirido até mesmo quando presenciam uma simples contação de história. Solé (1998, p.55) corrobora explicitando da seguinte forma:

[...] a criança pode assistir muito precocemente ao modelo de um especialista lendo e pode participar de diversas formas da tarefa de leitura (olhando as gravuras, relacionando-as com o que se lê, formulando e respondendo perguntas etc.). Assim, constrói-se paulatinamente a ideia de que o escrito diz coisas e que pode ser divertido e agradável conhece-las, isto é, saber ler.

Conforme a autora, a criança tem por natureza a curiosidade de aprender a conhecer sobre o seu meio social. E essa curiosidade da criança, principalmente na Educação Infantil deve ser instigada, pois “Nenhuma curiosidade se sustenta eticamente no exercício da negação da outra curiosidade” (FREIRE 1996, p. 85).

A essa proposta o professor não deve ter atitudes antipedagógicas em não ter em si a curiosidade de tentar descobrir os gostos, os interesses dos alunos. Assim, realizar uma avaliação diagnóstica da turma é uma possibilidade de criar e mediar um ensino de forma mais prazerosa e lúdica, que favoreça o aguçar na criança como é divertido e gostoso aprender.

A Base Nacional Comum Curricular especifica que, “[...] desde que nasce e na Educação Infantil, a criança esteja cercada e participe de diferentes práticas letradas” (BRASIL, 2017, p. 89). O que demonstra que a criança já na Educação Infantil precisa ser valorizada e participar de diferentes práticas, o que inclui a associações de atividades lúdicas.

Nessa fase escolar é muito importante a presença da ludicidade para o desenvolvimento integral da criança. Tendo em vista que, “uma educação lúdica busca envolver a participação dos alunos, despertando neles o gosto, o prazer e o interesse pelo conhecimento” (FERREIRA, 2018, p. 37). A questão citada reflete, que a educação lúdica se destina ao despertar o interesse no aluno ao prazer de aprender.

A presença da ludicidade não é algo novo, pois sempre esteve presente na história da humanidade. E “podemos perceber o lúdico em diversas esferas do ser humano: no brincar, nos jogos, nos brinquedos, em atividades prazerosas, dimensão própria do sujeito, como metodologia de ensino, etc” (CORTEZ, 2005, p. 65-66).

Partindo dessa premissa, que entre as manifestações de atividades lúdicas confere o que Kishimoto (1998) e o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1998) abordam sobre a importância do brincar, brinquedos e jogos para o desenvolvimento da criança.

Ainda há certa descrença quando se fala de certas atividades lúdicas na Educação Infantil, principalmente ao ato do brincar, em acreditar que não gera conhecimento. Mas, de acordo com o RCNEI (1998) o brincar há várias categorias de experiências que podem ser classificadas em três modalidades: brincar de faz de conta, brincar com materiais de construção e o brincar de regras. Ele explicita da seguinte forma:

As brincadeiras de faz-de-conta, os jogos de construção e aqueles que possuem regras, como os jogos de sociedade (também chamados de jogos de tabuleiro), jogos tradicionais, didáticos, corporais, etc., propiciam a ampliação dos conhecimentos infantis por meio da atividade lúdica (RCNEI, 1998, p.28).

Como visto, as atividades lúdicas tendem a ampliar os conhecimentos infantis, e como podemos ver os jogos fazem parte das atividades lúdicas e são recursos valiosos para a aprendizagem das crianças. Possibilitar as crianças com o contato de jogos desde a Educação Infantil é dar a oportunidade para que os alunos se desenvolvam em um processo prazeroso de aprendizagem, uma vez que a sua utilização como recursos pedagógicos serve para estimular o “desenvolvimento cognitivo, afetivo, social, moral, linguístico e físico motor, como também propiciar aprendizagens” (MAFRA 2008, p.16).

Em conformidade com a autora, utilizar-se dos jogos como recurso pedagógico segue as mesmas orientações proposta na LDB n.9.394/96 no Art.29 que tem por finalidade na Educação Infantil, a formação do desenvolvimento integral da criança.

Porém, a utilização dos jogos na escola, muitas vezes tem comparações longe de seus reais benefícios. Kishimoto (1998) explicita que conforme a visão dos adultos em relação à criança e a escola, o jogo em si acaba que tornando marginalizado, não apostam que podem ser um recurso para aquisição de conhecimento, bem como não se encontra em muitas escolas.

Comparando a essa visão de com o Projeto Trilha Caderno de Jogos (2011b) mesmo que os jogos se mostrando significativos para a aprendizagem, o seu uso ainda é pouco nas escolas. Assim, as contrariedades apontadas em relação ao uso dos jogos como auxílio, estratégia ou suporte no processo de ensino e aprendizagem acabam que caindo em uma visão reducionista.

Pois é preciso refletir sobre essas visões reducionistas, porque quando a criança aprende por meio da manipulação de objetos, ou seja, com o uso dos jogos ela está tendo a liberdade para imaginar, e consequentemente criar. Nesse sentido Arce (2011) menciona que uma das contribuições para a educação era justamente apostar no uso dos jogos para o desenvolvimento pleno da criança por ser uma atividade livre e espontânea.

A questão da liberdade para criar é um dos objetivos da Educação Infantil em assegurar “o direito da criança de brincar, criar, aprender” (KRAMER, 2007, p.20). Dessa forma, as escolas precisam estar adaptadas para além de se preocuparem somente com os cuidados, é preciso que também tenham um acolhimento cheio de alegrias, e

principalmente com brincadeiras. Nessa fase escolar na Educação Infantil, as brincadeiras devem estar presentes, uma vez que:

É uma linguagem infantil que mantém um vínculo essencial com aquilo que é o “não – brincar”. Se a brincadeira é uma ação que ocorre no plano da imaginação isto implica que aquele que brinca tenha o domínio da linguagem simbólica. Isto quer dizer que é preciso haver consciência da diferença existente da brincadeira e a realidade imediata que lhe forneceu conteúdo para realizar-se (BRASIL, 1998, p.27).

Na Educação Infantil torna-se importantíssimo a brincadeira, pois é a partir dela que a criança apropria da realidade imediata e com isso vão atribuindo-lhe novos significados, ou seja, recriam e repensam os fatos. Com as brincadeiras, as crianças tentam compreender o mundo quando passam a realizar reproduções da vida cotidiana.

Ainda de acordo com o RCNEI (1998) outros dois pontos importantes para se atentar na Educação Infantil, um diz respeito que na brincadeira o mais importante é o papel que as crianças tendem a assumirem no ato de brincar. E o outro é que elas experimentam o mundo e internaliza uma compreensão sobre questões relacionadas aos sentimentos, às pessoas, bem como aos diversos conhecimentos.

Kishimoto e Pinazza (2007) mencionam dois tipos de atividades para o desenvolvimento da criança, uma por atividades que colocava os alunos em situações com a natureza que possibilitasse por lições práticas e o segundo tipo eram com os jogos ao ar livres. Alegava que as crianças são dotadas de auto-atividade, em que através de suas ações vão expressando suas intenções em contato com a realidade.

Arce (2011) destaca que Froebel além de ter sido idealizador do Jardim de Infância para crianças menores de 6 anos, também defendia que os jogos são de suma importância para o desenvolvimento da criança, pois ao manipular objetos ela expressa em uma ação livre o que ela é internamente, assim colocando-a em um patamar de um ser ativo para o processo de aprendizagem, por isso em sua teoria defende o aprender fazendo.

Com isso, quando a criança exterioriza o que tem em seu interior, ela se reconhece e passa se compreender, nesse movimento também possibilita que o professor possa conhecê-la melhor, conseqüentemente educá-la. Esse movimento ocorre quando a criança está ocupada manipulando os objetos, aposta que é necessário, os alunos estarem sempre em movimento, uma vez que o pensamento é movido pela ação. Clarapède *apud* Arce (2007, p. 45-46) defende que:

O jogo atende uma das necessidades mais profunda da criança, e por esse motivo, seria um meio de captar-lhe o interesse, pois de acordo com ele, uma vez captado o interesse, o resto pode ir por si só. [...] propôs que o jogo seria uma peça chave para despertar o interesse do aluno, segundo ele, a atitude que o jogo proporciona auxiliaria no trabalho cotidiano.

Ainda Arce (2011) ressalta que o jogo se constitui na principal linguagem da criança, uma vez que personifica nas brincadeiras infantis, o que se associa com as orientações do RCNEI (1998), que explicita as brincadeiras como uma linguagem infantil.

Verifica-se que os jogos são valiosos recursos pedagógicos na Educação Infantil, sua finalidade é possibilitar que as crianças através da sua ação de manipular objetos, as mesmas possam se utilizar da imaginação e criatividade para criar e recriar, consequentemente atribuir novos significados aos objetos. Cabe a escola nessa fase escolar da Educação Infantil ofertar aprendizagens significativa e prazerosa para a vida das crianças de acordo com os seus interesses.

Portanto, nesse tópico buscamos entrelaçar os jogos pedagógicos na Educação Infantil, reconhecendo a necessidade que os professores tendem a buscar novos recursos para organizar e ter sucesso na sua prática pedagógica. Nesse sentido, abordaremos no próximo tópico Jogos Pedagógicos na Organização do Trabalho Docente.

4 JOGOS PEDAGÓGICOS NA ORGANIZAÇÃO DO TRABALHO DOCENTE

A curiosidade deve ser a mola propulsora do docente para que possa impulsioná-lo no ensino e na própria aprendizagem, que segue uma trajetória de mão única, caminha lado a lado com a do aluno. Desta forma, Freire (1996, p.85) cita que “Como professor devo saber que sem a curiosidade que me move, que me inquieta, que me insere na busca, não aprendo e nem ensino”. De acordo com o autor ensinar exige que o professor tenha curiosidade, e com ela buscar formas de se organizar e mediar o seu trabalho em sala de aula.

Arce (2007) menciona que o papel do professor é ser um estimulador de interesses e necessidades das crianças. Essa mediação é ponto relevante neste processo, pois será a partir de estímulos do professor que o aluno se motivará para o aprendizado. Pois, a figura do docente nessa relação poderá possibilitar que o aluno seja desejante deste aprender e encontre a motivação necessária na busca pelo conhecimento.

De acordo com o RCNEI (1998) aborda que o ponto de partida do professor organizar a sua ação educativa é de levar em considerações os conhecimentos prévios das crianças advindos das experiências sociais.

