



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA  
CENTRO DE EDUCAÇÃO  
CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA**

**MARIA SANDRA DOS SANTOS DIAS SILVA**

**JOGANDO E BRINCANDO A GENTE VAI APRENDENDO:  
práticas e concepções de professoras da Educação Infantil**

**JOÃO PESSOA  
2016**

**MARIA SANDRA DOS SANTOS DIAS SILVA**

**JOGANDO E BRINCANDO A GENTE VAI APRENDENDO: práticas e concepções de professoras da Educação Infantil**

Trabalho Monográfico de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Graduação em Pedagogia da Universidade Federal da Paraíba, em cumprimento às exigências para a obtenção do certificado de graduada.

**Orientadora:** Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Norma Maria de Lima

**UFPB/PB  
2016**

S586j Silva, Maria Sandra dos Santos Dias.

Jogando e brincando a gente vai aprendendo: práticas e concepções de professoras da Educação Infantil  
/ Maria Sandra dos Santos Dias Silva.– João Pessoa: UFPB, 2016.  
48f. ; il.

Orientadora: Norma Maria de Lima  
Monografia (graduação em Pedagogia) – UFPB/CE

1. Educação infantil. 2. Ludicidade. 3. Aprendizagem. I. Título.

UFPB/CE/BS

CDU: 373.2(043.2)

**MARIA SANDRA DOS SANTOS DIAS SILVA**

**JOGANDO E BRINCANDO A GENTE VAI APRENDENDO: práticas e concepções de professoras da Educação Infantil**

Aprovado em: \_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_.

**BANCA EXAMINADORA**

---

Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>ª</sup>. Norma Maria de Lima  
(Orientadora)

---

Prof<sup>ª</sup>. Ma. Fernanda Mendes Cabral Albuquerque Coelho  
(Examinadora)

---

Prof<sup>º</sup>. Ma. Patrícia Guedes Corrêa Gondim  
(Examinadora)

## **DEDICATÓRIA**

Dedico a Deus por me permitir chegar até aqui e por estar sempre presente em minha vida, nos momentos mais difíceis.

Aos meus familiares que acreditaram que eu venceria e suportaria todas as dificuldades surgidas.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço em primeiro lugar a Deus por todas as bênçãos que tenho recebido e pelos caminhos pelos quais tem me guiado. Foi ele que me confortou e me deu forças para que eu chegasse até aqui.

Agradeço à minha família ao meu marido Valdir, e filhos, Vinícius e Layana, pelo apoio e paciência que tiveram comigo, acredito que sem eles eu não teria conseguido.

Agradeço também as minhas amigas Adah e Kátia que sempre me ajudaram em minhas dificuldades.

Agradeço à minha orientadora Norman Maria de Lima por gentilmente ter me ajudado na conclusão desse trabalho.

*Ao brincar com a criança, o adulto está brincando consigo mesmo.*

**Carlos Drummond de Andrade**

## RESUMO

Esta pesquisa tem por objetivo discutir as contribuições dos jogos e brincadeiras nas ações cotidianas da Educação Infantil. Através da brincadeira a criança exercita todas as suas potencialidades, desenvolvendo-se integralmente através da sociabilidade, motricidade e cognição. Constitui-se como objetivos específicos analisar como se dá a utilização dos jogos na aprendizagem infantil e verificar a concepção das professoras respondentes quanto a importância da utilização dessas ferramentas na prática pedagógica. A pesquisa de natureza qualitativa foi desenvolvida, por meio de uma análise bibliográfica, onde utilizamos estudos de autores como Barbosa (2009), Friedmann, (1996), Kishimoto (1997), Maluf, (2003), Vygotsky, (1991) dentre outros. Foi realizado um levantamento teórico acerca da importância do lúdico e das possibilidades que as brincadeiras oferecem para a formação da criança e para o processo de ensino e aprendizagem. Adotamos como estratégia metodológica a pesquisa de campo desenvolvida através da aplicação de jogos pedagógicos com os alunos/as da turma do infantil IV, seguindo com a realização de questionários semiestruturadas com as demais professoras da Educação Infantil. Os resultados desse estudo apontaram que o/a professor/ a assume função primordial no processo de mediação, organização e direcionamento das brincadeiras. Através dos relatos do questionário evidenciou-se que todas as respondentes reconhecem a importância da utilização desses instrumentos em suas rotinas. Todavia, há ainda necessidade que as mesmas ressignifiquem o uso dessas ferramentas lúdicas valorizando o seu potencial pedagógico e conferindo abertura para novas maneiras de ensinar e tornar o processo educativo mais vivo, dinâmico e prazeroso para as crianças.

Palavras-chave: Jogos. Brincadeiras. Educação Infantil. Aprendizagem

## **ABSTRACT**

This research aims to discuss the contributions of fun and games in the everyday actions of early childhood education. Through play a child exercises all its potential, developed entirely by sociality, cognition and motor function. Its specific objectives analyze how the use of games on children's learning and verifying the design of the teachers' responses about the importance of using these tools in pedagogical practice. The qualitative research was developed, through a bibliographical analysis, where we use studies of authors like Barbosa (2009), Friedmann, (1996), Kishimoto (1997), Maluf, (2003), Vygotsky, (1991) among others. We conducted a theoretical survey about the importance of playfulness and the possibilities that the games offer for the formation of the child and to the teaching and learning process. Adopt as methodological strategy field research developed through the application of educational games with the students of the child class IV, following with semi-structured interviews with the other teachers of early childhood education. The results of this study showed that the teacher assumes primary function in the mediation process, organization and direction of the games. Through the reports of the questionnaire showed that all the respondents recognize the importance of the use of these instruments in their routines. However, there is still need for the same resignification using these playful tools valuing teaching and giving potential openness to new ways of teaching and make the process more lively, dynamic educational and enjoyable for the children.

Keywords: games. Jokes. Early Childhood Education. Learning

## **LISTA DE QUADROS**

<b>Quadro1 – Classificação do espaço físico da Escola de Educação Básica.....</b>	<b>29</b>
---	-----------

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Aplicação do jogo da memória .....	31
Figura 2 – Aplicação do jogo da memória.....	31
Figura 3 – Aplicação do jogo caixa numérica .....	32
Figura 4 – Aplicação do jogo caixa numérica.....	32
Figura 5 – Aplicação do jogo do boliche.....	34
Figura 6 – Aplicação do jogo do boliche.....	34

## **LISTA DE SIGLAS**

**BNDES** - Banco Nacional de Desenvolvimento Social

**CE** - Centro de Educação

**CECOI** - Centro de Convivência Infantil

**DCNEIS** - Diretrizes Curriculares Nacionais para Educação Infantil

**EEBAS** - Escola de Educação Básica da UFPB

**LDBEN** - Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional

**PRAC** - Pró-Reitoria para Assuntos Comunitários

**RCNEI** - Referencial Curricular para a Educação Infantil

**UAB** - Universidade Aberta do Brasil

**UFPB** - Universidade Federal da Paraíba

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO.....</b>	<b>11</b>
<b>2. ASPECTOS TEORICOS SOBRE OS JOGOS E BRINCADEIRAS.....</b>	<b>13</b>
2.1 A importância da Ludicidade na Educação Infantil.....	14
2.2 Contribuições dos jogos e brincadeiras na educação da criança pequena.....	16
<b>3. CAMINHOS METODOLÓGICOS.....</b>	<b>24</b>
3.1 Tipo de pesquisa e técnicas de abordagem.....	24
3.2 Coleta de dados .....	24
3.3 Caracterização do campo empírico .....	25
3.4 Procedimentos de intervenção no campo – estágio.....	27
<b>4. ANÁLISE DE RESULTADOS.....</b>	<b>29</b>
4.1 Práticas de intervenção no campo - estágio.....	29
4.2 Concepções de jogos e brincadeiras de professoras da Educação Infantil.....	32
<b>5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>38</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>40</b>
<b>APÊNDICES.....</b>	<b>42</b>
APÊNDICE A – Termo de Consentimento.....	43
APÊNDICE B – Questionário .....	44

## 1. INTRODUÇÃO

Brincar é uma ferramenta muito importante no desenvolvimento afetivo, cognitivo, motor, linguístico e moral da criança. Em um contexto social, quando alguém está brincando significa que este sujeito está sentindo prazer em realizar uma ação. Nós somos movidos, especialmente, pela emoção e pelo prazer e assim fica muito mais fácil assimilar algo a partir do que nos faz bem, sendo dessa forma mais aceitável construir os conhecimentos escolares.

É importante desenvolver e estimular brincadeiras diferentes que façam parte da natureza humana para a criança vivenciar de forma lúdica caminhos e descobertas significativas para seu crescimento. É na infância o momento de grande aprendizado e da assimilação de conhecimentos indispensável para a vida adulta.

Vygotsky (1984) defende uma relação de constituição mútua, pois a criança se desenvolve na totalidade das interações sociais; e quando as informações ou conhecimentos são internalizados, reestrutura a organização dos atos sobre os componentes, reorganizando o nível do desenvolvimento interno e, por conseguinte obtendo mudanças nos processos mentais. Assim, pode-se ressaltar que a informação e a convivência no meio social, incluindo os seus vários significados, são indispensáveis para o desenvolvimento da criança.

