



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA**  
**CENTRO DE EDUCAÇÃO**  
**CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM PEDAGOGIA**  
**MODALIDADE À DISTÂNCIA**

**JOSILENE CARDOSO DOS SANTOS**

**A INFLUÊNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS**  
**NA APRENDIZAGEM ESCOLAR**

**JOÃO PESSOA – PB**

**2013**

JOSILENE CARDOSO DOS SANTOS

A INFLUÊNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS  
NA APRENDIZAGEM ESCOLAR

Monografia apresentada ao curso de Pedagogia na Modalidade a Distância, pela Universidade Federal da Paraíba como requisito parcial para obtenção do título de Licenciado em Pedagogia.

**Orientadora:** Prof. Dra. Rosemary Evaristo Barbosa

JOÃO PESSOA - PB  
2013

S237i

*Santos, Josilene Cardoso dos.*

*A influência dos jogos e brincadeiras na aprendizagem escolar / Josilene Cardoso dos Santos. - João Pessoa, 2013. 51f.*

*Orientadora: Rosemary Evaristo Barbosa*

*Monografia (Graduação) – UFPB/Pedagogia a Distância*

*1. Pedagogia. 2. Jogos e brincadeiras. 3. Aprendizagem. 4. Criança - idade pré-escolar. 5. Ludicidade.*

UFPB/BC

CDU: 37.013(043.2)

JOSILENE CARDOSO DOS SANTOS

A INFLUÊNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS  
NA APRENDIZAGEM ESCOLAR

Monografia apresentada ao curso de Pedagogia na Modalidade a Distância, pela Universidade Federal da Paraíba, como requisito institucional para Conclusão do Curso de Graduação em Licenciatura em Pedagogia.

**APROVADA EM:** 08/08/2013

**BANCA EXAMINADORA**

---

Profa. Dr<sup>a</sup>. Rosemary Evaristo Barbosa  
Orientadora - UFPB

---

Prof. Dr. Jorge Fernando Hermida  
Professor - UFPB

---

Prof. Roberto de Almeida Capistrano  
Examinador - UFPB

JOÃO PESSOA – PB  
2013

Dedico este Trabalho de Conclusão de Curso aos meus familiares, em especial a meus pais, pelo exemplo que me deram de coragem, simplicidade e determinação, aos meus filhos, Jeane, Lucas e Letícia, por me apoiarem nesta trilha de aprendizagem e ao meu esposo Luiz Carlos que, no decorrer desta jornada, sempre me deu forças para que não desistisse.

## AGRADECIMENTOS

O meu primeiro agradecimento é dirigido ao meu Deus, o meu maior mestre que sempre me deu forças, saúde e muita sabedoria para que pudesse alcançar o objetivo final que é a oportunidade de estar concluindo o curso.

Ao professor Dr. Jorge Fernando Hermida e a professora e orientadora a Dr<sup>a</sup>. Rosemary Evaristo Barbosa pelos incentivos, atenção, compreensão e empenho para alcançar os objetivos almejados.

A professora Karla Lucena, que mesmo não sendo a minha orientadora, sempre esteve ao meu lado nos momentos difíceis, encorajando-me com suas palavras sábias e sugerindo algo quando precisava.

Ao meu esposo Luiz Carlos que colaborou nas horas difíceis que passei durante estes quatro anos e meio de estudo e dedicação.

Aos meus filhos Jeane, Lucas e Letícia pelo carinho, apoio e por estarem ao meu lado durante esse processo.

Aos meus pais, que souberam me educar e sempre me ensinaram a ser uma pessoa determinada e batalhadora.

As minhas irmãs Josicleide e Maria de Fátima que sempre acreditaram na minha capacidade e demonstraram seu orgulho por mim.

Aos colegas do curso, que mesmo a distância se fizeram presentes durante esta trajetória.

Aos diretores, professores e alunos das escolas que voluntariamente aceitaram participar desta pesquisa.

A todos que fizeram e fazem parte do Curso de Pedagogia a Distância – Professores, Mediadores, Tutores, Coordenadores de Pólo de Apoio Presencial que contribuíram para o meu crescimento e por estarem dispostos a me atender.

Enfim, a todos aqueles que, direta e indiretamente, acreditaram na minha capacidade e me incentivaram a não desistir e sim buscar os meus ideais.