Organizar-se a partir dessas informações é propor um trabalho compromissado para que o ensino seja significativo. Segundo Kramer (2007) é preciso pensar que cada criança tem sua singularidade, dentro do contexto social em que está inserida.

Também no RCNEI (1998) cita que para uma boa organização do trabalho pedagógico deve atribuir diversos recursos como materiais didáticos, o que inclui os jogos, justamente por ser um “instrumento importante para o desenvolvimento da tarefa educativa, uma vez que é um meio de auxiliar a ação da criança”. (BRASIL, 1998, p.71).

Dessa maneira, os jogos auxiliam as ações das crianças, ou seja, ao explorar os objetos aprendem suas características, o seu uso e funções, bem como atribuem novos significados. Kishimoto (1998) afirma que os jogos só terão função de auxiliar a ação da criança com a mediação do professor, para isso Arce (2007) menciona que o docente deve organizar maneiras que possibilite o despertar das necessidades e interesses das crianças para que ocorra o seu desenvolvimento.

No caderno de jogos na alfabetização matemática do PNAIC diz que o professor precisa organizar-se a trabalhar com os jogos de forma apropriada, além dos conceitos, uma vez que [...] o jogo possibilita aos alunos desenvolver a capacidade de organização,

análise, reflexão e argumentação, uma série de atitudes como: aprender a ganhar e a lidar com o perder, aprender a trabalhar em equipe, respeitar regras, entre outras (BRASIL 2014, p.5).

Nesse sentido, o professor precisa trabalhar de forma adequada com os jogos, pois através deles desenvolvem o senso crítico possibilitando-os a terem a capacidade de refletir sobre as resoluções de problemas buscando as respostas para determinadas situações.

Contudo, ainda de acordo com o caderno de jogos na alfabetização matemática do PNAIC (2014) o papel do professor é fundamental para que a ação de jogar possa favorecer a aprendizagem, pois sem a mediação corre o risco de o jogo perder a sua funcionalidade educativa e suas potencialidades.

Segundo Kishimoto (1998) os jogos favorecem o aprendizado através dos erros, bem como tendem a estimular a exploração e a solução de problemas. Tendo em vista que “o benefício do jogo está nessa possibilidade de estimular a exploração em busca de respostas, em não se constranger quando erra” (KISHIMOTO 1998, p. 21).

Em conformidade com a autora, os jogos é um grande recurso no processo de ensino por favorecer uma prática escolar diferenciada em propor aos alunos o contato com o lúdico explorando e estimulando a capacidade de solucionar problemas. Assim, como de reconhecer que se aprende também através do erro.

O RCNEI (1998) menciona que os professores precisam mediar o seu trabalho em sala de aula organizando situações em que tenham a possibilidade de escolher brincadeiras ou “os jogos de regras e de construção, e assim elaborarem de forma pessoal e independente suas emoções, sentimentos, conhecimentos e regras sociais”. (RCNEI 1998, p.29).

Os jogos servem para elaborar e fazer hipóteses, expressar suas emoções, aprender as regras sociais, por isso torna-se um poderoso recurso para o desenvolvimento individual e social da criança. A presença dos jogos na organização do trabalho pedagógico viabiliza uma prática diferenciada de se propor um ensino mais prazeroso.

Brandão; Ferreira; Albuquerque e Leal (2009) menciona que os professores precisam organizar o trabalho pedagógico com práticas que viabilizem diversos recursos que possibilitem ajudá-los a estar variando de estratégias didáticas em sala de aula. Segundo Mafra (2008), o professor pode utilizar os jogos como recurso pedagógico por

tornar as aulas mais interessantes, além de serem capazes de estimular e efetivar a aprendizagem e desenvolver potencialidades, bem como habilidades nos alunos.

Pereira e Sousa (2015) expõem que os jogos quando utilizados de forma adequada são recursos pedagógicos que contribuem para o processo de aprendizagem das crianças no contexto escolar, uma vez que também possibilitam o desenvolvimento global de habilidades das crianças no processo educacional. De acordo com o RCNEI (1998) a organização do trabalho do docente com a utilização dos jogos em sala de aula é preciso saber:

[...] entretanto, utilizar os jogos, especialmente àqueles que possuem regras, como atividades didáticas. É preciso, porém, que o professor tenha consciência que as crianças não estarão brincando livremente nestas situações, pois há objetivos didáticos em questão (BRASIL, 1998, p.29).

Os jogos levam as crianças a novas experiências e interesses, essa é uma forma de aprender com o lúdico, de interagir consigo mesma e o outro, vivenciando situações como ganhar e a perder. Campos; Bortolo e Felicio (2003, p.48) enfatizam que a apropriação e a aprendizagem significativa de conhecimentos:

São facilitadas quando tomam a forma aparente de atividade lúdica, pois os alunos ficam entusiasmados quando recebem a proposta de aprender de uma forma mais interativa e divertida, resultando em um aprendizado significativo.

Nesse sentido, os jogos ganham a forma de recurso na atividade lúdica quando de fato estimulam os interesses dos alunos, só assim resultará um aprendizado significativo. Uma forma de garantir que o jogo ganhe a dimensão de recursos pedagógico, de acordo com o Projeto Trilha Caderno de Jogos (2011b) explicita que os jogos devem ser apresentados em momentos e situações coletivas, devendo propor o seguinte:

Ler para o grupo as regras do jogo. Convidar as crianças para uma rodada coletiva, garantindo que todas tenham compreendido como se joga. Propor às crianças nessa partida coletiva que, sempre que possível, justifiquem suas jogadas. Ao pedir que justifiquem suas respostas, ajudamos as crianças a explicitar seus pensamentos e tomar consciência de seus conhecimentos (BRASIL, 2011, p.11).

Dessa forma, cabe ao professor ter consciência e conhecimento prévio do jogo que irá propor na sala de aula. É preciso também saber fazer escolha certa dos jogos, bem como a intencionalidade e os objetivos que irão contribuir para o aprendizado e desenvolvimento da criança.

A criança mobiliza saberes durante a ação com os jogos, então, o professor saber selecionar as atividades para elaborar um bom plano com os objetivos bem definidos do que se deseja alcançar. A utilização dos jogos na escola, muitas vezes tem comparações longe de seus reais benefícios.

Kishimoto (1998) explicita que conforme a visão dos adultos em relação à criança e a escola, o jogo em si acaba que tornando marginalizado, não apostam que podem ser um auxílio para aquisição de conhecimento e não se encontra muito na escola. A autora também aborda que na época da Idade Média os jogos eram vistos como azar, mas que ao longo da história, alguns teóricos passaram considerar os jogos com um caráter educativo.

O Projeto Trilha Caderno de Jogos (2011b) aborda que os jogos mesmo se revelando significativo no processo de aprendizagem, o seu uso ainda é pouco nas escolas. Muito contrário das visões reducionistas, atualmente o uso dos jogos nas escolas ganham um caráter de recurso pedagógico.

É preciso refletir que quando a criança aprende por meio da manipulação de objetos, ela está tendo a liberdade para imaginar, e conseqüentemente criar. Nesse sentido, Arce (2011) menciona que uma das contribuições do legado de Froebel para a educação foi justamente apostar nos jogos para o desenvolvimento pleno da criança. Visto que essa contribuição dos jogos como aquisição de conhecimento está presente até os dias atuais, principalmente na Educação Infantil.

Outro motivo em ter os jogos como recurso pedagógico no processo de ensino e aprendizagem, é porque em algumas escolas, geralmente a criança recebe todo o material didático já determinado e estruturado, o que acabam reduzindo suas possibilidades e liberdade de usar a sua imaginação, criatividade, a formulação de pensamento, e conseqüentemente aguçar a curiosidade.

Segundo a LDB n. 9.394/96 no Art. 3 aborda que o ensino deve ser ministrado com alguns princípios, entre eles o da liberdade de aprender, o que significa dizer que o professor não precisa ficar preso a uma prática de ensino enfadonha para os alunos.

Buscar novos recursos para mediar o ensino e a aprendizagem é um meio de dar liberdade para que os alunos aprendem simplesmente pelo gosto de aprender. E utilizar-se de recursos além dos materiais didáticos, como o livro ou apostila é ofertar um espaço diferenciado e democrático de escolhas para a criança ter de fato uma aprendizagem que faça sentido para sua vida.

De tal modo, o RCNEI (1998) especifica que as aprendizagens infantis só terão sucesso desde que o professor faça uma boa organização do seu trabalho. Dentre as organizações é necessário favorecer em sala de aula situações com os jogos, porque de acordo com o caderno de jogos na alfabetização matemática, PNAIC (2014) a sua presença:

[...] pode propiciar a construção de conhecimentos novos, um aprofundamento do que foi trabalhado ou ainda, a revisão de conceitos já aprendidos, servindo como momento de avaliação processual pelo professor e de autoavaliação pelo aluno (BRASIL 2014, p.5).

Essa autoavaliação é levá-lo e incentivá-lo a criatividade, autonomia e liberdade de pensamento em planejar suas ações. Aprende melhor em um espaço que lhe dê condições de liberdade para aprender, consequentemente tornarem cidadãos mais criativos, dinâmicos e autônomos. O professor também pode fazer uma boa organização do seu trabalho docente tentando descobrir os interesses e gostos de seus alunos através das suas interações e brincadeiras. Conforme a BNCC (2017):

A interação durante o brincar caracteriza o cotidiano da infância, trazendo consigo muitas aprendizagens e potenciais para o desenvolvimento integral das crianças. Ao observar as interações e brincadeiras entre as crianças e delas com os adultos, é possível identificar, por exemplo, a expressão dos afetos, a mediação das frustrações, a resolução de conflitos e a regulação das emoções (BRASIL 2017, p. 37).

Observar as interações e as brincadeiras das crianças consiste em compreender e tentar fazer um planejamento dentro das experiências vivenciadas, esse é um posicionamento que a BNCC (2017) propõe como direito de aprendizagem na Educação Infantil brincar, conviver, participar, explorar, expressar e conhecer-se.

A BNCC (2017) também expõe que parte da organização do trabalho docente “é refletir, selecionar, organizar, planejar, mediar e monitorar o conjunto das práticas e interações, garantindo a pluralidade de situações que promovam o desenvolvimento pleno da criança” (BRASIL, 2017, p. 39).