Para Barreto (1998), brincadeira é a atividade lúdica livre, separada, incerta, governada por regras e caracterizada pelo faz-de-conta. É uma atividade bastante consciente, mas fora da vida rotineira. Ela se processa dentro de seus próprios limites de tempo e espaço de acordo com regras fixas e de um modo ordenado.

Segundo Piaget (1975), as brincadeiras fazem parte do processo de desenvolvimento da criança, são responsáveis por auxiliar a desenvolver as primeiras disputas, as primeiras interações sociais, comportamentos e atitudes e os primeiros sentimentos de conquista e derrota. Dessa forma, podemos entender que a brincadeira é um experimento para a vida adulta. Nela, encontram-se, as primeiras visões de divisão econômica, social, política, econômica e até mesmo de gênero.

Algumas brincadeiras podem ser simples, mas isso não enfraquece o seu valor e sua expressiva contribuição para o desenvolvimento da criança. Por exemplo, pular corda parece uma simples atividade física, todavia não se pode negar suas contribuições físicas: reduz o estresse, melhora a capacidade pulmonar, a circulação sanguínea, melhora o sistema nervoso cerebral etc. É por meio da brincadeira que a criança aprende a lidar com

sentimentos de raiva, angustia, medo. É através dela que a criança faz suas primeiras projeções para o futuro e tem suas primeiras ambições.

O ser humano precisa se relacionar com outras pessoas, pois é por meio da interação social que se reconhecem as habilidades, ampliam-se os conhecimentos e desenvolve a linguagem. Para a criança, o contato social, físico e a comunicação são fundamentais no seu desenvolvimento e uma das formas mais dinâmicas de se construir estes contatos é pelo brincar (FANTIN, 2000).

Ainda segundo Fantin (2000), o brincar é algo fundamental e de muita importância na vida de uma criança. O autor, mostra diversas alternativas e possibilidades que o brincar proporciona e afirma que o brincar não é apenas um passatempo, mas que desenvolve muitos aspectos do crescimento desse sujeito.

Diante do exposto, traçou-se como objetivos geral: discutir as contribuições dos jogos e brincadeiras nas ações cotidianas da Educação Infantil. Para atingi-lo elegeu-se como objetivos específicos: analisar como se dá a utilização dos jogos e brincadeiras na aprendizagem infantil e verificar a percepção das professoras quanto a importância da utilização dessas ferramentas na prática pedagógica. Com esses objetivos buscou-se elementos para responder o problema levantado: Como os jogos podem contribuir nas ações cotidianas da Educação Infantil?

Na tentativa de compreender melhor tais contribuições realizou-se uma pesquisa utilizando como metodologia a abordagem qualitativa de cunho bibliográfico, através do levantamento da literatura pertinente a temática dos jogos e brincadeiras, contando assim com um repertório de informações relacionadas ao nosso objeto de estudo. Foi empregada a pesquisa de campo e a técnica utilizada para coleta de dados foi o questionário.

O que se pretende com o presente trabalho é demonstrar que a adoção de práticas educativas lúdicas, utilizando jogos nas ações cotidianas na prática educativa satisfaz, simultaneamente, a aprendizagem e o desenvolvimento humano, garantindo assim o direito das crianças e adolescentes de terem uma educação de qualidade.

## **2. ASPECTOS TEORICOS SOBRE OS JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

A Educação Infantil como primeira etapa da modalidade de Educação Básica apresenta-se como um espaço de aprendizagem significativo no processo do desenvolvimento das habilidades psicomotoras, sócio-afetivas e intelectuais da criança. Neste contexto, os diversos estudos realizados referentes às questões da infância têm sido relevantes para a ressignificação das concepções e percepções erigidas em torno do desenvolvimento infantil, assim como, a forma pelo qual as mesmas constroem o seu conhecimento. (BRASIL, 1998)

De acordo com a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional nº 9.394/96 (LDBEN), em seu art. 29, a Educação Infantil que compreende a faixa etária 0 a 6 anos de idade tem como finalidade contribuir para o desenvolvimento integral da criança, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade. (BRASIL, 1996).

Neste contexto, a LDB (1996) aponta a escola como um espaço privilegiado de aprendizagem, na qual por intermédio da Educação Infantil busca-se assegurar e complementar o desenvolvimento integral das crianças. Portanto, esta etapa da Educação Básica deve ser observada pelos educadores como os alicerces sobre o qual as crianças obterão as primeiras experiências frente ao processo de aprendizagem.

Conforme os Referencias Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (1998) as especificidades dessas práticas devem ser compreendidas tomando como base principal as características dos pequenos e as culturas infantis que se expressam através do jogo, da brincadeira e do movimento e nas diferentes formas de ser, estar, agir e sentir da criança de 0 a 6 anos.

Conforme o art. 9º das Diretrizes Curriculares Nacionais para Educação Infantil (DCNEIS) as práticas pedagógicas que compõem a proposta curricular desta modalidade devem estar baseadas no eixo das interações e brincadeiras, garantindo experiências que: II- favoreçam a imersão das crianças nas diferentes linguagens e o progresso domínio por elas de vários gêneros e formas de expressão: gestão, verbal, plástica, dramática e musical

Barbosa (2009, p. 71) compreende que o ato de brincar precede o contato da criança com qualquer objeto material, ou seja, a interação com a família e a exploração

do seu próprio corpo apresenta-se como [...] “ suas primeiras experiências lúdicas de explorações sensoriais e motoras” [...].

Nestes primeiros anos de vida, o brincar constitui um elemento essencial nas práticas culturais, pois é por meio da ludicidade que a criança passa a compreender e a se apropriar da sua herança cultural. É nesta fase da infância que a realidade e o faz de conta intercalam-se, na qual por meio das brincadeiras as mesmas dominam seus medos, adquire a capacidade de simbolização, apreendem seus repertórios e vocabulários, compondo assim [...] sua própria cultura lúdica [...] e da infância.

Nesta direção, o brincar é a forma pela qual a criança conhece a si própria, tendo em vista que se trata de uma experiência pessoal e intransferível que não pode ser passado ou vivido por outrem. Assim, a experiência lúdica,

Tem que ser vivida, interpretada, co-constituída, por cada criança e cada grupo de crianças em um contexto cultural dado por suas tradições e sistemas de significações que tem que ser interpretados, re-significados, re-arranjados, re-criados, incorporados pelas crianças que neste contexto chegam (BARBOSA, 2009, p. 72).

As experiências adquiridas ao longo deste processo, constituirão os conhecimentos prévios do ser humano, tornando-o um ser sócio histórico. Posteriormente, além da família e da comunidade, a escola passa a compartilhar a responsabilidade e assumir um papel preponderante frente ao processo de aquisição de informações superiores elaboradas que contribuirão para desenvolvimento de capacidades e habilidades mais complexas deste indivíduo (VYGOTSKY, 1984).

## **2.1 A importância da ludicidade na Educação Infantil**

Segundo Almeida (2006) a palavra “lúdico” origina-se da palavra “*ludus*” que quer dizer “jogo”. A ludicidade propicia à criança por meio da brincadeira a integração à vida social, ao mesmo tempo que atua diretamente sobre a constituição da personalidade que está se formando. Da mesma forma o uso do jogo auxilia no exercício da cooperação, comunicação, competição dentre outras habilidades que podem ser trabalhadas por meio da ludicidade.

De acordo com o Referencial Curricular para a Educação Infantil – RCNEI, documento oficial que aponta metas de qualidade que contribuem para o desenvolvimento integral das crianças nesta etapa educacional:

Educar significa, portanto, propiciar situações de cuidados, brincadeiras e aprendizagens orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal, de ser e estar com os outros em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança, e o acesso, pelas crianças, aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural. Neste processo, a educação poderá auxiliar o desenvolvimento das capacidades de apropriação e conhecimento das potencialidades corporais, afetivas, emocionais, estéticas e éticas, na perspectiva de contribuir para a formação de crianças felizes e saudáveis (RCNEI, 1998, p.23).

A modalidade da Educação infantil deve assegurar oportunidades que favoreçam a criança e aos seus pares as condições de explorarem diferentes materiais e instrumentos através da brincadeira, pois “[...] este é o tempo em que a curiosidade deve ser estimulada, a partir da brincadeira orientada pelos profissionais da educação” (BRASIL, 2013, p. 36).

Nesse sentido, o professor/a deverá atentar que a atividade educativa desenvolvida através da ludicidade propicia não apenas um momento de aprendizagem, mas também de socialização e imaginação, no qual o aluno poderá reproduzir a sua realidade externando assim, seus medos, angustias incertezas dentre outros sentimentos que certamente não conseguiria verbalizar.

Assim, a escola deve propiciar um ambiente que auxilie o professor/ a na realização de suas atividades e assegure ao aluno um espaço seguro, confortável, estimulante e desafiador. Nesta direção, faz-se necessário a presença de brinquedos, objetos, jogos e uma diversidade de recursos materiais que possam ser modificados ou reconstruído pelos alunos. Os ambientes externos devem ser planejados de forma que permita o aluno explorar o seu meio com segurança e conforto, garantindo-lhe a condição de movimentação e exploração minuciosa do mesmo.

A ludicidade na Educação Infantil apresenta-se como um recurso indispensável para o envolvimento e desenvolvimento da criança frente a construção dos seus conhecimentos. Assim, compreende-se que a ludicidade deverá perpassar por todas as atividades desenvolvidas nesta modalidade de ensino com vista a uma aprendizagem mais prazerosa por parte do aluno.