“Brincar com crianças não é perder tempo, é ganhá-lo. Se é triste ver meninos sem escola, mais triste ainda é vê-los sentados, enfileirados em salas sem ar, com exercícios estéreis sem valor para formação do homem.”

Carlos Drummond de Andrade

## RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo verificar a influência dos jogos e brincadeiras na aprendizagem escolar, sobretudo como os professores realizam atividades envolvendo jogos e brincadeiras na Escola Municipal Nazilda da Cunha Moura na cidade de Guarabira – PB. A pesquisa procurou compreender a relação entre o brincar e a aprendizagem. Para tanto, foi realizada uma pesquisa de campo exploratória, a fim de coletar dados, utilizando o questionário e uma ficha de observação de sala de aula. Após a análise dos dados, os resultados da pesquisa nos mostraram que as atividades desenvolvidas pelas professoras contemplaram os jogos e brincadeiras e favoreceram a aprendizagem da criança; foi possível perceber que as professoras compreendiam a relação entre o brincar e a aprendizagem, como também em suas aulas procuraram retomar conteúdos já vivenciados através dos jogos e brincadeiras, de modo multidisciplinar. Sendo assim, pudemos confirmar que a ludicidade através dos jogos e brincadeiras faz parte das práticas pedagógicas e do universo da criança e contribuem significativamente para a sua aprendizagem.

**Palavras-chaves:** Jogos e Brincadeiras. Aprendizagem. Criança em idade pré-escolar. Ludicidade.

## **ABSTRACT**

This study aims to determine the influence of games and play in school learning, particularly how teachers conduct activities involving fun and games at the Municipal School Nazilda da Cunha Moura in the city of Guarabira - PB. The research sought to understand the relationship between play and learning. Therefore, we conducted an exploratory field research in order to collect data, using the questionnaire and observation sheet classroom. After analyzing the data, the results of the research showed us that the activities contemplated by the teachers and play games and favored children's learning, it was possible to see that the teachers understand the relationship between play and learning, but also in their classes sought to resume content already experienced through games and play, so multidisciplinary. Thus, we could confirm that the playfulness through games and play is part of the pedagogical practices and the universe of the child and contribute significantly to their learning.

**Keywords:** Games and Play. Learning. Children in preschool. Playfulness.

## SUMÁRIO

<b>1.INTRODUÇÃO</b>	10
<b>2. COMPREENDENDO A RELAÇÃO ENTRE O BRINCAR E A APRENDIZAGEM</b>	13
2.1. A importância do brincar para criança	13
2.2. O brincar na sala de aula	15
<b>3. A ABORDAGEM DOS CONTEÚDOS ATRAVÉS DOS JOGOS E BRINCADEIRAS</b>	18
3.1. A interdisciplinaridade através da ludicidade	18
3.2. Brincando e aprendendo: O lúdico no planejamento escolar	21
<b>4. PERCURSO METODOLÓGICO</b>	24
4.1 Caracterização da pesquisa	26
4.2. Os sujeitos da pesquisa	27
4.3 Procedimentos para coleta de dados	28
<b>5- ANÁLISES DOS DADOS</b>	30
<b>6- CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	39
<b>REFERÊNCIAS.</b>	41
<b>ANEXO</b>	44
<b>ANEXO 1 – Autorização Institucional</b>	45
<b>ANEXO 2 – Termo de Consentimento Livre e Esclarecido</b>	46
<b>APÊNDICE 1- Questionário da pesquisa de campo</b>	48
<b>APÊNDICE 2- Ficha de observação de sala de aula</b>	50

## 1 INTRODUÇÃO

O brincar é uma atividade natural do ser humano, principalmente, durante o período da infância. Desde o nascimento as crianças são inseridas em um contexto social em que o adulto está sempre em contato com elas, através dos jogos e das brincadeiras e, muitas vezes, não se dão conta da importância de cada ação, de cada palavra e de cada movimento que a criança exerce durante o ato do brincar.

No cenário escolar, observa-se que a metodologia adotada para trabalhar com a criança, principalmente a da pré-escola é ainda arcaica, em muitas escolas, marcada por método tradicionalista, com alunos enfileirados em sala de aula, professores transmissores de conteúdos e aprendizagem insignificante que não satisfaz os anseios da criança, contribuindo, muitas vezes, para o insucesso escolar.