Buscar organizar o trabalho docente é crucial para que ocorra com sucesso o desenvolvimento pleno das crianças. E o jogo pode ser um recurso com grandes potencialidades nesse processo de ensino e aprendizagem dentro da sala de aula.

Portanto, propor aprendizagens com atividades lúdicas de jogos na Educação Infantil é uma das possibilidades para que a criança desenvolva várias habilidades para solucionar problemas ou situações cotidianas, principalmente por vivenciarmos

contexto histórico em que as sociedades estão exigindo indivíduos cada vez mais dinâmicos, criativos e autônomos. A seguir no próximo capítulo abordaremos os Procedimentos Metodológicos percorridos para a construção desta pesquisa.

5 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

No presente estudo abordamos os jogos na Educação Infantil como recursos nos processos de ensino e aprendizagem. A presente pesquisa pauta-se na abordagem qualitativa por permitir ao pesquisador realizar interpretações e compreender as ações sociais do objeto de estudo em sua totalidade. Deste modo, um estudo de cunho qualitativo que:

[...] responde a questões muito particulares. Ela se ocupa, nas ciências sociais, com um nível de realidade que não pode ou não deveria ser quantificado. Ou seja, ela trabalha com o universo dos significados, dos motivos, das aspirações, das crenças, dos valores e das atitudes. Esse conjunto de fenômenos humanos é entendido aqui como parte da realidade social, pois o ser humano se distingue não só no agir, mas por pensar sobre o que faz e por interpretar suas ações dentro e a partir da realidade vivida e partilhada com seus semelhantes. O universo da produção humana que pode ser resumido no muno das relações, das representações e da internacionalidade e é objeto da pesquisa qualitativa dificilmente pode ser traduzido em números e indicadores quantitativos (MINAYO 2002, p. 21-22).

Em conformidade com autora, a finalidade da escolha desse tipo de abordagem qualitativa justifica-se pelas inúmeras possibilidades de o pesquisador compreender e interpretar todas as subjetividades e realidade social que envolve o objeto de estudo que não poderiam ser quantificados em números. A partir de tal compreensão optamos pela realização da pesquisa de campo por permitir ao pesquisador realizar a coleta de dados diretamente com o contexto social e aos sujeitos pesquisados. De acordo com Gil (2002, p.53):

Basicamente, a pesquisa é desenvolvida por meio da observação direta das atividades do grupo estudado e de entrevistas com informantes para captar suas explicações e interpretações do que ocorre no grupo. No estudo de campo, o pesquisador realiza a maior parte do trabalho pessoalmente, pois é enfatizada a importância de o pesquisador ter tido ele mesmo uma experiência direta com a situação de estudo.

Gil (2002) explicita que o trabalho de campo permite o pesquisador construir seu conhecimento empírico diretamente com o seu objeto de estudo, através da sua interação e experiência em captar todas as situações envolvidas nas atividades do grupo estudado. O desenvolvimento da pesquisa de campo foi processado na Escola de Educação Básica, que está localizada, no bairro Castelo Branco, na cidade de João

Pessoa, estado da Paraíba, que por sua vez é uma instituição vinculada ao Centro de Educação (CE) da Universidade Federal da Paraíba (UFPB).

A motivação da escolha para que a pesquisa fosse realizada na EEBAS, justificase em razão de se tratar do Estágio Supervisionado e o Programa da Residência Pedagógica, no período de 2019 a 2020.

Na referida escola, segundo Oliveira (2019) consta um quadro técnico-administrativo, com equipe de Coordenação Pedagógica, de Nutrição, Equipe de Saúde, Psicóloga, Assistente Social, assim como a equipe de apoio. Em relação ao atendimento aos alunos, a escola segue alguns critérios priorizando as vagas para, filhos dos funcionários da instituição, filhos dos alunos que estejam matriculados na Universidade, assim como os filhos dos moradores dos bairros circunvizinhos.

Os participantes pesquisados que integram essa pesquisa são à turma da Educação Infantil IV composta por 13 matriculados na faixa etária de quatro anos de idade. Entre esses alunos 6 (seis) meninos e 7 (sete) meninas. Outra integrante foi a professora titular da turma. A referida profissional é graduada no curso em Pedagogia, Especialização em Atendimento Educacional Especializado - AEE, Mestrado em Educação e cursando Doutorado em Educação.

Trabalha com a educação há 8 (oito) anos, primeiramente trabalhou como efetiva no município de Bayeux e João Pessoa, sempre atuou em sala de aula com a Educação Infantil, porém no AEE chegou a atender alunos tanto do Ensino Fundamental e Educação de Jovens e Adultos. Em 2017 passou no concurso da EEBAS e só em 2018 começou a lecionar desde então, só nas turmas da Educação Infantil.

A escolha da professora justifica pela aproximação que obtivemos durante as observações de suas aulas no período de fevereiro a dezembro de 2019, a mesma foi muito prestativa e acolhedora, bem como a turma, o que tornaram elementos essenciais para o desenvolvimento de estudo.

A fim de operacionalizar tal estudo empregado, utilizamos os seguintes instrumentos de coleta de dados: a observação por ser um elemento eficaz para o desenvolvimento da pesquisa qualitativa, justamente por possibilitar o pesquisador garimpar todos os detalhes do seu objeto de estudo. Consequentemente, segundo Minayo (2002)

A técnica de observação participante se realiza através do contato direto do pesquisador com o fenômeno observado para obter informações sobre a realidade dos atores sociais em seu próprio contexto.

Nesta perspectiva, a observação participante é um instrumento importantíssimo por possibilitar o pesquisador o contato direto com o fenômeno observado, além de apreender os mínimos detalhes reais de todo o contexto social, bem como dos sujeitos pesquisados. Dessa forma, empregamos a observação cuja nossa intencionalidade foi identificar de que forma os jogos são inseridos como recursos em sala de aula na Educação Infantil, bem como analisar a função do uso pedagógico dos jogos no processo de aprendizagem.

Nossas observações ocorreram entre fevereiro a dezembro de 2019, que nos possibilitou tanto a observar, bem como participar das rotinas escolares, as dinâmicas e os conflitos apresentados dentro da sala de aula, relação de comportamento professor e vice-versa, e principalmente, a organização da prática pedagógica da professora. Esse primeiro contato e incluindo a hospitalidade da turma e da docente foram gratificantes e importantes para o desenvolvimento do estudo.

Outro instrumento que empregamos neste estudo foi à entrevista para verificarmos como a professora organiza o seu trabalho pedagógico e a sua concepção com a utilização de jogos em sala de aula. Segundo Gil (2002) a entrevista serve para que o pesquisador obtenha as explicações e interpretações que o informante tem sobre objeto de estudo. Uma vez, que a entrevista se torna “o procedimento mais usual no trabalho de campo. Através dela, o pesquisador busca obter informes contidos na fala dos atores sociais” (MINAYO 2002, p.57).

Igualmente ao que, autora aborda optamos por essa técnica buscando obter uma melhor interação com o sujeito entrevistado, bem como obter suas respostas espontâneas, pois segundo Lüdke; André (1986, p. 34) a grande vantagem da entrevista sobre outras técnicas é que ela:

Permite a captação imediata e corrente da informação desejada, praticamente com qualquer tipo de informante e sobre os mais variados tópicos. Uma entrevista bem-feita pode permitir o tratamento de assuntos estritamente pessoal e íntimo. [...] a entrevista permite correções, esclarecimentos e adaptações que a tornam sobremaneira eficaz na obtenção das informações desejadas.

Desse mesmo, modo pensando no esclarecimento e informações desejadas, para a entrevista, elaboramos um roteiro com perguntas semiestruturadas, por possibilitar o informante a responder mais livremente. A princípio a professora foi muito receptiva em aceitar a realizar a entrevista, esta que foi aplicada na própria escola durante o

intervalo de aulas no mês de fevereiro de 2020 com duração de 1h15min. Tal momento foi conduzido a partir de um roteiro.

A entrevistada sentiu-se mais à vontade em responder com o gravador ligado, o que acabou de certa forma, sendo mais enriquecedor para nossa obtenção de informações, que posteriormente foram transcritas. Sobre a nossa adaptação com o gravador na hora da entrevista, conforme Gil (2002) no estudo de campo podem se incluir muitos procedimentos, uma vez que tendem a somar a coleta de dados. A seguir no próximo tópico Tecendo os Dados Coletados apresentaremos as análises e discussões dos dados obtidos por meio da pesquisa de campo.

6. TECENDO OS DADOS COLETADOS

O presente capítulo tem por finalidade apresentar a sistematização dos dados coletados durante a etapa da pesquisa de campo. Organizamos tais informações em três blocos, conforme constam a seguir: Jogos pedagógicos como recursos na Educação Infantil, organização do trabalho pedagógico e a sua relação com os jogos em sala de aula e, por fim, possibilidades dos jogos pedagógicos no processo de aprendizagem.

6.1 JOGOS PEDAGÓGICOS COMO RECURSOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Como já mencionamos anteriormente, o jogo é um recurso pedagógico que possibilita um processo de aprendizagem de forma mais lúdica, prazerosa e significativa para o desenvolvimento integral dos alunos, segundo Mafra (2008) utilizar jogos na escola é um meio para estimular o desenvolvimento cognitivo, afetivo, moral, linguístico, físico motor, social, além de propiciar aprendizagens.

Assim, buscaremos sistematizar as nossas impressões e observações quanto ao emprego dos jogos. A princípio indagamos à docente se ela empregava os jogos entre os recursos pedagógicos:

Sim. Eu acredito que os jogos estruturados, os jogos com regras também acrescentam ao currículo da Educação Infantil, certo? E aí eu os utilizo de formas variadas e inseridas na sequência didática que eu tiver trabalhando (PROFESSORA,2020).

Como podemos analisar a professora faz o uso dos jogos na Educação Infantil, e emprega de várias formas inserindo na sequência didática que estiver trabalhando no momento. Também mencionou que faz uso de jogos de tabuleiro, pergunta e respostas, jogos estruturados e os jogos de regra, porém a mesma afirma “tanto tenho jogos com regras já estabelecidas como eu também crio jogos com eles e estabeleço regras com ele” (PROFESSORA,2020).

Nesse ponto de vista, verifica-se que para a docente não basta simplesmente só inserir jogos sem saber a sua função, é preciso saber para que serve a sua utilização, e principalmente se está fazendo alguma ligação com o conteúdo aplicado.