Conforme destaca Barbosa (2009, p. 70),

[...] não somente por ser no tempo da infância que essa prática social se apresenta com maior intensidade mas, justamente, por ser ela a experiência inaugural de sentir o mundo e experimentar-se, de aprender a criar e inventar linguagens através do exercício lúdico da liberdade de expressão.

Compreendendo o brincar como uma prática cultural, Barbosa (2009) aponta a riqueza cultural do nosso país, assim, devem ser consideradas desta forma as manifestações culturais que se referem ao nosso patrimônio cultural. Assim, as lendas, contos, brinquedos dentre outros recursos devem ser aproveitados pelos educadores e cuidadores durante a realização de atividades com crianças nesta faixa etária.

Da mesma forma, a formação docente apresenta-se como um fator essencial para a conquista de uma educação mais inclusiva, igualitária e significativa. Pois o educador deve conhecer as especificidades da infância, a fim de trabalhar com competência e habilidade no desenvolvimento de ações e práticas pedagógicas que em parceria com a escola assegure aos alunos o acesso, permanência e sucesso durante todo o seu processo de aprendizagem na vida.

## **2.2 Contribuições dos jogos e brincadeiras na educação da criança pequena**

As crianças têm diversas razões para brincar. Uma destas razões é o prazer que podem usufruir enquanto brincam. Elas podem também exprimir a sua agressividade, dominar sua angústia, aumentar as suas experiências e estabelecer contatos sociais (FRIEDMANN, 1995; MALUF, 2003).

As brincadeiras terão que ser apresentadas às crianças de acordo com o nível de desenvolvimento em que estas se deparam e desta forma, o professor tem um papel de muita importância, especialmente no processo da Educação Infantil, pois é ele quem disponibiliza materiais, cria os espaços, participa das brincadeiras, isto é, utilizando as diferentes formas do brincar, o professor faz a mediação na construção do conhecimento da criança (VIGOTSKY, 1984).

A brincadeira vai se estruturando para a criança, que é um ser em desenvolvimento, com base no que é capaz de fazer em cada tempo. Ou seja, ela aos seis meses e aos três anos de idade tem possibilidades diferentes de comunicação, expressão e relacionamento com o ambiente sociocultural no qual se encontra. Ao longo do desenvolvimento, logo, as crianças vão estabelecendo novas e distintas competências, no contexto das práticas sociais, que irão lhes permitir compreender e agir de forma mais aberta no mundo (QUEIROZ; MACIEL; BRANCO 2006).

O conceito muitas vezes divulgado é a de que o brincar seja exclusivamente um entretenimento, como se não apontasse outras utilidades mais importantes. Todavia, é importante salientar que por meio do brincar a criança aprende, organiza emoções, conhece o mundo, elabora sua autonomia de ação e melhora as relações sociais (BARRETO, 2009).

Através do brincar, a criança desenvolve informações fundamentais na formação de um sujeito cidadão, processa informações, organiza suas emoções, visto que aprende, experimenta situações, constrói autonomia de ação, entre outros aspectos.

É essencial que se entenda o brincar como atividade dinâmica. Em cada contexto as crianças brincam de formas diferentes, assim como, para diferentes gerações, algumas formas de brincar também mudam. Por isso, devemos entender que as características das brincadeiras mudam, dependendo de quem, quando e onde o sujeito brinca (NAVARRO; PRODÓCIMO, 2012).

Segundo Lira e Rubio (2014), brincar é uma ação que está perdendo seu espaço temporal e físico, entre as causas dessa perda de espaço estão a ausência de locais públicos voltados para o lazer, o desenvolvimento das cidades, o consumo influenciado pela mídia, o fato de as crianças apresentarem muitas atividades extracurriculares, a ausência de segurança e a inclusão da mulher no mercado de trabalho o que diminuiu o tempo das crianças perto da família.

Segundo Vygotsky (1991), a criança ao brincar está designando zonas de desenvolvimento proximal, isto é, habitua-se a situações que estão além do seu nível de desenvolvimento verdadeiro, permitindo um avanço no mesmo. A criança ao brincar, desenvolve habilidades que se não fosse planejadas não avançariam. Como o autor citou, é brincando que a criança avança no desenvolvimento proximal.

No entender de Benjamin (1994), as lembranças da infância são o resultado da ligação que o indivíduo estabelece com o seu grupo familiar. É através da memória construída no grupo familiar que as lembranças da infância com relação ao brincar se renovam e se completam com maior facilidade. A criança no mundo atual está cada vez mais atraída pelo mundo adulto e, por essa causa não tem tempo para se apropriar das brincadeiras vivenciadas antigamente por seus pais, até porque, mesmo estes, não têm tempo para transmiti-las às suas gerações.

O ato de brincar constitui uma linguagem própria da criança, facilitando sua compreensão e assimilação da cultura, assim como, seu processo de desenvolvimento. Nesse sentido o brincar é fundamental ao desenvolvimento integral da criança, que

compreende o processo de socialização. A criança usa a linguagem do brincar para aprender novas situações, assimilar as vivências cotidianas e elaborar possíveis conflitos internos (SANTOS, 2000).

O brincar é indispensável para o desenvolvimento da imaginação e da criatividade. É através da brincadeira que a criança experimenta, inventa, descobre e exercita suas habilidades. Além da motricidade, que é desenvolvida quando a criança corre, pula, sobe em árvores e manipula objetos, por exemplo, outros aspectos também se desenvolvem na brincadeira.

Segundo Kishimoto, (1997) os brinquedos também são importantes para a educação da criança, uma vez que ajudam a estimular à imaginação, o raciocínio e a sua autoconfiança. Trata-se de um objeto que a criança pode utilizar no ato de brincar. Alguns brinquedos deixam às crianças se divertir, instruem sobre um dado assunto, e muitas vezes ajudam na sociabilidade da criança, principalmente aqueles brinquedos utilizados em jogos cooperativos.

Brinquedo e brincadeira surgem com definições opostas e contraditórias: o brinquedo expressa qualquer objeto que convém de suporte para a brincadeira livre ou fica ligado ao ensino de conteúdos escolares. A brincadeira é vista ora como ação livre, ora como atividade supervisionada pelo adulto. A contraposição entre a orientação das brincadeiras e a liberdade da mesma entre a ação lúdica concebida como fim em si mesma, ou com fins para o alcance de conteúdos exclusivos, mostra a divergência de significações (KISHIMOTO, 1997).

A brincadeira foge, em parte, ao brinquedo. Este tem, em contrapartida, cargos sociais referentes à maneira como ele é posto à disposição da criança (BROUGÈRE, 1995).

Para Vygotsky (1984), há dois aspectos importantes no brincar: as regras e a situação imaginária. No brincar as regras presentes não são regras explícitas, mas sim que a própria criança cria. A situação imaginária por sua vez, criada pela criança preenche necessidades que mudam de acordo com a idade, por exemplo um brinquedo que interessa a um bebê não interessa a uma criança mais velha.

De acordo com Museu dos Brinquedos (2014), pensando sempre a lógica, o desenvolvimento do raciocínio e o que o indivíduo entendia do ambiente do qual fazia parte, os brinquedos eram frutos do que se compreendia da natureza e da sua interação com ela. Então, os brinquedos apareceram com o desenvolvimento da sociedade e sempre foram instrumentos usados pelo homem em sua relação com o mundo em que vive.

Brougère (1995) comenta que o brinquedo deve ser considerado como produto de uma sociedade dotada de traços culturais específicos, necessitando de uma análise de suas duas facetas uma enquanto objeto cultural, o brinquedo por si mesmo; e a outra, como algo que suporta funções sociais que lhe são conferidas e lhe dão razão de existir, podendo contribuir, dessa forma, para o desenvolvimento infantil.

Brougère (1998), diz que o brinquedo é a solidificação de um projeto adulto prometido às crianças (portanto vetor social e cultural) e que tais objetos são reconhecidos como domínio da criança, oferecendo-lhe a possibilidade de usá-los conforme a sua vontade, no âmbito de um controle adulto limitado.

O brinquedo é influenciado pelo sexo, idade e presença de companheiros, além dos aspectos atrelados a surpresa, complexidade, novidade e variabilidade. A criança pode brincar só, perto de companheiros, obtendo ou não um grau alto de cooperação para chegar um objetivo comum. Por exemplo, um ursinho de pelúcia pode ser um grande amigo, uma bola recomenda um pouco de exercício, afinal, os brinquedos servem de meios para que a criança consiga unir-se melhor ao mundo em que vive (FALCÃO; RAMOS, 2002).

Segundo Silva et. al (2005), o brinquedo pode ser posto como algo indissociável da realidade social em que está inserido, conforme se analisa na sua história cultural. O seu papel está fortemente ligado ao valor simbólico que lhe é atribuído pela criança na brincadeira, que é uma agregação entre a ação e a ficção, permitindo a representação do mundo por meio dos objetos.

Consequentemente, fabricar brinquedos torna-se uma tarefa muito complexa exigindo uma noção dessa realidade, ajustando o conteúdo simbólico à produção das imagens. O brinquedo industrializado é uma imagem com base na lógica do desejo, este desejo poderia ser depositado como o interesse pela função social da imagem concebida, seria um meio para desencadear a brincadeira.