A fim de que haja modificação nesse contexto, faz-se necessário que o professor inove seu material pedagógico e o modo de mediar o conhecimento acompanhando sempre o empenho das crianças, e apresentando algo que desperte a curiosidade, imaginação e atenção da criança.

Na escola, o ato de brincar se torna diferente do brincar em casa, pois as possibilidades de brincadeiras em grupos são maiores, o educador infantil tem como tarefa conduzir a relação dentre o ensino e a aprendizagem, utilizando-se da ludicidade como recurso essencial na aprendizagem, como também deve estar atento para o desenvolvimento educacional de cada criança, dispondo de materiais propícios para o aprendizado e buscando práticas pedagógicas que atendam as especificidades de todos.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) juntamente com o Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil (RECNEI) resgatam a seriedade do brincar no cotidiano dos estabelecimentos de ensino. No entanto, por mais que esses documentos enfatizem essa importância, ainda há profissionais que preferem o tradicionalismo, considerando a ludicidade como algo sem valor para o processo ensino e aprendizagem.

Partindo desse pressuposto, o referido estudo, através de uma pesquisa de campo, do tipo descritiva e de abordagem qualitativa, buscou verificar a influência dos jogos e brincadeiras na aprendizagem da criança. A escolha do tema justificou-se por a escola exercer um importante papel na sociedade, pois cabe a ela desenvolver um

trabalho que contemplem situações favoráveis e agradáveis ao desenvolvimento cognitivo e psicomotor, afetivo e linguístico da criança.

Brincar é uma ação natural do ser humano, toda criança tem o direito de brincar e a escola não deve em hipótese alguma privar esse direito, mas oportunizar um ambiente onde ela desempenhe seu direito de aprender brincando. Segundo Piaget (1998) “a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança. Estas não são apenas uma forma de desafogo ou entretenimento para gastar energia das crianças, mas meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual”. Dentro desta perspectiva, a pesquisa abordou como problema: Como professores realizam atividades com jogos e brincadeiras a fim de favorecerem a aprendizagem da criança?

Assim, refletindo-se sobre a importância do tema abordado, este trabalho elegeu como objetivo geral verificar como são realizadas atividades envolvendo jogos e brincadeiras na Escola Municipal Nazilda da Cunha Moura no Município de Guarabira-PB. A fim de alcançar-se o objetivo geral elaboraram-se os seguintes objetivos específicos: 1. Investigar como os professores compreendem a relação entre o brincar e a aprendizagem; 2. Identificar quais conteúdos são retomados e vivenciados através de jogos e brincadeiras; 3. Analisar o planejamento diário e semanal realizado pelas docentes 4. Observar o contexto escolar e a realização de jogos e brincadeiras.

O presente estudo foi estruturado com a introdução, seguida de alguns capítulos que retomam as diretrizes teóricas e metodológicas desta pesquisa. O primeiro capítulo, intitulado “Compreendendo a relação entre o brincar e a aprendizagem”, mostrou um estudo para se entender a relação do brincar com o processo de aprendizagem, visando relacionar os objetivos propostos com a concretização dos resultados obtidos.

O segundo capítulo situou “A abordagem dos conteúdos através dos jogos e brincadeiras”, discutindo como os conteúdos devem ser trabalhados com os jogos e brincadeiras para facilitar a aprendizagem da criança, como também o trabalho de forma interdisciplinar acrescidas dos jogos e brincadeiras e o brincando e aprendendo: o lúdico no planejamento escolar, visando estabelecer uma compreensão na relação do planejamento com as atividades desenvolvidas em sala de aula.

O terceiro capítulo abordou o percurso metodológico, que apontou os caminhos que foram percorridos para que o estudo fosse realizado, trazendo também a **Análise de**

**dados**, compreendido pelas falas das professoras pesquisadas, acrescidas da compreensão da temática abordada e as considerações finais do trabalho.

Espera-se que esta pesquisa a respeito da temática abordada possa dar subsídio a novas pesquisas, uma vez que a utilização de jogos e brincadeiras contribui de maneira significativa para o desenvolvimento da criança.