Observa-se que a sua preocupação em fazer o uso de variados jogos na Educação Infantil, está citado no RCNEI (1998) que orienta sobre a necessidade de ofertar recursos diversificados nessa etapa da educação, uma vez que são eles que propiciam a ampliação dos conhecimentos das crianças.

Essa diversificação pode ser, por exemplo, por meio de diferentes jogos diversos. Sobre tal posicionamento, em ofertar atividades lúdicas, a professora especifica uma proposta com os jogos não estruturados, expondo que:

[...] teve um dia que a gente trabalhou com canudos, eu queria trabalhar a quantidade excedente e quantidade que falta. Então nesses jogos assim eu também participava com eles e alguns outros jogos eu deixava eles mais livres para brincarem sozinhos (PROFESSORA,2020).

Nesse exemplo citado, durante nosso período de observações presenciamos algumas atividades lúdicas que foram aplicadas na turma, principalmente essa mencionada. A entrevistada também deixa claro que as atividades lúdicas podem ser tanto direcionadas e mediadas, como há momentos que é preciso deixar as crianças mais livres para brincarem sozinhas. Ao indagarmos em quais momentos utiliza os jogos, a mesma respondeu que eles aparecem durante a aula mesmo, pois:

Como a gente tem o momento da rotina na Educação Infantil, que é o momento da vivência, da atividade dirigida, eu trago esses jogos estruturados tanto para esse momento, quanto pra um momento também de brincadeira livre (PROFESSORA,2020).

Assim, nessa etapa da educação as professoras seguem rotinas, e que nelas visam ter atividades tanto dirigidas, assim como momentos de brincadeiras livres, sob o mesmo ponto de vista o RCNEI (1998) destaca “é preciso, porém, que o professor tenha consciência que as crianças não estarão brincando livremente nestas situações, pois há objetivos didáticos em questão” (BRASIL, 1998, p. 29). Como podemos observar a Educação Infantil é uma fase da educação em que é preciso manter em sala de aula rotinas com atividades dirigidas, bem como as com brincadeiras livres.

Em relação às rotinas, em especial da turma pesquisada, destacamos por meio de nossas observações o registro de um desses momentos de atividade, com o Jogo da Memória Bicho Preguiça, conforme segue abaixo a foto:

IMAGEM 1: Jogo da Memória Bicho Preguiça



Fonte: Arquivo móvel da autora.

O referido jogo integrava a sequência didática vivenciada pela professora e mencionou que os objetivos com o jogo da memória referem-se para o desenvolvimento de habilidades como memorização, concentração e atenção da criança. Também nos informou que esse momento foi de jogo livre, porém, ao empregar esse Jogo da Memória levou em consideração alguns critérios:

[...] eu só coloco esse momento de brincadeira livre, se eu perceber que as crianças já incorporaram as regras, já compreenderam como funciona as regras. Por exemplo, é de lugar comum pra elas, o jogo de quebra cabeça, então ele pode ir tranquilamente pra o momento da brincadeira livre. Porque eu sei que as crianças vão, né, ali acompanhar as regras. Já um jogo novo que eu tenha colocado de forma assim, inédita pra sala, eu prefiro, primeiro, trabalhar com eles no momento da atividade dirigida pra só depois levar pra um momento mais livre (PROFESSORA,2020).

Observa-se que antes de liberar momentos de brincadeiras livres com jogos, a mesma tem a preocupação em verificar se a criança compreendeu como se joga, bem como suas regras, para que as mesmas possam usufruir de forma correta, caso contrário prefere primeiro trabalhar como atividade dirigida, pois em seu ponto de vista só dessa forma que de fato podem obter o conhecimento.

Outro momento que destacamos das nossas observações em relação aos aspectos relacionados aos jogos de regras, segue na imagem de arquivo abaixo, em que as crianças foram oportunizadas de realizar o Jogo de Pescaria no parque da escola.

IMAGEM 2: Jogo de Pescaria

Fonte: Arquivo móvel da autora.

A professora, primeiramente conduziu o jogo solicitando que as crianças pintassem e escrevessem seus respectivos nomes nos peixes, em seguida explicou que a regra era para cada um pescar o próprio nome. O objetivo do jogo eram trazer “a ideia do desafio, coordenação motora, interação e o comprometimento deles em pescar seu próprio peixinho. E esse jogo é um dos meus favoritos, pois eles se envolvem muito, além de ser divertido” (PROFESSORA,2020).

Em sua organização a mesma buscou elaborar um jogo que tivesse regras claras e com objetivos a serem alcançados, além de pensar em um jogo que fosse divertido. Ao chegarem ao parque antes de iniciar o jogo, algumas crianças mencionaram que já haviam jogado o jogo de pescaria, em festas de São João.

IMAGEM 3: Jogadores do jogo pescaria

Fonte: Arquivo móvel da autora.

Nesse momento observamos que os alunos continuaram sentados, bem como respeitaram a vez de cada um jogar, e que os objetivos propostos com o jogo de pescaria foram alcançados, principalmente o desenvolvimento da interação e comprometimento.

Também destacamos que um dos fatores que despertou o interesse das crianças com o jogo, foi à escolha do espaço, o parque de areia da escola, uma vez que as

crianças se sentem mais livres do que se estivessem dentro da sala de aula. Kishimoto e Pinazza (2007) abordam que o professor da Educação Infantil precisa compreender a necessidade em ofertar atividades que envolvam situações com a natureza e jogos livres para que desenvolvam aprendizagem de forma mais prazerosa e lúdica.

Durante os períodos de observações percebemos que o emprego de jogos como recursos pedagógicos, utilizados nas rotinas, em sala de aula, na turma da Educação Infantil, proporcionam possibilidades de uma aprendizagem mais prazerosa e significativa. A seguir no próximo subtópico iremos abordar sobre como ocorre a organização do trabalho pedagógico e a sua relação com os jogos em sala de aula.

6.2 ORGANIZAÇÃO DO TRABALHO PEDAGÓGICO E A SUA RELAÇÃO COM OS JOGOS EM SALA DE AULA

De acordo com o RCNEI (1998) todo professor deve ter como ponto de partida no seu planejamento, na hora de organizar o seu trabalho um olhar cuidadoso em levar em considerações os conhecimentos prévios advindos das suas experiências sociais. Então, o professor precisa se organizar levando em consideração a valorização dos conhecimentos que as crianças já possuem.

Pensando nessa premissa, realizamos a seguinte pergunta para a professora: como você se organiza para utilizar e trabalhar com os jogos pedagógicos? “Bem, eu primeiro vejo qual é o tema que eu estou trabalhando em sala e qual é o jogo que me acrescentaria daquela forma, entendeu?” (PROFESSORA, 2020). Em sua resposta, menciona que faz a escolha de um determinado jogo para utilizar como recurso pedagógico priorizando associá-lo de acordo com o tema que está trabalhando no planejamento, ou seja, na sequência didática.

Podemos afirmar que diante dessa fala, devido ao Programa da Residência Pedagógica tivemos a oportunidade de trabalhar em parceria com a professora, consequentemente tínhamos contato tanto com a sequência didática, assim como trocas de diálogos referente a temas e metodologias a serem trabalhada durante as rotinas em sala de aula. A professora também pontuou um exemplo da forma que faz para escolher os jogos de acordo com o tema trabalhado, dizendo:

[...] a gente trabalhou um projeto de pesquisa sobre o bicho preguiça, então pensei: em qual jogo poderia trazer em alusão a esse projeto. E aí a gente montou um jogo da memória de uma preguiça. Então, nessa perspectiva, o jogo se atrela ao que eu estou ensinando, certo? (PROFESSORA, 2020).

Nesse ponto de vista, suas escolhas são feitas atreladas ao que está ensinando ou interligado a projeto de pesquisa², em que a mesma se em optar por jogos levando em consideração a temática trabalhada.

As escolhas dos jogos podem estar relacionadas aos interesses e necessidades, para Kramer (2007) esse ponto de partida é o que garante propor um trabalho compromissado em pensar que cada criança tem suas singularidades dentro do contexto social ao qual estão inseridas.

Porém, vale salientar que mesmo não mencionando sobre a importância dos conhecimentos prévios dos alunos, podemos analisar que na escolha do jogo da memória bicho preguiça, de qualquer forma houve a ativação de experiências já vivenciadas pelas crianças, uma vez que elas têm acesso, ou seja, convivem com a presença do animal Bicho Preguiça em diversas áreas ambiental, em volta da instituição escolar.

Exclusivamente nessa temática, organizou o seu trabalho com o uso de dois jogos, sendo o quebra cabeça e o jogo da memória, em que ambos foram confeccionados coletivamente em sala de aula a utilização de materiais descartáveis.

A postura da professora em ofertar atividades envolvendo a construção dos jogos compara com o que Arce (2011) aborda sobre a importância de as crianças manipularem objetos, essa é uma forma de dar a liberdade para que elas possam usar a imaginação, e consequentemente criar e reelaborar os objetos.

Também perguntamos para a professora qual a importância dos jogos pedagógicos no trabalho em sala de aula, em sua resposta diz que é:

De suma importância você trabalhar jogos pedagógicos em sala de aula, tá. Acrescenta ao trabalho docente, traz ludicidade, dinamiza a rotina da sala de aula e sobretudo nos ajuda a ensinar aos alunos não só o conteúdo do jogo, mas a questão de respeitar de esperar sua vez, questões de rotina, elas acabam entrando no jogo com regras, certo? (PROFESSORA,2020).

No posicionamento da professora sobre a importância dos jogos em sala de aula, ela traz uma questão muito importante na organização do trabalho pedagógico, a ludicidade, pois acredita que dinamiza a rotina no processo de ensinar.

² Projeto de pesquisa do programa Residência Pedagógica trabalhou a temática Bicho Preguiça entre os dias 25, 30 e 31 de outubro de 2019. No roteiro também incluíam várias atividades, como roda de conversa, vídeos educativos, contação de fábulas, construções de árvore e máscara de bicho preguiça.

A ludicidade é muito importante, pois sempre esteve na história da humanidade, segundo Cortez (2005) pode observar que o lúdico, presente em várias esferas do humano, exemplo, no brincar, nos jogos, nas metodologias de ensino nas escolas, assim como nas atividades que expressam prazer em dimensões próprias dos indivíduos.