Kishimoto (1996) diz que os brinquedos também desenvolvem as habilidades sociais das crianças. Através do jogo, as crianças podem aprender o valor da partilha de seus bens e o valor de se comunicar com seus companheiros. Isso pode ensinar-lhes que os outros tem sentimentos também.

Falcão e Ramos (2002) falam que o brinquedo estimula a inteligência porque faz com que a criança solte sua imaginação e desenvolva a criatividade possibilitando o exercício de concentração, de atenção e de engajamento.

Segundo Vygotsky (1984), o brinquedo não é simbolização, mas sim atividade da criança. Isso porque o símbolo é um signo e no brinquedo a criança opera com significados desligados dos objetos aos quais estão habitualmente ligados.

Muitos dos brinquedos são fabricados para "ensinar" comportamentos, gestos, atitudes, valores, considerados "corretos" em nossa sociedade. Por isso, a maioria deles já vem pronta, catalogada, contendo todas as instruções de uso, idade, sexo, número de participantes, tempo de duração do jogo, basta segui-las (VOLPATO, 2002).

Os pesquisadores também descobriram que os brinquedos educativos são benéficos para o desenvolvimento precoce de uma criança porque pode aumentar o seu emocional, o crescimento social, físico e intelectual em crianças de todas as idades (VOLPATO, 2002). O brinquedo passa a ser valorizada como atividade significativa para o desenvolvimento da criança e também como linguagem (SANTOS, 2000).

Brincar é uma maneira de a criança poder expressar algum sentimento quando ainda não aprendeu a escrever ou a falar, necessidade ou apenas simular a realidade em que vive. Se ela estiver com medo ou triste, pode transferir essas emoções, por exemplo, para um boneco e dizer que o brinquedo está assustado ou chorando justamente pelo motivo que ela ainda não consegue explicar por meio das palavras (SANTOS, 2000).

Segundo Falcão e Ramos (2002), o brinquedo constitui o mundo mágico infantil, pois é uma auto-descoberta, uma das principais formas de brincar do ser humano e são vivências da própria criança, partindo da percepção de suas possibilidades e de seus limites, descobrindo seu ambiente por meio de suas brincadeiras de um modo produtivo e saudável, colaborando assim, para a integração de suas primeiras experiências culturais.

Almeida e Cesarin (2002, p. 2) afirma que: [...] “O brinquedo, visto como suporte e objeto da brincadeira permite à criança criar, imaginar e representar a realidade e as experiências por ela adquiridas, proporciona a criação, por parte da criança, e também é fruto da sua imaginação”.

Segundo Almeida e Cesarin (2002), brincando as crianças constroem seu próprio mundo. Os brinquedos são as ferramentas que contribuem para esta construção. É através dessas atividades que começam a desenvolver sua criatividade e sua habilidade para mudar o futuro. As maiores obtenções de uma criança são conseguidas no brinquedo, alcances que no futuro irão tornar seu nível básico de moralidade e ação real (WINNCOTT, 1975).

O valor do brinquedo decorre de sua capacidade de estimular a imaginação infantil, e é por meio dele que a pedagogia se justapõe ao lúdico, isto é, o brinquedo passa a ser aceito como algo sério, consequente e não somente como instrumento que as crianças usam para se divertir e ocupar seu tempo, mais é um objeto capaz de educá-las.

É importante considerar que os brinquedos e os jogos devem estar adequados ao interesse e as necessidades cognitivas da criança. Nesse sentido, deverão representar desafios para a mesma, pois eles são convites ao brincar, desde que a criança tenha vontade de interagir com eles. (FALCÃO; RAMOS, 2002).

Kishimoto (1996) concorda ao afirmar que os brinquedos devem ser adquiridos de acordo com a idade, a capacidade e a área de interesse para criança. O autor classifica os brinquedos como:

- Brinquedos de berço: bichinhos de vinil, móveis, chocalhos, brinquedos para olhar, ou ouvir, pegar e morder são preciosos para as estimulações motora e sensorial da criança. A presença destes pequenos objetos no mundo da criança, chamando sua atenção e despertando seus sentidos é um apoio fundamental para seu desenvolvimento;

- Brinquedos do faz-de-conta: proporcionam experiências que, além de aumentarem o repertório de conhecimento da criança facilitam o processo de simbolização e beneficiam a compreensão de atribuições e de papéis; funcionam como elementos de apoio e introdutórios a fantasia;

- Brinquedos pedagógicos: é o que foi produzido com objetivo de proporcionar determinadas aprendizagens, tais como formas geométricas, letras, cores, números, etc;

- Brinquedos de construção: serve para estimular a criatividade e desenvolver habilidades na criança, como também enriquecer a experiência social; para se entender a importância das construções é necessário avaliar tanto a ação da criança como a fala e também considerar como elas adquirem tais temas e como o mundo real colabora para a sua construção, além das ideias presentes em tais representações.

Fantacholi (2011), diz que o brinquedo é o coração da criança. Ela estabelece com o brinquedo uma relação natural e consegue extravasar suas alegrias e tristezas, suas angústias e entusiasmos, suas agressividades e passividade.

Segundo Kishimoto (1997, p.13) “tentar definir o jogo não é tarefa fácil”, pois é possível sua interpretação de diversas formas como, por exemplo, brincar de “mamãe e filhinha”, jogar bola, brincar na areia, construir um barquinho, entre outros significados.

Conforme (BROUGERE, 1998, p.18):

Há jogo a partir do momento em que a criança aprende a designar algo como jogo; ela não chega a isso sozinha. Ter consciência de jogar resulta de uma aprendizagem linguística advinda dos contextos da criança desde as primeiras semanas de sua existência.

Friedmann (1995) considera as três formas de jogo de acordo com a teoria de Piaget, baseadas nas estruturas mentais, a primeira forma é o Jogo de Exercício Sensoriomotor – que corresponde a etapa que vai do nascimento até o aparecimento da linguagem, apesar de reaparecerem durante toda a infância. O jogo surge primeiro, sob a forma de exercícios simples cuja finalidade é o próprio prazer do funcionamento. Nesse sentido, podemos destacar os seguintes jogos: sonoro, visual, tátil, olfativo, gustativo, motor e de manipulação. (1995, p. 56)

Segundo Friedmann (1995, p. 56) a segunda forma é o Jogo Simbólico – predominante na criança entre dois e os seis anos e se manifesta sob a forma de jogo simbólico que tem como função assimilar a realidade. É através do faz-de-conta que a criança realiza sonhos e fantasias, revela conflitos interiores, medos e angústias, aliviando tensões e frustrações e é oportunizada para o movimento de auto-expressão: ao reproduzir os diferentes papéis (de pai, mãe, professor, aluno etc.), e imitando situações da vida real.

A terceira forma é o Jogos de Regras - que começa a se manifestar entre os quatro e sete anos e se desenvolvem entre os sete e os doze anos. Os jogos de regras consistem em combinações sensório-motoras (corridas, jogos de bola) ou intelectuais (cartas, xadrez) com competição dos indivíduos e regulamentados por um código transmitido de geração a geração, ou por acordos momentâneos (1995, p. 56).

Portanto, podemos compreender que os jogos e as brincadeiras têm um papel preponderante na perspectiva de uma aprendizagem significativa para as crianças porque através dessas ferramentas elas constroem sua visão de mundo, absorve os valores da sociedade, instiga a criatividade, a imaginação, a curiosidade, desenvolve ideais, aprimora o raciocínio lógico, psicológico, emocional, social e físico-motor e sobretudo aprende com prazer e satisfação (FRIEDMANN, 1995; MALUF, 2003).

## **1. CAMINHOS METODOLÓGICOS**

Nesta parte, apresenta-se a abordagem teórica, em que se demonstra a descrição dos sujeitos da investigação, o campo empírico, as estratégias de recolhimento de dados, assim como o tratamento dado a eles.

### **3.1 Tipo de pesquisa e técnicas de abordagem**

O presente estudo teve como escolha metodológica a pesquisa participante de natureza qualitativa visando a análise e interpretação de aspectos mais profundos, descrevendo a complexidade do comportamento humano. Nessa perspectiva, segundo Minayo (1996, p.21), esta abordagem,

[...] trabalha com um universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores, atitudes, o que corresponde a um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos que não podem ser reduzidos à operacionalização de variáveis.

Para o desenvolvimento da proposta utilizou-se a técnica de levantamento bibliográfico através de livros, artigos acadêmicos etc. A pesquisa bibliográfica, utilizada para fundamentar o estudo, serviu para adquirir os conhecimentos e as informações necessárias para assimilar e explorar determinados elementos, conceitos e aspectos pertinentes à temática. De acordo com Severino (2000), a documentação bibliográfica constitui um acervo de informações sistematizadas que existem sobre determinados assuntos dentro de uma área de saber.

Dentre os procedimentos metodológicos optou-se por uma pesquisa de campo definida por Gil (2002, p. 54) como sendo “um meio de observar diretamente as atividades do grupo estudado”. Esta por sua vez, foi realizada na escola de Educação Básica da UFPB através da aplicação de jogos pedagógicos em uma turma do infantil IV, junto a professora titular.