## 2. COMPREENDENDO A RELAÇÃO ENTRE O BRINCAR E A APRENDIZAGEM

Neste capítulo abordaremos a importância do brincar para criança e sua relação com a aprendizagem no contexto da sala de aula, a partir dos estudos de diversos autores e documentos que retratam que o brincar estimula o desenvolvimento das capacidades cognitivas, afetivas e psicomotoras da criança.

### 2.1. A importância do brincar para criança

Atualmente, a infância é considerada uma etapa muito importante na vida da criança, porém, durante séculos, teve privada de seus direitos, principalmente o direito de brincar. Era percebida como um ser insignificante, não estudava e exercia tarefas semelhantes as dos adultos, além disso, eram percebidas como pequenas adultas.

A partir do século XX, com o aparecimento da psicologia a visão de criança foi se transformando. Nessa trajetória, percebe-se que ela foi adquirindo direito, sobretudo o direito de brincar. Brincar é a linguagem empregada pelas crianças como forma de demonstrar, desvendar o mundo e interatuar com o outro, por meio das brincadeiras as crianças fantasiam, imaginam e ampliam suas concepções sobre as coisas e pessoas. Em relação a esse aspecto, Wallon (1986, p. 93) explica que,

A criança brinca servindo-se de qualquer objeto: faz de um pedaço de pau entre as pernas um cavalo e, com um chapéu de papel sobre a cabeça, brinca de soldado. Faz de conta que é locomotiva, por meio de gestos mecânicos com os braços e as pernas e de respirações sonoras e ritmadas.

Segundo Almeida citado por Jesus (2004) “o ato de brincar desenvolve o intelectual, a criatividade e o equilíbrio emocional, proporcionando alegria e prazer”. (JESUS, 2010, p. 5). Isso mostra que a ação do brincar aumenta a inteligência, estimula a capacidade criativa e a estabilização emotiva, proporcionando contentamento e distração.

Segundo o Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil (BRASIL, RECNEI, 1998, p. 22) diz que o ato de brincar desenvolve a identidade e a autonomia da criança, através das brincadeiras elas desenvolvem algumas capacidades como atenção, a imitação, a memória, a imaginação, como também cresce a capacidade de socialização por conhecerem normas e desempenharem diferentes papéis sociais.

Através do faz de conta elas agem em função da imagem de uma pessoa, um personagem, ou mesmo outras situações do seu convívio social. Segundo o RECNEI,

Ao brincar de faz de conta, as crianças buscam imitar, imaginar, representar e comunicar de uma forma específica que uma coisa pode ser outra, que uma pessoa pode ser uma personagem, que uma criança pode ser um objeto ou um animal, que um lugar faz de conta que é outro. (BRASIL, 1998, p. 22-23).

Desse modo, o brincar desempenha um papel importante no sistema de construção do conhecimento e contribui para o aumento das capacidades cognitivas, afetivas e psicomotoras da criança. A partir do brincar a criança idealiza o mundo

Daí a necessidade do professor associar os conteúdos aos jogos e brincadeiras nas atividades de sala de aula, de modo que beneficie no ensino e aprendizagem, incorporar o brincar no ensino é dar oportunidade para criança brincar e aprender, fazendo com que ela se mantenha interessada pelas brincadeiras desenvolvidas e que os conteúdos sejam bem assimilados.

É importante ressaltar que os momentos lúdicos, em sala de aula podem ou não ser feitos por meios de jogos e brincadeiras, mas também pelas atitudes. A postura do professor é essencial na relação com a criança, ele (a) deve ter leveza em suas atitudes, dispor de contentamento, ter entusiasmo no seu trabalho, ser encantador (a), possuir bastante afetividade e, sobretudo ser flexível. Toda ludicidade exige do profissional docente uma predisposição interior, para que através dessa relação aconteça a permuta de saberes. Isso porque, segundo Kami (1991, p. 125):

Educar não se limita a repassar informações ou mostrar apenas um caminho, aquele caminho que o professor considera mais correto, mas é ajudar a pessoa a tomar consciência de si mesma, dos outros e da sociedade. É aceitar-se como pessoa e saber aceitar os outros. É oferecer várias ferramentas para que a pessoa possa escolher entre muitos caminhos, aquele que for compatível com seus valores, sua visão de mundo e com as circunstâncias adversas que cada um irá encontrar. Educar é preparar para vida.