Já o RCNEI (1998), pontua a importância da ludicidade por propiciar a ampliação dos conhecimentos das crianças por meio de atividades lúdicas. E os jogos fazem parte das atividades lúdicas, se caracterizando como recursos valiosos para a aprendizagem. Pensando nessas possibilidades e sintetizando com as nossas observações de como era empregado o uso dos jogos na rotina das crianças.

Persistimos perguntando se a professora queria acrescentar algo a mais sobre a importância do uso dos jogos em sala de aula, então responde “acho que a gente poderia trazer muito mais jogos, mais sugestões de novos jogos pra poder aplicar em sala, eu tenho certeza que isso iria enriquecer o processo educativo de cada uma das crianças” (PROFESSORA, 2020).

Em conformidade com a entrevistada, o professor precisa buscar trazer novos jogos para serem trabalhados em sala de aula, por ser uma alternativa de não deixar a rotina ser cansativa ou tediosa. A mesma também informou que no início do ano letivo a escola solicita aos pais doações de jogos, porém, não entende porque a maioria faz doação somente do jogo lego.

Neste sentido, prefere buscar opções e formas de empregar diferentes jogos na organização do seu trabalho pedagógico para enriquecer o processo educativo das crianças da Educação Infantil, consequentemente desenvolver aprendizagem significativa para a vida. Abaixo segue imagens que destacamos da sua organização de trabalho, em que se utilizou do jogo da memória do Bicho Preguiça já apresentado para as crianças para associar outras atividades.

IMAGEM 4: atividade Bicho Preguiça e natureza



Fonte: Arquivo móvel da autora.

Essas duas atividades estavam relacionadas ao projeto já mencionado anteriormente, em que foi realizada a apresentação do habitat do animal com a construção de uma árvore coletiva com a turma. Depois em outro momento foi confeccionado máscaras para realizar uma brincadeira cujo objetivo era explorar e reconhecer a própria árvore na natureza.

Enfim, nesse tópico podemos observar que a professora tem a preocupação e um olhar voltado em realizar uma organização de trabalho pedagógico diferenciado que possibilite um processo de ensino mais prazeroso e lúdico, e acredita e aposta na importância do uso dos jogos como um recurso que beneficia o desenvolvimento da aprendizagem dos alunos. No próximo subtópico mencionaremos sobre as possibilidades dos jogos pedagógicos no processo de aprendizagem.

6.3 POSSIBILIDADES DOS JOGOS PEDAGÓGICOS NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM

Como vimos nos tópicos anteriores, a professora utilizava os jogos na sua organização de trabalho como recurso pedagógico importante no processo de ensino e aprendizagem. O período de observações possibilitou criar um vínculo afetivo, não só com a professora, mas com toda a turma da Educação Infantil IV que foi enriquecendo para o desenvolvimento desse estudo.

Diante das observações, as dificuldades apresentadas pelas crianças eram com a concentração nos momentos de leituras ou às atividades relacionadas com os números, porém demonstravam mais interesses nos conteúdos quando havia atividades mais lúdicas com a inclusão de jogos. Assim, foram elaborados três jogos pedagógicos que foram aplicados na turma pesquisada entre os dias 06 e 09 de março de 2020 que serão descritos a seguir, em analisar quais são as possibilidades dos jogos como recursos pedagógicos no processo de aprendizagem na Educação Infantil.

Os jogos selecionados foram: Trilha das vogais; jogo da memória e jogo da árvore. O primeiro jogo foi Trilha das Vogais que é um recurso para que as crianças possam aprender de forma divertida e lúdica a identificar as vogais e associar as vogais com o som inicial das imagens. O segundo foi o jogo da Memória que além de ser um jogo tradicional é um recurso pedagógico que carrega em si inúmeras possibilidades para fomentar a aprendizagem da criança. Este jogo visa fomentar a aprendizagem para que as crianças façam associações de quantidades com o numeral correspondente.

E o terceiro, Jogo da Árvore desenvolvido por ser um recurso que facilita que a aprendizagem da criança Matemática aconteça de forma divertida e prazerosa.

Jogo Trilha das Vogais

IMAGEM 5: Jogo Trilha das Vogais



Arquivo da pesquisa

Objetivos

- Identificar as vogais
- Associar as vogais com o som inicial das imagens

Público alvo

Alunos em processo de alfabetização

Meta do Jogo:

O ganhador do jogo é o grupo que chegar primeiro ao final da trilha. Após o final do jogo o mediador pode voltar e indagar sobre as casas que não foram preenchidas na trilha.

Jogadores:

Jogar em duplas ou grupo mais jogadores.

Composição do Jogo

4 Tabuleiros com a trilha

4 Dados

4 Tampinhas de garrafa (utilizadas como pino)

72 Recortes com as vogais (Sendo 20 letras A, 12 letras E, 16 letras I, 16 letras O e 8 letras U).

Regras do jogo:

- 1.O professor (mediador) deve distribuir os tabuleiros, os dados e as vogais igualmente aos grupos de jogadores.
2. O dado será utilizado para dar início ao jogo e o número que cair sempre será as casas que irá andar no tabuleiro.
3. Na imagem que cair, o jogador precisa identificar qual vogal inicia o desenho da casa, em seguida deve colocar a letra em cima da casa. Caso o jogador errar passar a vez para o próximo jogador.
4. Ganha o jogo quem chegar primeiro ao final da trilha.

O desenvolvimento da mediação com o Jogo trilha das Vogais foi no dia 06 de março de 2020. No início do jogo, foi solicitado que as crianças sentassem no chão formando um círculo, em seguida apresentado o Jogo Trilha das Vogais e as regras do jogo foi lida em voz alta, clara e objetiva sobre o seu uso.

IMAGEM 6: Apresentação do Jogo trilha das Vogais



Fonte: Arquivo móvel da autora, 2020.

Conforme a figura da imagem acima, explicar as regras e a importância do uso do jogo é uma técnica que podemos utilizar na hora de propor e apresentar o jogo para a criança. De acordo com o Caderno de jogos trilha (BRASIL, 2011b) os jogos devem ser apresentados e explicado em rodas de conversa, ou seja, sempre em situações coletivas, pois essa é uma das garantias que o mediador tem de possibilitar que todos compreendam como se joga.

Antes de iniciar o jogo é preciso explicar a sobre a funcionalidade da tampinha de garrafa que será utilizada como pino, o dado serviria para ser lançado por uma criança para saber quantas casas irá andar na trilha que está no tabuleiro “é importante que as crianças procurem identificar o porquê do tabuleiro ser daquela maneira” (BRASIL, 2014, p.7).

Dessa forma a criança terá mais facilidade para reconhecer o tabuleiro e todas outras peças que compõe o jogo durante a jogada. Em seguida a turma foi dividida em quatro grupos e conduzimos dizendo que para iniciar o jogo um dos participantes lança o dado e o número que cair vai andar sobre a trilha no tabuleiro.

Enquanto jogavam, ou seja, manipulavam o jogo, as crianças dialogavam e entravam em acordo entre si, em quem era o da vez para jogar o dado ou aquele que andaria com o pino na trilha do tabuleiro.

Durante o jogo é preciso mediar a jogada caso houvesse dificuldades ou dúvidas em relação às regras, uma vez que deveriam dizer o nome da imagem que parou e identificar a vogal que inicia a palavra. Segue a figura da imagem de um momento de mediação que um grupo não estava conseguindo identificar a vogal que iniciava o desenho, que era uma escada.

IMAGEM 7: Identificação da vogal: Trilha das Vogais



Fonte: Arquivo móvel da autora

Primeiramente, foi contextualizada a imagem com outros objetos que iniciava com a vogal “E”, em seguida questionado se a vogal que ela apresentou o som da pronuncia era correspondente com a imagem. Então, logo a criança conseguiu identificar a vogal correta, bem como realizar associações com outros objetos, principalmente a animais, pois associou que elefante e escada começavam com a mesma vogal “E”.

Conforme o Caderno de jogos trilha (BRASIL, 2011b), o mediador do jogo pode propor situações que possibilite a criança nomear imagens e objetos, uma vez que constituem atividade linguística importante para aumentar o seu vocabulário linguístico com a aquisição de um novo conjunto de palavras conhecidas.

IMAGEM 8: Alunos jogando o Jogo Trilha das Vogais



Fonte: Arquivo móvel da autora

No final, as crianças seguiram as regras e compreenderam que o ganhador do jogo é quem chegar primeiro ao final da trilha. Entretanto, ao final do jogo pode incentivar os jogadores a completar todas as outras casas que foram puladas com as vogais que inicia o nome das imagens. As crianças estabeleceram uma boa interação durante o jogo e segundo a BNCC (2017), no campo o eu, o outro e nós entre os direitos e objetivos da aprendizagem na Educação Infantil incluem

Respeitar e expressar sentimentos e emoções. Atuar em grupo e demonstrar interesse em construir novas relações [...] conhecer e respeitar regras de convívio social, manifestando respeito pelo outro (BRASIL, 2017, p.54).

Em conformidade com a BNCC (2017), as crianças jogaram o jogo expressando seus sentimentos e emoções, e demonstraram que gostaram da proposta, pois suas reações foram positivas e demonstraram interesse na vivência do jogo. Portanto, as expectativas com a proposta Jogo Trilha das Vogais foram positivas, o que possibilitou a aquisição da aprendizagem e aprenderem a identificar as vogais, assim como associar as vogais com o som inicial das imagens.

Elencam-se algumas sugestões para os professores, na utilização dos jogos, para que possa auxiliá-lo em sua prática, primeiramente, o professor com esse jogo pode desenvolver a leitura propondo que a criança vá dizendo o nome de cada imagem do desenho que parar no tabuleiro. Está também é uma proposta que viabiliza um ensino em que as crianças consigam com mais facilidade identificar as vogais e associar a vogal que inicia o nome das imagens na trilha.

O Jogo Trilha das Vogais também possibilita que as crianças estabeleçam nomeações e associações das imagens com outros objetos, e essa é uma aprendizagem fundamental para os que estão no processo de aprendizagem. Por meio das regras, o

professor pode explorar a interação do trabalho em equipe e o respeito. Vale salientar que o processo de alfabetização da criança que está na Educação Infantil ocorre bem antes do processo de leitura e escrita, então quanto mais estimular maior será as suas possibilidades de conexões cognitivas e ampliação do vocabulário. Recomenda-se que o jogo pode ser jogado em dupla ou mais crianças para que possam jogar se revezando e com isso aprendam a se socializarem trabalhando coletivamente.