A pesquisa, portanto, baseia-se no método da observação participante, de forma a auxiliar a pesquisadora a obter uma melhor compreensão e conhecimento do contexto vivenciado pelas crianças da Educação Infantil e da contribuição dos jogos e brincadeiras na aprendizagem das mesmas.

### **3.2 Coleta de dados**

Com relação a coleta de dados empregou-se nessa etapa a utilização do questionário, onde foi possível observar através da escrita das professoras a importância dos jogos e brincadeiras na aprendizagem das crianças. O uso do questionário com perguntas fechadas (Apêndice I) foi utilizado na pesquisa de campo visando a obtenção das respostas dos sujeitos pertinentes a temática deste objeto de estudo.

Segundo Gil (1999, p.128), este pode ser definido “como a técnica de investigação composta por um número mais ou menos elevado de questões apresentadas por escrito às pessoas, tendo por objetivo o conhecimento de opiniões, crenças, sentimentos, interesses, expectativas, situações vivenciadas, etc.”

### **3.3 Caracterização do campo empírico**

Em virtude da oportunidade de estágio não – obrigatório e vivência de momentos ricos de aprendizagem como estagiária na Escola de Educação Básica da Universidade Federal da Paraíba (EEBAS), vinculada ao Centro de Educação – CE, do Campus I da UFPB, situada no bairro Cidade Universitária, na cidade de João Pessoa, foi que se optou por realizar a presente pesquisa neste local.

Fundada em 21 de setembro de 1988, durante o reitorado do Prof. José Jackson Carneiro de Carvalho. Sua construção foi financiada com recursos oriundos do Banco Nacional de Desenvolvimento Social (BNDES). A antiga Creche - escola foi criada a partir das reivindicações da Associação dos Funcionários e Docentes da Universidade Federal da Paraíba e do Diretório Central de Estudantes. Iniciou suas atividades em 1990, vinculada a Pró-Reitoria para Assuntos Comunitários - PRAC, e em 1993 passa a fazer parte do Centro de Educação – CE, com a sigla CECOI - Centro de Convivência Infantil. Ampliou seu atendimento à Alfabetização - seis anos em 1997, passando a funcionar como Creche-Escola sob a Resolução nº 17/2000 do CONSEPE.

Atualmente, funciona como Escola de Educação Básica, caracterizada como uma instituição de natureza essencialmente educacional, na oferta da Educação Infantil: Creche (2 a 3 anos) e Pré-escolar (4 e 5 anos); e do Ensino Fundamental I, anos iniciais, do 1º ao 5º ano (de 6 a 10 anos de idade).

A Escola é um campo de estágio, vivências e práticas educativas de ensino, pesquisa e extensão, para os cursos de graduação e pós-graduação da UFPB e Universidade Aberta do Brasil - UAB, o que faz desta um espaço plural.

A Escola se caracteriza pelo atendimento a: filho de aluno regularmente matriculado no âmbito do Campus I da UFPB; filho de servidor docente ou técnico-administrativo lotado no Campus I da UFPB e filho de residentes da comunidade circunvizinha ao entorno do Campus I/UFPB (Bancários, Castelo Branco, Cidade Universitária, Timbó e Água Fria), assim, atende a uma clientela diversificada em relação à condição socioeconômica dos alunos e seus familiares.

Nesse sentido, a escola exerce um papel primordial no desenvolvimento intelectual e profissional da comunidade, de modo a contribuir com suas ações de ensino, pesquisa e extensão a fim de diminuir os processos de exclusão pelos quais passam as classes populares. Para tanto, promove o acesso, oportunidades de permanência e consequentemente, o sucesso a crianças e adolescentes que, talvez não tivessem seu direito respaldado, por exemplo, uma escola de qualidade.

A Escola de Educação Básica – EEBAS possui atualmente, 216 alunos matriculados ativos, nos turnos manhã e tarde, sendo, 112 da educação infantil e 104 do ensino fundamental I. No que se refere à estrutura física do prédio, a mesma é composta por:

**Quadro n. 01 – Classificação do espaço físico da Escola de Educação Básica**

<b>Ambiente I- interno</b>	<b>Ambiente II - interno</b>	<b>Ambiente III - interno</b>	<b>Ambiente IV- externo</b>
01 sala da Coordenação 01 secretária 01 sala do Serviço Social 01 sala de Professores 01 sala de espera 01 sala de apoio e manutenção 02- banheiros para adultos 01 almoxarifado 01 cozinha	01 sala de enfermaria 01 gabinete médico 01 sala de nutrição 02 banheiros para crianças 01 Brinquedoteca: - sala de leitura - sala de brincar - sala de jogos - sala de televisão - sala de artes 01 pátio coberto com dois ambientes 01 área de convivência social 01 sala de aula com dois ambientes e banheiros internos	6 salas de aulas 01 berçário 04 banheiros crianças 01 pátio coberto 01 sala de coordenação pedagógica 01 área livre 01 de jardinagem 01 área de convivência social	01 parque com trem, brinquedos com areia 01 área ampla de areia com brinquedos de escorrego.

Fonte: Projeto Político Pedagógico da EEBAS

### **3.4 Procedimentos de intervenção no campo- estágio**

A atividade desenvolvida nesse trabalho foi realizada com a turma infantil IV do turno vespertino, com a professora regente (T. C. D). A turma era composta por 15 alunos com faixa etária entre 4 – 5 anos. As observações na escola eram feitas diariamente, durante o próprio estágio. Dessa forma, houve bastante interação da pesquisadora com a professora participante do projeto e com os alunos/as durante as atividades práticas, educativas e recreativas realizadas na sala de aula.

Nesse sentido, durante o período de estágio muitos jogos foram aplicados junto as crianças dentre os quais citamos (jogo da memória, dado de numerais e o jogo do boliche).

#### **a) Jogo da memória:**

O jogo da memória consiste em um jogo formado por várias peças que contém uma figura em um dos lados e essa figura se repete em uma peça diferente. Para começar o jogo, as peças são postas com as figuras voltadas para baixo, para que não possam ser vistas. Cada participante deve, na sua vez, virar duas peças e deixar que todos as vejam. Caso as figuras sejam iguais, o participante deve recolher consigo esse par e jogar novamente. Se forem peças diferentes, estas devem ser viradas novamente, e sendo passada a vez ao participante seguinte. Ganha o jogo quem tiver descoberto mais pares,

**Objetivo:** memorização das imagens de forma rápida desenvolvendo e aperfeiçoando o raciocínio.

**Materiais:** palito de picolé e papel colorido.

#### **b) Dado de numerais:**

Para jogar esse jogo, todos devem sentar no chão formando um círculo, onde cada criança receberá a caixa em mãos e em seguida a lançará no meio do círculo. Daí,

podem ser feitas perguntas por exemplo (Você conhece esse numeral? Qual é? Você conhece essa cor?), eram feitas às crianças, em função da face da caixa que caísse voltada para cima.

**Objetivo:** conhecer e trabalhar os numerais usando as cores e as formas representativas.

**Materiais:** caixa de papelão, papel A4, e numerais emborrachados coloridos.

### **c) Jogo do boliche:**

Os pinos (garrafas com água e tinta colorida) continham um numeral escrito, onde cada criança fazia três lançamentos com a bolinha, e em seguida, ela tinha que responder quais os numerais contidos, e as cores das garrafas que ela tinha derrubado com a bolinha.

**Objetivo:** desenvolver a coordenação motora fina, coordenação viso-motora, percepção tátil e visual, e o raciocínio matemático.

**Materiais:** garrafas PET, água com tinta, folha de A4.

## 4. APRESENTAÇÃO E ANÁLISE DE DADOS

Neste tópico analisaram-se os dados coletados na pesquisa de campo e as respostas das questões propostas no questionário com base nos autores pertinentes à temática.

### 4.1 Práticas de intervenção no campo - estágio

No intuito de evidenciar a contribuição dos jogos para o aprendizado das crianças do Infantil IV foram selecionados como amostra os jogos da memória, boliche e o dado de numerais. A escolha destes jogos deu-se pelo fato de os mesmos se adequarem a faixa etária do grupo de alunos, com idade de 4 anos. Todas as atividades foram desenvolvidas na sala de aula e durante a aplicação das mesmas estavam presentes as crianças, a professora regente e a estagiária que estava coordenando as brincadeiras.

Inicialmente foi aplicado com os alunos o jogo da memória. Neste momento, foi apresentada as regras do jogo e informamos que cada criança teria o seu momento de ir até o centro e desvirar os picolés para descobrir os pares corretos. Caso não conseguissem encontrar o par teria que devolver os picolés ao chão e ceder a sua vez para outra criança jogar.

Apesar de ser um jogo simples percebeu-se que este requereu bastante atenção e concentração das crianças, tendo em vista que o verso dos picolés eram feitos com papel colorido e estampado, o que tornou a atividade mais desafiante, uma vez que eles precisavam observar com cautela.

Figura 01 – Aplicação do jogo da memória



Figura 02- Aplicação do jogo da memória



Durante a realização do jogo as crianças ficaram bastante atentas na intenção de descobrir os pares dos picolés e demonstraram sentimento de torcida para cada colega que ia até o centro da roda para desvirar os picolés. Conforme observação da professora regente, os alunos tiveram um bom entrosamento e foram capazes de exercitar a memorização e o raciocínio lógico, assim como desenvolver a habilidade de discriminação visual que envolve a percepção das diferenças de cores, formas e tamanhos dos objetos.