Nesse sentido, observa-se que o educador não é o dono do saber, mas aquele que mediará o conhecimento facilitando a aprendizagem do educando e conduzindo-os para a construção do saber,

Como o lúdico é eficaz na vida humana, cabe ao profissional docente levar sempre consigo a alegria para sala de aula e sempre reavaliar sua prática pedagógica, sendo ele o principal articulador das ações pedagógicas é responsável pelo sucesso das crianças. Para isso a brincadeira é fundamental na aprendizagem. Segundo o RECNEI:

[...] Na brincadeira, vivenciam concretamente a elaboração e negociação de regras de convivência, assim como a elaboração de um sistema de representação dos diversos sentimentos, das emoções e das construções humanas. Isso ocorre porque a motivação da brincadeira é sempre individual

e depende dos recursos emocionais de cada criança que são compartilhados em situações de interação social. (BRASIL, 1998, v. 2, p. 23)

Assim, subentende-se que brincar é importante e faz com que a criança descubra a si mesma, os indivíduos que a cercam e o mundo que a rodeia. Dessa forma cabe ao professor saber conciliar o brincar e o aprender, de modo que o ato de brincar possa conduzir a criança no seu desenvolvimento e na sua interação social, respeitando-se a individualidade de cada uma.

## 2.2. O brincar na sala de aula

O brincar sempre esteve presente em todas as épocas e nos diferentes grupos sociais, porém, antes era visto sob duas visões, uma positiva e outra negativa a positiva considerada pela sociedade como uma maneira de desenvolvimento social e a negativa associada aos prazeres da carne, as dependências físicas e a falta de sorte, sem contar que a criança costumava participar das mesmas brincadeiras de adulto.

Atualmente, observamos um olhar diferenciado do brincar, a criança a partir desta ação vai construindo a base da compreensão e adquirindo o emprego do sistema típico da escrita. Nesta perspectiva, a sala de aula pode ser transformada em um lugar de brincadeiras, basta o professor saber conciliar o objetivo da aula com os jogos e brincadeiras aos interesses das crianças, para tal deve haver um planejamento, uma sistematização entre o cumprimento dos conteúdos com a ludicidade, como também a modificação da prática pedagógica do professor.

O brincar é considerado um ato natural do ser humano e a brincadeira faz parte do processo de desenvolvimento do indivíduo, iniciando na infância e podendo estender-se até a fase adulta. As brincadeiras possibilitam um conhecimento consistente e durável, independente da idade de cada indivíduo. O brincar na sala de aula é muito importante para a aquisição da aprendizagem.

Entende-se que por meio das brincadeiras as crianças constroem conhecimentos e a aprendizagem se torna mais prazerosa, pois ao vivenciar situações lúdicas elas aprendem a vê o mundo de outro modo, através das brincadeiras elas expõem o que não conseguem expor através de palavras.

A importância do brincar deve estar ligada a ação de aprendizagem da criança no contexto da sala de aula, sabe-se que a sala de aula é o espaço de construção do

conhecimento e o professor é o mediador dessa construção de saber. Suas ideias devem está fundamentadas na teoria e na prática, deve também conhecer a realidade escolar e, sobretudo, criar instrumentos que viabilizem a aprendizagem das crianças, principalmente na sala de aula.

As atividades trabalhadas no âmbito da sala de aula devem contemplar o lúdico como uma ferramenta pedagógica facilitadora do processo de ensino e aprendizagem da criança. Acredita-se que as situações do brincar na sala de aula muitas vezes são vivenciadas como uma atividade dispersa, sem objetivos, apenas como maneira de ocupar o tempo da criança. Sem haver um planejamento entre o lúdico e a aprendizagem no espaço da sala de aula.