Jogo da Memória

IMAGEM 09: Jogo da Memória



Arquivo da pesquisa

Objetivos

- Estimular a memorização;
- Trabalhar a concentração e atenção
- Associar números com quantidade de imagem
- Identificar números
- Possibilitar o aluno a aprendizagem com associando numeral com quantidade

Público alvo

Alunos da Educação Infantil

Meta do Jogo:

Ganha o jogo o participante ou grupo que reunir o maior número de pares de cartas iguais associando numerais com a quantidade de xícaras

Jogadores:

Jogar em duplas ou mais jogadores

Composição do Jogo

4 jogos de cartas (Cada jogo da memória contém dezoito cartas em formato de encaixe, sendo nove cartas com imagem de numeral e outras nove com imagens de desenhos de

xícaras).

Regras do jogo:

1. Colocar todas as cartas numa superfície com as imagens viradas para cima para serem memorizadas, em seguida todas as cartas devem ser viradas para baixo e misturadas antes de iniciar o jogo.
2. No grupo cada jogador (um de cada vez) deve virar duas cartas em busca de pares iguais associando numerais com a quantidade de xícaras.
3. Em caso do jogador virar as duas cartas e não formarem par de iguais deve passar a jogada para o próximo jogador.
4. As cartas que formarem par deve ser retirado do jogo, pois estas contam como ponto para o participante.
5. Ganha o jogo o participante que reunir maior número de pares de cartas iguais

No dia 06 de março 2020 procuramos apresentar uma proposta lúdica, a utilização do Jogo da Memória como recurso pedagógico, por ser um jogo tradicional que carrega em si inúmeras possibilidades de fomentar a aprendizagem. Antes do início do jogo solicitamos que as crianças se reunissem sentadas em círculo no chão, para conversar sobre a importância e os objetivos do jogo, bem como a regra. Abaixo segue a figura da imagem 10 as crianças concentradas prestando a atenção nas orientações da regra do jogo.

IMAGEM 10: Apresentação do Jogo da Memória



Fonte: Arquivo móvel da autora

Esse momento coletivo das crianças prestado atenção, segundo Macedo (1995) faz parte de todos os jogos de regras que têm caráter coletivo. Em concordância com a proposta do autor, o momento de coletividade sempre é necessário dialogarmos com os alunos perguntando quem conhecia o jogo. Entre as repostas, algumas crianças disseram que conheciam, bem como já havia jogado, pois mencionaram o Jogo da Memória do Bicho Preguiça, que foi trabalhado no mês de agosto de 2019 do Projeto de pesquisa Bicho Preguiça, uma parceria da escola com o Programa Residência Pedagógica.

Como vimos às crianças conseguiram mobilizar saberes por associarem o jogo escolhido com outro jogo que já haviam jogado. Optamos antes de iniciar o jogo, a dividir a turma em quatro grupos e distribuímos igualmente as cartas mostrando que o jogo possui 18 cartas: sendo nove cartas com imagens de xícaras e outras nove de numeral que formaram pares de iguais. E, que se uma carta virada aparecer à imagem com a quantidade duas xícaras deveram associá-la a carta com o numeral dois (2), e assim sucessivamente.

Para iniciar jogo foi solicitado que os grupos deveriam colocar todas as cartas com as imagens viradas para cima e que as olhassem bem tentando memorizá-las, para que em seguida todas as cartas fossem viradas para baixo e misturadas. Os alunos ficaram livres para escolherem entre si, um participante para iniciar o jogo, para virar duas cartas, e essas formarem par. Em seguida devem ser retiradas do jogo, pois estas contarão como ponto para o participante. Porém, caso um jogador não conseguisse formar o par de cartas iguais era preciso deixá-las viradas para baixo e passar a jogada para o próximo do grupo.

Durante o jogo observamos pelas reações de algumas crianças, que estavam com dificuldades, pois dialogavam muito entre si no grupo sobre o formato das cartas, por serem umas com imagens de xícaras e outras com numeral. Então, optamos em mediar o jogo questionando algumas das crianças para compreendermos qual era a dúvida de fato do grupo, logo passaram a dizer que acreditavam que o número de cartas estava errado, por isso não estavam conseguindo formar os pares de cartas iguais corretamente.

Nesse momento do jogo quando verificamos que as crianças estão com dificuldades e decidimos explicar novamente para cada grupo separadamente. Assim, solicitamos para que virassem duas cartas para que pudessemos juntas realizar uma demonstração da busca de pares correspondentes. Abaixo segue a imagem da figura 11, o momento que foi virado as duas cartas, logo as crianças identificaram que apareceu o

numeral 8, assim pedimos para que ela associassem se a quantidade de números de xícaras que estava na outra carta corresponderia a encaixar com o numeral 8.

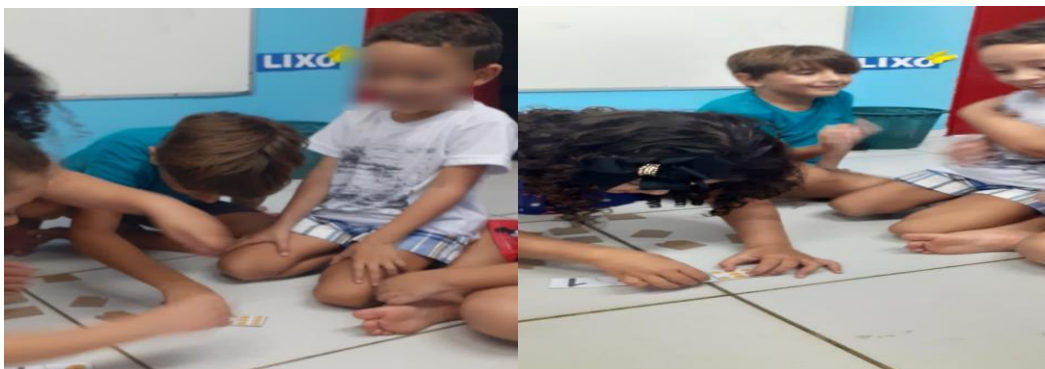
- **IMAGEM 11:** Alunos jogando o Jogo da Memória



Fonte: Arquivo móvel da autora

As crianças mencionavam que com o Jogo da Memória do Bicho Preguiça os pares eram sempre os mesmos desenhos, exemplo uma árvore com outra árvore, mas esse era complicado porque os pares eram diferentes. Então, realizamos uma demonstração virando todas as cartas no chão, em que todas as imagens de desenhos xícaras e numeral estivessem todos virados para baixo, em seguida misturamos todas as cartas e realizamos a jogada, mas, não foi nem preciso terminar, logo tivemos um retorno positivo, pois se expressavam gritando “agora eu já sei tia! Deixa eu fazer!”.

IMAGEM 12: Alunos jogando Jogo da Memória



Fonte: Arquivo móvel da autora

Quando surgem as dificuldades e dúvidas com o jogo, o professor ou qualquer outro adulto que esteja mediando o jogo, sempre deve ficar atento pois, ao [...] “propor às crianças nessa partida coletiva que, sempre que possível, justifiquem suas jogadas. Ao pedir que justifiquem suas respostas, ajudamos as crianças a explicitar seus pensamentos e tomar consciência de seus conhecimentos” (BRASIL, 2011, p.11).

Solicitar que as crianças justifiquem sua resposta é uma forma adequada para que de fato possamos verificar tanto se o jogo pedagógico foi um recurso que contribuem ou não para a aquisição do conhecimento, bem como analisarmos se as crianças conseguiram compreender seus pensamentos e se houve a aquisição de conhecimentos.

O olhar atento para ajudar as crianças em todas as dificuldades que venham surgir durante a jogada é muito importante, conforme o RCNEI (1998):

A intervenção do professor é necessária para que, na instituição de educação infantil, as crianças possam, em situação de interação social ou sozinha, ampliar suas capacidades de apropriação de conceitos, dos códigos sociais e das diferentes linguagens (BRASIL, 1998, p.30).

Dessa forma, constatamos que a intervenção do professor realmente é necessária para ajudar a criança a buscar caminhos que facilite a sua apropriação de conhecimento sobre o objeto que esteja manipulando.

Kishimoto (1998) aborda também a importância de mediar o jogo de forma adequada pois é durante o jogo que a criança absorve o conhecimento. Ao observarmos que tomaram a iniciativa de recomeçar o jogo, logo incentivamo-los com parabéns pela atitude de não desistir. A persistência das crianças em continuar a partida, de acordo com Crepaldi (2010) demonstra que as crianças internalizaram as regras e encontraram a solução para resolver os conflitos apresentados. No final do jogo, os ganhadores foram os grupo que conseguiram formar o maior número de pares de cartas iguais, conforme segue as imagens:

IMAGEM 13: Final do Jogo da Memória



Fonte: Arquivo móvel da autora

Ao final, verificamos que o Jogo da Memória foi bem aceito mesmo diante de algumas dificuldades. Apresentou-se como um recurso que possibilitou a ativação de

conhecimentos prévios, trabalhou a memorização e concentração, principalmente a aprendizagem para que as crianças façam associações de quantidades com o numeral correspondente.

Sugerimos aos professores que este jogo oportuniza um ensino da matemática de forma mais lúdica e divertida para que aprendam os conceitos de quantidade e números. Estimular a memorização da criança para que possam associar número, imagem e quantidade (carta com imagem de xícaras com as cartas de números), assim como trabalhar a concentração e atenção na identificação de números. O jogo como recurso pedagógico possibilita a ampliação de conhecimento com aprendizagens mais significativas. Em seguida apresentamos o jogo da Árvore.

Jogo da Árvore

IMAGEM 14: Modelo Jogo da Árvore



Arquivo da pesquisa

Objetivos

- Identificar quantidades
- Realizar contagens
- Desenvolver cálculo mental
- Contar
- Possibilitar a aprendizagem da adição Matemática.

Público Alvo

Alunos da Educação Infantil

Meta do Jogo:

Ganha o jogo o primeiro grupo que conseguir colocar todas as maçãs na árvore e dizer a quantidade total de maçãs.