A partir deste relato, também se verificou que este jogo pode ser facilmente trabalhado para desenvolver noções diversas como letras, palavras, números, animais, frutas entre outros, e que pode contribuir também para estimular a concentração das crianças. Sobre tal aspecto, Vygotsky (1991) afirma que é através do jogo que a criança aprende a agir, adquire iniciativa autoconfiança e ajuda a desenvolver a linguagem, do pensamento e da concentração.

O segundo jogo aplicado com as crianças foi o dado de numerais que teve como objetivo principal desenvolver o pensamento lógico - matemático através da aprendizagem lúdica dos numerais de 1 a 5 e a associação destes a suas respectivas quantidades.

Figura 03 - Aplicação jogo dado de numerais



Fonte: EEBAS em Julho/Dezembro. Autoria própria

Figura 04 - Aplicação jogo dado de numerais



Fonte: EEBAS em Julho/Dezembro. Autoria própria

Nesse momento, com as crianças em círculo, cada uma lançava o dado e conforme o numeral que aparecia na face superior do mesmo, a mediadora da brincadeira ia fazendo perguntas sobre o número e as cores à criança e posteriormente a mesma era solicitada a representar a sua respectiva quantidade através de material concreto, que na ocasião foi utilizado o giz de cera.

Segundo a percepção da professora regente da turma, neste jogo houve mais participação e interação entre as crianças e a própria mediadora do que o primeiro que foi aplicado, visto que os diálogos e as intervenções por meio da linguagem proporcionaram um momento agradável de aprendizagem mútua e diversão. Nesta direção, Pimentel (2007, p. 235) afirma que:

[...] não é suficiente disponibilizar às crianças brinquedos e jogos; é fundamental organizar o cenário ludo-educativo e estabelecer modalidades interativas que extraiam os melhores proveitos da brincadeira para o desenvolvimento cognitivo.

A perspectiva histórico-cultural proposta por Vygotsky (1991) aponta a mediação como uma ferramenta importante que contribui para o aprendizado das crianças tanto em sala de aula quanto na aplicação de jogos e brincadeiras, uma vez que facilita o desenvolvimento de estágios mais avançados que não ocorreriam espontaneamente sem a intervenção pedagógica do professor.

Sobre o papel do professor na realização dos jogos e brincadeiras o RCNEI (1998) sinaliza que:

[...] 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. É o adulto, na figura do professor, portanto, que, na instituição infantil, ajuda a estruturar o campo das brincadeiras na vida das crianças. (BRASIL, 1998, p. 28. v.1)

Nesse sentido, compreende-se que é o professor responsável por realizar a mediação pedagógica e administrar o desenvolvimento das brincadeiras e jogos na Educação Infantil, direcionando as crianças e organizando os contextos de aprendizagem. Ainda nesta concepção conforme o documento supracitado,

[...] por meio das brincadeiras os professores podem observar e constituir uma visão dos processos de desenvolvimento das crianças em conjunto e de cada uma em particular, registrando suas capacidades de uso das linguagens, assim como de suas capacidades

sociais e dos recursos afetivos e emocionais que dispõem. (RCNEI, 1998, p. 28. v.1)

Por último, foi aplicado com os alunos o jogo do boliche com a utilização de garrafas pet recicláveis, números e água com tinta colorida. Neste jogo, as crianças demonstraram ainda mais interesse e empolgação e permaneceram motivadas até o término. Nesse momento, cada uma recebia a oportunidade de pegar a bola e realizar três lançamentos para derrubar os pinos. Em seguida, a criança deveria falar os números dos pinos que derrubou, assim como o nome das cores de suas respectivas garrafas.

Figura 05 – Aplicação do jogo do boliche



Fonte: EEBAS em Julho/Dezembro. Autoria própria

Figura 06- Aplicação do jogo do boliche



Fonte: EEBAS em Julho/Dezembro. Autoria própria

Foi um momento de bastante descontração e aprendizado que conferiu as crianças o exercício da coordenação motora fina, coordenação viso-motora, percepção tátil e visual, e o raciocínio matemático. Conforme relato da professora regente, esse jogo foi o que mais chamou atenção das crianças.

De fato, foi possível constatar que por meio de uma atividade dinâmica que envolve atenção, as crianças puderam ser envolvidas bastante realizando a prática da contagem dos números e desenvolvendo sua inteligência corporal a medida em que precisavam controlar movimentos de pernas e braços, adequar a força do arremesso da bola e perceber distâncias entre elas e as garrafas.

## **4.2 Concepções de jogos e brincadeiras das professoras da Educação Infantil**

Nesta pesquisa utilizaram-se questionários para coleta e posterior análise dos dados a fim de compreender as contribuições dos jogos nas ações cotidianas da Educação infantil, assim como também analisar as suas influências para o desenvolvimento e aprendizagem das crianças.

As questões apresentadas aos sujeitos pesquisados voltaram-se para o entendimento da utilização dos jogos no ambiente de sala de aula e fora dela, a frequência da utilização desses jogos nesses espaços, a inclusão de metodologias lúdicas e jogos no planejamento das professoras, a recepção das crianças quanto ao uso de jogos e brincadeiras, bem como a importância destas ferramentas para a aprendizagem da criança, o uso de jogos ou brincadeiras para o ensino de conteúdos específicos e por fim deteve-se sobre a opinião das professoras em relação aos aspectos positivos e negativos em relação ao uso de jogos e brincadeiras.

Nesse sentido, foram entregues três questionários, para professoras que atuam junto as turmas de Educação Infantil da Escola de Educação Básica da UFPB, sendo uma do grupo de faixa etária de crianças de 3 anos - Infantil III, uma do grupo de faixa etária de 4 anos - Infantil 4 e uma do grupo de faixa de 5 anos - Infantil 5.

Em relação a formação das respondentes verificou-se que todas as respondentes, possuem curso superior em Pedagogia, duas possuem o antigo Curso Normal ou Magistério e duas complementaram sua formação com a Especialização em Psicopedagogia e Educação Infantil.

Quanto ao tempo de exercício na função docente percebeu-se que das três professoras, apenas duas possuem experiência maior que 10 anos e uma possui experiência de 2 anos.

Questionadas sobre a utilização dos jogos nas atividades em sala de aula e fora dela, constatou-se que todas foram unânimes em suas respostas indicando que acreditam ser de notável importância o uso dessa ferramenta tanto na sala de aula, como nas atividades realizadas no pátio ou ambiente externo.

Em relação a frequência com que os jogos eram aplicados na sala de aula, duas professoras responderam que costumam utilizar diariamente em suas rotinas e uma afirmou fazer uso em média quatro vezes na semana ou quando se faça necessário, no entanto, não especificando essas situações. Do mesmo modo, todas afirmaram que no planejamento são contempladas as ações com jogos e metodologias lúdicas.

Sobre a receptividade das crianças quanto ao uso dos jogos e brincadeiras todas as respondentes afirmaram ser positiva a reação das crianças. Tal entendimento foi evidenciado a partir as seguintes declarações:

[...] a recepção das crianças é maravilhosa! (Professora, V.G)  
[...] os alunos ficam interessados e motivados em todas as atividades que envolvam jogos e brincadeiras. (Professora, M.L.T)  
[...] as crianças sentem-se bastante felizes brincando ativamente. (Professora, T.C)

Ao analisar a fala das professoras evidenciou-se que as crianças ao se depararem com jogos na sala de aula sentem-se mais interessados e motivados para aprender. Sobre essa questão, (MOYLES, 2002, p.21) concorda ao dizer que “a estimulação, a variedade, o interesse, a concentração e a motivação são igualmente proporcionados pela situação lúdica [...]”.

Tais fatores, constituem-se de grande relevância para a aprendizagem das crianças uma vez que a medida que se envolvem afetivamente com o processo educativo conseguem realizar saltos cognitivos e sócio emocionais significativos, contribuindo assim para o seu desenvolvimento e também para uma aula mais dinâmica e interativa.

Indagadas sobre a importância dos jogos e brincadeiras para o processo de aprendizagem da criança todas as professoras indicaram, ser estes elementos que contribuem bastante para o desenvolvimento integral dos sujeitos, quer seja, na sua capacidade física, intelectual e moral, como também na constituição da individualidade, a formação do caráter e da personalidade de cada um e são também indispensáveis para ampliação dos conhecimentos adquiridos na escola. Sobre essa questão uma respondente especificamente afirmou:

[...] São atividades indispensáveis para o desenvolvimento da identidade e autonomia das crianças, colaboram nas diversas habilidades afetivas motoras; ao brincar a criança interage e socializa seus conhecimentos, desenvolve a imaginação de forma prazerosa e pode garantir situações de aprendizagem significativa. (Professora, M.L.T)

Portanto, a partir dos relatos fica claro que as professoras têm conhecimento da relevância dos jogos para a formação e aprendizagem das crianças tanto no que concerne ao desenvolvimento de habilidades motoras e afetivas quanto na socialização dos saberes, entre outros. Nessa mesma direção, SANTOS (1995, p.4) afirma que:

[...] O brincar é, portanto, uma atividade natural, espontânea e necessária para criança, constituindo-se em uma peça importantíssima

em sua formação e seu papel transcende o mero controle de habilidades. É muito mais abrangente. Sua importância é notável, já que, por meio dessas atividades, a criança constrói o seu próprio mundo.

Assim, os jogos e brincadeiras que fazem parte do contexto natural de vida das crianças contribuem não apenas para desenvolver habilidades específicas que são alcançadas mediante intenção pedagógica docente, mas também ajudam na elaboração das estruturas mentais e interfere diretamente na formação da criança.

Segundo Maluf (2003) a criança que brinca adquire autonomia, autoconfiança, constrói sua identidade, adquire a imagem de si e do mundo, torna-se ciente das possibilidades e limites do seu próprio corpo, aprende a resolver conflitos e a transpor obstáculos.

Com relação ao uso de jogos e brincadeiras para o ensino de algo específico em sala de aula, todas as professoras afirmaram usar atividades lúdicas, jogos e brincadeiras. Todavia, apenas uma apresentou em sua resposta a utilização mais específica dos jogos para trabalhar conteúdos de matemática, como é possível verificar neste relato:

[...] utilizo na matemática para desenvolver o raciocínio lógico, conhecimento e reconhecimento das cores, números, formas e tamanhos através de blocos lógicos, dados, jogos de memória, boliche etc. (Professora, T.C)

As demais professoras afirmaram utilizar os jogos para finalidades mais amplas, a exemplo da professora V.G ao dizer “[...] utilizo blocos de concentração para desenvolver a motricidade fina e grossa, cores e lógica”. Outra professora afirmou que:

[...] sim, utilizo jogos visuais, cenários, letras móveis, bingo dos numerais, letras, jogos de memórias, animais, cores formas, caça letras, jogo de boliche, dominó etc. São vários, gosto muito de bingo, jogo de letras e números móveis e jogos com músicas. (Professora, M.L.T)

Através dos relatos acima, é possível perceber que das três professoras, apenas uma foi mais específica em sua resposta e demonstrou realizar em sua prática pedagógica brincadeiras e jogos para ensinar conteúdos específicos da matemática. As demais, apresentaram exemplos de materiais e jogos direcionados para trabalhar com as diversas linguagens do conhecimento, dentre as quais citamos: Linguagem oral e escrita, Música, Artes Visuais Movimento, etc.

Sobre a necessidade de se ter cuidado com o uso dos jogos e brincadeiras o RCNEI (1998 p. 29. v.1) sinaliza que,

É preciso que o professor tenha consciência que na brincadeira as crianças recriam e estabilizam aquilo que sabem sobre as mais diversas esferas do conhecimento, em uma atividade espontânea e imaginativa. Nessa perspectiva não se deve confundir situações nas quais se objetiva determinadas aprendizagens relativas a conceitos, procedimentos ou atitudes explícitas com aquelas nas quais os conhecimentos são experimentados de uma maneira espontânea e destituída de objetivos imediatos pelas crianças.

Na última questão, que diz respeito aos aspectos positivos e negativos do uso de jogos e brincadeiras, verificou-se que todas possuem o mesmo entendimento com relação ao ponto negativo que consiste em fazer uso dos jogos na sala de aula, sem a existência de um planejamento efetivo, ou seja, sem objetivos e princípios pedagógicos bem definidos, o que pode ser observado nas falas seguintes:

[...] não vejo ponto negativo; a não ser que o profissional não utilize esse meio (os jogos e brincadeiras), para aprendizagem e sim para passar o tempo. (Professora T.C)

[...] O ponto negativo dos jogos e brincadeiras são quando eles são oferecidos aos alunos sem orientação e estratégia pedagógica.

Diante desses depoimentos, compreendeu-se que as professoras têm consciência de que os jogos e as brincadeiras não podem ser usados como meros “passatempos” ou como objetos de divertimento e distração das crianças. Antes, devem ser utilizados para desenvolver as potencialidades corporais, afetivas, emocionais, estéticas e éticas, dos alunos e favorecer as bases para um ensino lúdico, atrativo e de qualidade que contemple o ser em uma visão sistêmica. (MALUF, 2003; MORIN, 2007)

Em contrapartida, com relação ao aspecto positivo as respondentes afirmaram que:

[...] Quando bem elaborada ao planejamento, os jogos e as brincadeiras lúdicas ajudam as crianças a vivenciarem regras preestabelecidas: esperar sua vez, ganhar e perder, além da socialização. Também desenvolve outras habilidades motoras, afetivas e imaginativas, levando-as resolverem estratégias próprias para alcançarem o objetivo do jogo de forma prazerosa e coletiva. (Professora, M.L.T)

[...] Além de contribuir para o seu desenvolvimento intelectual, motor e afetivo, fazendo as crianças a terem vontade de aprender. Tanto o jogo e as brincadeiras proporcionam momentos de alegria, prazer, fantasia e descontração. (Professora T.C)

Diante do exposto, entendeu-se que as professoras acreditam que os jogos e brincadeiras devem fazer parte do planejamento escolar sendo inseridos com a consciência de sua importância em relação ao desenvolvimento da criança e a promoção de aprendizagens significativas.

Além disso, devem servir de instrumento para a aquisição da identidade, autonomia, imaginação, construção de estratégias, socialização, aprendizagem de regras e papéis sociais, expressão de sentimentos e desejos, estabelecimento de vínculos afetivos com os colegas e adultos, desenvolvimento de habilidades assim como para proporcionar momentos de prazer e alegria as crianças.

Sendo assim, percebe-se a importância de organização e planejamento de jogos e brincadeiras na Educação Infantil como sendo parte da rotina e explora-los de acordo com os RCNEIS (1998) tanto no ambiente interno quanto no externo da instituição escolar ou creche, a fim de diversificar os contextos de aprendizagem e os estímulos oferecidos as crianças.

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com esta pesquisa buscou-se compreender questões relevantes referentes as contribuições dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil. Para tanto, pôde-se verificar a real importância dessas ferramentas lúdicas na aprendizagem, principalmente para as crianças na faixa etária de 4 anos, uma vez que esta turma constituiu o campo de estágio e pesquisa da graduanda.

A discussão aqui apresentada visou retratar a experiência do uso da ludicidade em sala de aula através da aplicação de jogos pela pesquisadora na Escola de Educação Básica da UFPB, assim como verificar a percepção das professoras da instituição quanto ao papel desses instrumentos para a aprendizagem das crianças. A partir dessas ações, verificou-se na prática, o efeito positivo dos jogos e brincadeiras na construção de habilidades sociais, cognitivas e emocionais, no desenvolvimento da autoestima, criatividade, socialização, espontaneidade, raciocínio e na construção de noções de regras e papéis sociais pelas crianças.

O jogo significa mais do que o simples ato de brincar e divertir-se. Através do mesmo a criança aprende a pensar sobre o mundo, a tomar iniciativa, a adquirir noções de ganhos e perdas, enfim aprende a atingir objetivos preestabelecidos, além de contribuir para estimular o seu desenvolvimento integral.

Vale salientar que é direito do/a educando/a receber uma educação de qualidade e a realização de jogos e brincadeiras dentro das instituições de ensino constituem um meio ideal para proporcionar prazer e motivação para o desenvolvimento e simultânea aprendizagem infantil, visto que o brincar faz parte da linguagem natural da criança e de sua cultura.

A partir das análises, percebeu-se que todas as professoras reconhecem a importância do uso dessas ferramentas lúdicas em sala de aula e no espaço externo, assim como observavam a necessidade da utilização frequente dos jogos e brincadeiras e de estes serem contemplados na rotina das crianças.

De igual modo, reconhecem que essa prática diferenciada permite que sejam despertados a curiosidade e o interesse das crianças, elementos estes indispensáveis para uma aprendizagem significativa. Todavia, ainda se percebe no relato de algumas professoras fragilidades com relação a utilização dos jogos para introdução de conteúdos específicos e amadurecimento de conceitos trabalhados.

Nesse sentido, pode-se entender que é preciso ressignificar o uso de brincadeiras e jogos na Educação Infantil, fazendo com que os/as professores (as) não percam de vista também o potencial pedagógico desses instrumentos. Assim, compreendemos que o brincar é uma atividade essencialmente lúdica, que cumpre uma dupla função, contribuir para desenvolvimento da criança, enquanto sujeito, e para a construção do conhecimento, processos estes que devem estar intimamente relacionados.

Através desta pesquisa, verificou-se que o/a professor/a tem um papel fundamental na prática lúdica, atuando como mediador e organizador do tempo e do espaço para utilização eficiente dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil, conferindo novas possibilidades de ensinar e proporcionando estímulos diferenciados para que o brincar não se efetive como ação aleatória desprovida de regras e objetivos.

Portanto, diante dessas considerações é possível retomar o pressuposto inicial da pesquisa ao dizer que a utilização de jogos e brincadeiras facilita o aprendizado das crianças. Todavia, ressalta-se a necessidade de ambos estarem contemplados em um planejamento sistematizado que busque como meta principal a formação de sujeitos com potencialidades corporais, afetivas, emocionais, estéticas e éticas.

## REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Anne. **Ludicidade como instrumento pedagógico**. Disponível em <<http://www.cdof.com.br/recrea22.htm>>. Acesso em 12/10/2016.
- ALMEIDA, Damiana Machado; DE MELO CASARIN, Melânia. **A importância do brincar para a construção do conhecimento na educação infantil**. Revista Educação Especial, p. 45-53, 2002. Disponível em <<https://periodicos.ufsm.br/index.php/educacaoespecial/article/view/5133/0>>. Acesso 02/10/2016.
- BARBOSA, Maria Carmen Silveira. **Práticas Cotidianas na Educação Infantil – Bases para a reflexão sobre as Orientações Curriculares**. Projeto de Cooperação Técnica MEC e UFRGS para construção de Orientações Curriculares para a Educação Infantil. In: BRASIL. Ministério da Educação – Secretaria de Educação Básica do Rio Grande do Sul. Brasília, 2009.
- BARRETO. Sidirley de Jesus. **Psicomotricidade: Educação e Reeducação**. Blumenau/Odorizzi, 1998.
- BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Lei nº 9394, de 20 de dezembro de 1996.
- 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. — Brasília: MEC/SEF, 1998.
- BRASIL . Ministério da Educação. Parecer CNE/CEB nº 22, de 17 de dezembro de 1998. **Diretrizes Curriculares Nacionais para Educação Infantil**. Diário Oficial da União de 23/3/1999, Seção 1, p.8. PARECER CNE/CEB 22/1998 – HOMOLOGADO.
- BENJAMIN, W. **Obras Escolhidas: Magia e Técnica, Arte e Política**. São Paulo: Brasiliense, 1994
- BROUGÈRE, G. **Brinquedo e cultura**. São Paulo: Cortez, 1995.
- BROUGÈRE, G. **Jogo e educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.
- FALCÃO, Ana Patrícia Bezerra. RAMOS, Rafaela de Oliveira. **A Importância do brinquedo e do Ato de Brincar para o desenvolvimento psicológico de crianças de 5 A 6 anos**. UNAMA. Belém, 2002.
- FANTACHOLI, F. **O Brincar na Educação Infantil: Jogos, Brinquedos e Brincadeiras - Um Olhar Psicopedagógico**. Revista Científica Aprender, 2011.

FANTIN, Mônica. Jogos e brinquedos e brincadeiras – A cultura lúdica na educação infantil. In: **Síntese da qualificação da educação infantil**. Florianópolis: Prefeitura Municipal de Florianópolis. Secretaria Municipal de Educação: 2000.

FRIEDMANN, Adriana Brincar: **Crescer e aprender – O resgate do jogo infantil** / Adriana Friedmann, São Paulo: Moderna, 1995.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. Ed., São Paulo, Atlas, 2002.

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 1999.

KISHIMOTO, T. M. **Brinquedo e Brincadeira. Usos e significações dentro de contextos culturais**. In: SANTOS, S; MARLI, P. (Org.). Brinquedoteca: O lúdico em diferentes contextos. Petrópolis: Vozes, 1997.

LIRA, Natali Alves Barros; RUBIO, J. d. **A importância do brincar na educação infantil**. Revista Eletrônica Saberes da Educação, v. 5, n. 1-2014, 2014. Disponível em< [http://docs.uninove.br/arte/fac/publicacoes\\_pdf/educacao/v5\\_n1\\_2014/Natali.pdf](http://docs.uninove.br/arte/fac/publicacoes_pdf/educacao/v5_n1_2014/Natali.pdf)>. Acesso 01/11/2016.

MACEDO, RS. **A etnopesquisa crítica e multirreferencial nas Ciências Humanas e na Educação**[online]. 2 nd ed. Salvador. EDUBA, 2004.297 p. ISBN 978-85-2320- 935-3. AvailablefromSciELO Books. Disponível em:< >. Acesso em 11/09/2015.

MALUF, Angela Cristina Munhoz. **Brincar: prazer e aprendizado**. Petrópolis, Rj, 2003

MOYLES, Janet R. **Só brincar? O papel do brincar na educação infantil**. Tradução: Maria Adriana Veronese. Porto Alegre: Artmed, 2002.

MORIN, Edgar. **O método 6: ética**. Porto Alegre: Sulina, 2007.

NAVARRO, M. S. PRODOCIMO, E. **Brincar e mediação na escola**. Rev. Bras. Ciênc. Esporte [online]. 2012, vol.34, n.3, pp. 633-648. ISSN 0101-3289. Disponível em< [http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0101-32892012000300008](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0101-32892012000300008)>. Acesso 19/10/2016.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. 2. e., Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

PIMENTEL, A. **Vygotsky: uma abordagem histórico-cultural da educação infantil**. In: OLIVEIRA-FORMOSINHO, J.; KISHIMOTO, T. M.; PINAZZA, M. A. (Org.). Pedagogia (s) da infância : dialogando com o passado, construindo o futuro. Porto Alegre: Artmed, 2007. p. 219-248.

QUEIROZ, Norma Lucia Neris de; MACIEL, Diva Albuquerque; BRANCO, Angela Uchôa. **Brincadeira e desenvolvimento infantil: um olhar sociocultural construtivista**. Paidéia (Ribeirão Preto), v. 16, n. 34, p. 169-179, 2006.

ROZA, E. S. **Quando Brincar é Dizer: a experiência psicanalítica na infância**. Rio de Janeiro, 1999.

SANTOS, S. M. P. **Brinquedoteca: a criança e o lúdico**. Petrópolis: Editora Vozes; 2000.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **Brinquedoteca: sucata vira brinquedo**. Porto Alegre: Artes médicas, 1995

SEVERINO, Antônio Joaquim. **Metodologia do trabalho científico**. – 21.ed. ver. e. ampl. – São Paulo: Cortez, 2000.

SILVA, Léa. Stahlschmidt P. et al. **O brincar como portador de significados e práticas sociais**. Revista do Departamento de Psicologia. UFF, v. 17, n. 2, p. 77-87, 2005.

VOLPATO, Gildo. **Jogo e brinquedo: reflexões a partir da teoria crítica**. Educação e Sociedade, v. 23, n. 81, p. 217-226, 2002.

VYGOTSKY, L. S. **A Formação Social da Mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1991

VIGOTSKY, L. S. **Formação Social da Mente**. São Paulo. Martins Fontes. Vozes, 1894.

WINNICOTT, Donald W. **O brincar e a realidade**. Rio de Janeiro: Imago, 1975.

# **APÊNDICE**

## APÊNDICE A – Termo de Consentimento direcionado aos pais



UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA  
CENTRO DE EDUCAÇÃO  
CURSO DE PEDAGOGIA  
PROJETO DE TCC

### TERMO DE CONSENTIMENTO

Aos pais,

Sr.(a):                      Solicito                      a                      autorização                      para                      seu  
filho(a) \_\_\_\_\_ participar do  
projeto de TCC intitulado “Jogando e Brincando a gente vai aprendendo...”, a  
participação acontecerá na própria escola e, será através de fotografias que ilustrem os  
jogos e brincadeiras realizados em sala de aula.

A coleta de dados (fotografias) será realizada através das brincadeiras realizadas pela professora (aluna e pesquisadora), planejadas no projeto de pesquisa com a aplicação dos jogos e brincadeiras com as crianças. As atividades serão fotografadas, para fins de registro e análise dos objetivos propostos. A finalidade dos dados é utilizar na defesa de monografia no relato de experiência do citado curso. Garantimos desde já o sigilo dos dados e o anonimato dos participantes do projeto.

A participação de seu/sua filho(a) nessa pesquisa não apresenta nenhum prejuízo para o/a mesmo/mesma, antes será de grande contribuição para os estudos e a defesa dos jogos como fonte de desenvolvimento e de aprendizado nas escolas, direcionados e com intuito de desenvolvimento integral da criança.

Estamos à disposição para outros esclarecimentos telefone: (83) 9 8799 6455, com a aluna pesquisadora desse projeto, ou com a orientadora do trabalho a profª Drª Norma Lima.

Desde já agradeço pela valiosa cooperação.

Cordialmente,  
Maria Sandra dos Santos Dias Silva  
Graduanda em Pedagogia e estagiária na Escola de Educação Básica da UFPB.

Autorização concedida pelo responsável em: \_\_\_\_/\_\_\_\_/2016.

(                      )                      Não                      (                      )                      Sim  
\_\_\_\_\_.

## **APÊNDICE B - Questionário direcionado as professoras**

### **ROTEIRO DE QUESTIONÁRIO**

NOME: \_\_\_\_\_

TEMPO DE EXERCÍCIO NA FUNÇÃO DOCENTE: \_\_\_\_\_

FUNÇÃO QUE EXERCE: \_\_\_\_\_

REDE: \_\_\_\_\_

POSSUI MAGISTÉRIO? ( ☐ ) SIM ( ☐ ) NÃO

CASO POSITIVO, INFORME O ANO DE CONCLUSÃO: \_\_\_\_\_

1. Os jogos são utilizados em atividades na sala de aula? Ou nas atividades extra-classe?
2. Com que frequência você utiliza os jogos em sala de aula?
3. No planejamento são contempladas as ações com jogos e metodologias lúdicas?
4. Qual é a receptividade das crianças quanto ao uso dos jogos e brincadeiras?
5. Para você, qual a importância dos jogos e brincadeiras para o processo de aprendizagem da criança?
6. Você usa algum tipo de jogo ou brincadeira para ensinar algo específico para as crianças? Pôr que? Se sim, qual (ais) a (s) mais utilizada (s)?
7. Aponte pontos positivos e negativos em relação ao uso de jogos e brincadeiras no processo da aprendizagem.