Jogadores:

Grupos com 3 ou 4 alunos

Composição do jogo:

4 Tabuleiro (Imagem árvore)

4 Dado (Formado com faces numéricas de 1 a 5 e tendo uma face com o desenho de uma maçã).

80 Peças arredondadas na cor vermelha (simbolizam a fruta maçã)

Regras do Jogo:

1. Cada grupo deverá receber 1 tabuleiro e 1 dado
2. As 80 peças que simbolizam as maçãs são distribuídas igualmente para os grupos (20 peças para cada grupo)
3. Inicia o jogo, na primeira rodada um jogador lança o dado e o restante dos participantes do grupo deve colocar na árvore a quantidade de maçãs de acordo com o numeral que cair no dado. Na segunda rodada ao lançar o dado o grupo deverá dizer a quantidade de maçãs já existente na árvore para somar com o numeral correspondente que caiu no dado.
4. Se o dado cair com a face que tem a maçã, os jogadores devem retirar da árvore todas as maçãs que foram colocadas no tabuleiro e começar tudo de novo.
5. Ganha o grupo que finalizar com todas as maçãs na árvore, assim como dizer corretamente a soma do total de maçãs existente na árvore. Caso a resposta seja errada, então o mediador faz a contagem auxiliando a criança.

O desenvolvimento da mediação com o Jogo da Árvore ocorreu dia 09 de março de 2020. Ao chegar em sala de aula cumprimentamos as crianças, em seguida explicamos que o nosso retorno, era para aplicar mais um jogo que ainda estava faltando para eles conhecerem e aprenderem a jogar, que era o Jogo da árvore.

Nesse primeiro momento já percebemos nas reações a aceitação do jogo, e em meio à conversa uma aluna disse: *“Tia eu gosto mais das suas aulas, porque não é chata e a gente tem brincadeiras”*. Na fala criança relacionamos o que o RCNEI (1998) propõe nas aulas de Educação Infantil:

Na instituição de educação infantil, pode-se oferecer às crianças condições para as aprendizagens que ocorrem nas brincadeiras e aquelas advindas de situações pedagógicas intencionais ou aprendizagens orientadas pelos adultos. É importante ressaltar, porém, que essas aprendizagens, de natureza diversa, ocorrem de maneira integrada no processo de desenvolvimento infantil (BRASIL 2017, p.23).

Através dessa proposta, analisamos que muitas crianças tendem a achar que as aulas são chatas ou cansativas, é porque algumas instituições oferecem poucas aprendizagens que ocorrem nas brincadeiras. Porém, é preciso mudar esse pensamento,

que ainda de acordo com o RCNEI (1998) a brincadeira é uma linguagem infantil, sendo uma ação que decorre do plano da imaginação.

Assim, o professor pode organizar seu trabalho pedagógico incluindo muitas brincadeiras para as crianças que estão na faixa etária da Educação Infantil garantindo uma aula mais prazerosa e menos enfadonha. Oferecer atividades lúdicas é uma opção em garantir um processo de ensino e aprendizagem mais prazerosa as crianças.

Antes de iniciar o jogo, solicitamos que as crianças sentassem em círculo para dialogarmos e apresentarmos o jogo que é formado por um tabuleiro que tem a imagem de uma árvore, peças que simbolizam maçãs e um dado que tem imagens de numeral, porém, um de seus lados tem uma figura de maçã.

IMAGEM 15: apresentação do jogo da Árvore



Fonte: Arquivo móvel da autora

Apresentamos o jogo explicando com o tom de voz clara e objetiva a sua regra, optamos em mostrar que no dado os lados são diferentes, sendo cinco faces com numeral de 1 a 5 e um dos lados há uma maçã. Porém, a regra do jogo determina que ao jogar o dado e ao cair no chão, caso apareça o desenho da maçã virado para cima, o jogador deverá retirar da árvore todas as maçãs.

IMAGEM 16: Jogo da Árvore



Fonte: Arquivo móvel da autora

Ainda durante a apresentação as crianças participaram dialogando sobre as dúvidas que estavam surgindo referente de como funcionava a regra do jogo. E, o diálogo é uma das habilidades a serem desenvolvidas na criança, por isso faz parte de uma das Competências Gerais da Educação Básica prevista na BNCC (2017).

Antes de iniciar a partida a turma dividimos a turma em quatro grupos e distribuimos igualmente os tabuleiros, os dados e as peças que simbolizam as maçãs. Informamos aos grupos que estavam livres para escolherem entre si quem inicia o jogo para lançar o dado. Também explicamos que o número que sair no dado lançado é a quantidade de peças que o restante dos participante do grupo deve colocar as maçãs na árvore.

IMAGEM 17: Grupos jogando o Jogo da Árvore



Fonte: Arquivo móvel da autora

Durante o jogo optamos em mediar a jogada, assim, quando a criança jogava o dado independente do número que caísse, primeiro perguntávamos para elas quantas maçãs já tinha na árvore, então o grupo contava a quantidade para dizer, em seguida questionávamos novamente perguntando e se incluírem mais maçãs conforme o resultado do dado, quantas maçãs têm na árvore. Exemplo, se tinham 4 maçãs na árvore e na jogada do dado deu o número dois, então, quantas maçãs a mais terá a árvore.

Kishimoto (1998) pontua em relação à utilização dos jogos pedagógicos, uma vez que as crianças estivessem ocupadas “manipulando e brincando com materiais [...] a criança estabelece relações matemáticas e adquire conhecimentos de Física, Metafísica, além de desenvolver noções estéticas”. (KISHIMOTO, 1998, p.16).

Nesse sentido verificamos que a utilização dos jogos possibilita a criança estabelecer relações matemáticas, conseqüentemente cria a capacidade de organização, comparações, e principalmente de associações.

Também tentamos aplicar o jogo de forma mais livre deixando as crianças à vontade, uma vez que em suas reações algumas crianças demonstravam certo receio em jogar e depois terem que falar o resultado, talvez pelo medo de falar um resultado errado, porém de acordo com Kishimoto (1998) através do jogo as crianças também aprendem a lidar com as perdas e ganhos.

IMAGEM 18: Grupo Jogo da Árvore



Fonte: Arquivo móvel da autora

Percebemos que foram somente algumas crianças que apresentaram dificuldades em fazer contagem. Ao final do jogo, as reações das crianças já eram animadoras e tivemos um feedback maravilhoso com a fala *"eu já tenho cinco maçãs na minha árvore e se eu ganhar mais duas, vou ficar com sete né, tia?"* segue a imagem 19 de algumas crianças que se mostram bem animadas depois que conseguiram dominar as regras e obter bons resultados.

IMAGEM 19: Resultados Jogo da Árvore



Fonte: Arquivo móvel da autora

No final, as crianças já estavam cientes que vence o jogo o grupo que finalizar todas as peças, assim como mencionarem a soma da quantidade de maçãs existentes na árvore. Nossas expectativas com o Jogo da Árvore foram positivas, pois conforme podemos comparar nas imagens acima, grupos distintos têm participantes comemorando

seus bons resultados. Portanto, o Jogo foi um recurso que possibilitou uma aprendizagem mais prazerosa, porque despertou o interesse com os conteúdos relacionados à Matemática, como a identificar quantidades, realizar contagens desenvolver cálculo mental.

A sugestão para os professores nesta atividade é que este Jogo da Árvore pode ser utilizado como um recurso para trabalhar por meio da ludicidade o desenvolvimento de aprendizagem de forma divertida. O jogo é uma proposta de ensinar a adição matemática de forma mais lúdica, para que as crianças aprendam a contar, somar e a noção de quantidade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo desta pesquisa, procuramos explanar um estudo a respeito de elementos que direcionam o nosso objetivo geral compreender como os jogos podem contribuir como recurso pedagógico no processo de ensino aprendizagem na Educação Infantil. E, pensando em alcançarmos os objetivos desta pesquisa, aplicamos os instrumentos de coletas de dados: observação participante, entrevista semiestruturada e oficina de jogos pedagógicos.

Este estudo nos possibilitou entender, por meio das observações, as formas que os jogos são utilizados, ou seja, como recursos pedagógicos que contribuem nos processos de ensino e aprendizagem na turma da Educação Infantil IV, assim também, como são inseridos, de acordo com as temáticas trabalhadas, seja tanto pelas sequências didáticas produzidas pela professora, quanto pelo Projeto de Pesquisa.

Descobrimos que o uso pedagógico dos jogos tem a função de ser utilizado como um recurso valioso que contribuem com inúmeras novas possibilidades para tornar o processo de ensino e aprendizagem mais prazerosa. Constatamos que a professora da turma tem uma boa concepção sobre o uso dos jogos, principalmente no que se refere a facilitar a organização do seu trabalho pedagógico, pois conseguimos observar e presenciar que a mesma faz a utilização em sua sequência didática do uso de alguns jogos em sala de aula.

Por meio dos jogos pedagógicos identificamos através das reações espontâneas e participativas, que as atividades mais lúdicas com os jogos despertam mais o prazer, o interesse e o comprometimento, conseqüentemente o seu uso proporciona que as crianças ampliem o conhecimento e aprendam de forma divertida.

Não podemos deixar de mencionar que a acolhida e hospitalidade por parte dos participantes pesquisados, foram extremamente fundamentais e enriquecedoras para o desenvolvimento desta pesquisa. Este trabalho por importância e relevância por acreditarmos e constataremos através da prática por meio do Estágio Supervisionado e Residência Pedagógica, bem como os teóricos estudados verificarmos que os jogos é um valioso recurso pedagógico que contribuem com inúmeras possibilidades para alcançar o conhecimento.

Constatamos ainda que, a utilização desses recursos, serve como um grande estímulo tanto no âmbito social como cognitivo da criança, pois, à medida que se trabalha regras de um determinado jogo e a criança é capaz de interpretar e internalizar

essas regras, logo, em uma situação qualquer do cotidiano, dentro ou fora da escola, é possível que a criança compreenda mais facilmente determinada regra em seu dia a dia.

Portanto, a introdução e importância do uso dos jogos na organização e rotina do trabalho docente, uma vez que a utilização torna o ensino mais prazeroso na sala de aula. Como resultados analisamos que a professora da turma demonstrou boa concepção sobre a importância do uso dos jogos como recurso, bem como os utiliza na sua organização do seu trabalho pedagógico. E, por meio da intervenção foi possível identificarmos os jogos como valioso recurso pedagógico que contribuem com inúmeras possibilidades em tornar o processo de aprendizagem mais prazeroso e significativo.

REFERÊNCIAS

ARCE, Alessandra; SIMÃO, Rosemeire. **A psicologia da criança e a pedagogia funcional de Edouard Claparède e a pedagogia dos jardins de infância de Friedrich Froebel: Continuidades e rupturas no pensamento de dois autores de uma escola Progressista**. Revista HISTEDBR On-line, Campinas, n.28, p.8-56, dez.2007 – ISSN: 1676-2584. Disponível em:<https://www.fe.unicamp.br/pf-fe/publicacao/5022/art03_28.pdf> Acesso em 17 de março de 2020.

BRANDÃO, Ana Carolina Perrusi Alves; FERREIRA, Andrea Tereza Bito; Eliana Borges Correia; Leal, Telma Ferraz. **Jogos de Alfabetização**. In: Leal, T, F. (org.). Jogos de Alfabetização. Ministério da Educação. Pernambuco: Editora Universitária, 2009. Disponível em:<http://www.plataformadoletramento.org.br/arquivo_upload/2014-02/20140210152238-mec_ufpe_manual_de_jogos_didaticos_revisado.pdf> Acesso em 08 de janeiro de 2020.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Versão final. Brasília: MEC, 2017. Disponível em:< http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518-versaofinal_site.pdf> Acesso em: 18 de outubro de 2019.

BRASIL. **Caderno de jogos**.Trilhas.v.4, São Paulo: Ministério da Educação, 2011b. Disponível em:< <https://blog.psyqueasy.com.br/wp-content/uploads/2018/05/caderno-de-jogos.pdf>> Acesso em 18 de outubro de 2019.

BRASIL. Lei n.9.394, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação-LDB**. Brasília, DF, 1996. Disponível em:<http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19394.htm> Acesso em 18 de outubro de 2019.

BRASIL. **Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa: Jogos na Alfabetização Matemática / Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, Diretoria de Apoio à Gestão Educacional**. – Brasília: MEC, SEB, 2014. Disponível em:<https://wp.ufpel.edu.br/antonioauricio/files/2017/11/11_Caderno-jogos_pg001-072.pdf> Acesso 10 de julho de 2019.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil** /Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. Vol.1. Brasília: MEC\SEF, 1998.Disponível em: < http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/rcnei_vol1.pdf> Acesso em 20 de fevereiro 2020.

CAMPOS, Luciana Maria Lunardi; BORTOLOTO, Tânia Mara e FELICIO, Ana Karina. “A produção de jogos didáticos para o ensino de ciências e biologia: uma proposta para favorecer a aprendizagem”. **Caderno dos núcleos de Ensino**. V. 47 (2003): 47-60. Disponível em < [file:///C:/Users/AdminSGI/Downloads/aproducaodejogos%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/AdminSGI/Downloads/aproducaodejogos%20(1).pdf)> Acesso em 22 de fevereiro de 2020.

CORTEZ. Luiz Cláudio dos Santos. **Abordagem dos elementos do lúdico na Educação Infantil**. Disponível em:<

http://www.uel.br/eventos/conpef/conpef2/CONPEF2005/ARTIGOS/CONPEF2005_A6.pdf> Acesso em 24 de fevereiro de 2020. Anais do “II CONPEF – Congresso Norte Paranaense de Educação Física Escolar” P. 65 - 75, julho/2005 ISBN 85-7216-433-2

CREPALDI, Roselene. **Jogos, brinquedos e brincadeiras**. Curitiba: IESDE Brasil S.A, 2010. Disponível em:<https://www.academia.edu/36759116/LIVRO_jogos_brinquedos_e_brincadeiras> Acesso em 30 de outubro de 2019.

DEWEY, J. **Como pensamos**. São Paulo, Companhia Editora Nacional, 1952.

DIÁRIO LIBERDADE. **Friedrich Froebel**. Produtora: Atta Mídia e Educação (Brasil, 2011, 44 min, a cores e a preto e branco, documentário). Editora: Oaulus. Coleção: Grandes Educadores. Disponível em:<<https://www.diarioliberalidade.org/brasil/lingua-educacom/40583-o-criador-dos-jardins-de-inf%C3%A2ncia-no-filme-document%C3%A1rio-friedrich-froebel.html>> Acesso em 10 de julho de 2019.

FERREIRA, Priscila Silva. **Produzir textos nos Anos Iniciais do Ensino fundamental por meio do lúdico: algumas contribuições**. 2018.p.137.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa** / Paulo Freire. - São Paulo: Paz e Terra, 1996. – (Coleção leitura).

FREIRE, **Pedagogia do Oprimido**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

GIL, Antônio Carlos, 1946 - **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4 ed. – São Paulo: Atlas, 2002.

Hameline, Daniel. **Édouard Claparède** / Daniel Hameline; Izabel Petraglia, Elaine T. Dalmas Dias (orgs.). – Recife: Fundação Joaquim Nabuco, Editora Massangana, 2010. Disponível em:<<http://www.dominiopublico.gov.br/download/texto/me4666.pdf>> Acesso em 30 de outubro de 2019.

YOUTUBE. **Froebel - Teórico da Educação Infantil**. Disponível em:<<https://www.youtube.com/watch?v=n1ySkPEeswI>> Acesso 10 de julho de 2019

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. 2 ed. São Paulo: Pioneira, 1998. Disponível em:<<https://favenieducacao1.files.wordpress.com/2012/10/kishimoto-o-jogo-e-a-educac3a7c3a3o-infantil.pdf>> Acesso em 18 de outubro de 2019.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 8 ed. São Paulo: Cortez, 1996. Disponível em:<https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4386868/mod_resource/content/1/Jogo%2C%20brinquedo%2C%20brincadeira%20e%20educa%C3%A7%C3%A3o.pdf> Acesso em 10 de novembro de 2019.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida; PINAZZA, Mônoca Apezato. Froebel: **uma pedagogia do brincar para infância**. In: pedagogia (s) da infância: dialogando com o passado construindo o futuro. [S.l:s.n], 2007. Disponível em:<

https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4387410/mod_resource/content/2/Froebel%20-%20uma%20pedagogia%20do%20brincar%20na%20inf%C3%A2ncia.pdf> Acesso em 12 de novembro de 2019.

KRAMER, Sonia. **A Infância e sua singularidade**. In:BEAUCHAMP, Jeanete; PAGEL, Sandra Denise; NASCIMENTO, Aricélia Ribeiro do. R. (Orgs.). Ensino Fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade. Brasília, DF: Ministério da Educação, 2007, p. 13-23.

Laraia, Roque de Barros. **Cultura: um conceito antropológico**. 14 ed – Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2001. Disponível em:<
<file:///C:/Users/Joao/Desktop/mae/TCC%20Ana/Laraia%20Cultura%20um%20conceito%20Antropol%C3%B3gico.pdf>> Acesso em 18 de outubro de 2019.

LÜDKE, Menga; MARLI, André. **Pesquisa em educação: abordagens qualitativas**. – São Paulo: EPU,1986. (temas básicos de educação e ensino). Disponível em:<
https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4247151/mod_resource/content/2/Lud_And_ca p3.pdf> Acesso em 07 de março de 2020.

MAFRA, Sônia Regina Corrêa. **O Lúdico e o Desenvolvimento da Criança Deficiente Intelectual**. 2008. Disponível em:<
<http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/2444-6.pdf>: Acesso em 10 de novembro de 2019.

MACEDO, Lino de. **Os Jogos e sua importância na escola**. Cadernos de pesquisa, 1995, 93: p.5-11. Disponível em
<<http://publicacoes.fcc.org.br/ojs/index.php/cp/article/view/843/850>> Acesso em 01 de dezembro de 2019.

MICHEL, Tatiane; LENARDT,Maria Helena. **O trabalho de campo etnográfico em instituição de longa permanência para idosos**. Escola Anna Nery Revista de enfermagem. V.1.n.2, p.35-380, 2013. Disponível em:<
<https://www.redalyc.org/pdf/1277/127728367024.pdf>> Acesso em 0 de março de 2020.

MINAYO, Maria Cecília de Souza (org). **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. 28.ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002.

OLIVEIRA, Andréia de. **O Uso da propaganda impressa: contribuições para a formação de leitores críticos**. 2019. 123p. Monografia (Graduação em Pedagogia). Universidade Federal da Paraíba, Centro de Educação, João pessoa-PB. Disponível em:
<<https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/16322/1/AO08102019.pdf>> Acesso em 08 de janeiro de 2020.

PEREIRA, Drielle Rodrigues; SOUSA, Benedita Severiana. **A contribuição dos jogos e brincadeiras no processo de ensino-aprendizagem de crianças de um CMEI na cidade de Teresina, Revista Fundamentos**. V.3, n.2, 2015. Revista do Departamento de Fundamentos da Educação da Universidade Federal do Piauí. ISSN 2317-2754. Disponível em:<
<https://revistas.ufpi.br/index.php/fundamentos/article/view/4736/2730>> Acesso em 18 de outubro de 2019.

SEVERINO, Antonio Joaquim, 1941. **Metodologia do trabalho científico**. 2. Ed. Ver. e atual. – São Paulo: Cortez, 200.

SOARES, Magda. **Letramento: um tema em três gêneros**. - 3ed – Belo Horizonte: Autêntica Editora.2009.128p.

SOLÉ, Izabel. **Estratégia de leitura**. Tradução: Claudia Schilling. Revisão técnica: Maria da Graça Souza Horn. – 6. Ed, - Porto Alegre: Penso, 1998

UFPB. **Residência Pedagógica**. Disponível em:<<http://www.prg.ufpb.br/prg/programas/rp-1>> Acesso em 30 de outubro de 2019.

APÊNDICE

ROTEIRO PARA ENTREVISTA SEMIESTRUTURADA

Dados Pessoais:

- 1) Nome da professora:
- 2) Data de nascimento:
- 3) Escola(s) que leciona:
- 4) Tempo de atuação no magistério:
- 5) Etapa/ano que atua:
- 6) Formação acadêmica:

Dados da Pesquisa:

- 7) Você emprega jogos entre os recursos pedagógicos? Se sim, quais? Com quais objetivos? Em quais momentos?
- 8) Como você se organiza de utilizar e trabalhar com os jogos pedagógicos?
- 9) Qual a importância dos jogos pedagógicos no trabalho docente em sala de aula?