O trabalho envolvendo os jogos e brincadeiras com as crianças em fase pré-escolar pode ser o caminho para as descobertas da aprendizagem, é preciso fazer um resgate dos jogos e das brincadeiras como instrumentos importantes para a aprendizagem. Sendo assim,

Vygotsky (1989, p. 84) afirma que “as crianças formam estruturas mentais pelo uso de instrumentos e sinais. A brincadeira, a criação de situações imaginárias surge da tensão do indivíduo e a sociedade. O lúdico liberta a criança das amarras da realidade”

Nesta discussão, Wallon (1962) foi um dos que quebrou o paradigma da época ao dizer que a aprendizagem não dependia apenas de conteúdos. Ele não levou apenas o corpo da criança para sala de aula, mas também suas emoções, o autor fundamentou seus estudos em quatro princípios básicos ligados a afetividade, o movimento, a inteligência e a formação do eu como pessoa.

Piaget (1980) em seus estudos focou as características do brincar baseado na faixa etária das crianças e descobriu que enquanto os pequenos faziam descobertas com experimentos e atividades repetitivas os maiores tentavam compreender o outro e traçava regras para brincadeiras.

Nessa perspectiva, Vygotsky (1934) salientou que as crianças se comunicavam pelo brincar, e considerou as intervenções positiva a apresentação de novas brincadeiras e de instrumentos para enriquecê-las. Ele afirmava que o papel da escola é desenvolver a autonomia da turma.

Segundo o Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil (BRASIL, RECNEI, 1998, p. 27) a brincadeira favorece a autoestima das crianças auxiliando-as a superar

progressivamente suas aquisições de forma criativa. Isso mostra que o brincar transmite para criança segurança, e tendo sua autoconfiança elevada tem condições de superar os obstáculos do aprender.

Nesse sentido, fica entendido que o papel do educador é articular o ato do brincar com os conteúdos aplicados na sala de aula, conduzindo e propondo desafios às crianças nas quais elas possam construir sua aprendizagem, fazer descobertas, respeitar o outro, soltar sua imaginação e desenvolver a criatividade. Os jogos e as brincadeiras devem ser inseridos e praticados em conformidade com as atividades da sala de aula.

Nesse panorama, pode-se assegurar que a sala de aula é o espaço que a criança dispõe para se desenvolver e para que aconteça esse desenvolvimento a ludicidade deve-se fazer presente. Sendo assim, brincar é aprender.

### 3. A ABORDAGEM DOS CONTEÚDOS ATRAVÉS DOS JOGOS E BRINCADEIRAS

Como se viu no I capítulo deste estudo, é evidente que o brincar é um ação importante para o desenvolvimento da criança, através dele a criança desenvolve várias capacidades, entre elas a atenção, o desenvolvimento da memória, imitação, imaginação, aprende a conhecer, aprende a fazer, aprende a conviver, e, sobretudo aprende a ser. Tendo assim, a oportunidade de ampliação da linguagem, do pensamento, da concentração e da atenção. Com relação ao ato do brincar Wajskop (1995a, p. 17) diz que é “um processo e atividade social infantil de crianças, históricas e socialmente situadas”. Percebe-se que brincar faz parte de uma construção social estabelecida pela sociedade contemporânea. A autora defende a brincadeira como:

Uma forma de atividade social infantil cuja característica imaginativa e diversa do significado cotidiano da vida fornece uma ocasião educativa única para as crianças. Na brincadeira, as crianças podem pensar e experimentar situações novas ou mesmo do seu cotidiano, isentas das pressões situacionais. (WAJSKOP, 1995a, p. 31).

Daí a necessidade de inserir nos conteúdos escolares os jogos e brincadeiras, como facilitadores da aprendizagem, pois, através dos jogos e das brincadeiras as crianças aumentam capacidades indispensáveis para o processo de alfabetização e letramento.

#### 3.1 A INTERDISCIPLINARIDADE ATRAVÉS DA LUDICIDADE

Desde muito cedo a criança é estimulada a brincar, principalmente por seus pais, mas quem nunca tentou arrancar um sorriso, nem mesmo uma gargalhada ou aqueles gritinhos de um bebê? É certo que em alguns momentos a criança muitas vezes não corresponde aos estímulos do adulto, mas à medida que cresce vai ficando ativa e aprende a corresponder a essas brincadeiras estimuladas pelos adultos.

Nesse processo de evolução a criança começa a frequentar a escola e desde então, observa que o ambiente não lhe traz alegria e nem tão pouco oportunidade para brincar, o que a escola transmite para criança muitas vezes são conteúdos e mais conteúdos aplicados de maneira arcaica que não estimula a criança se desenvolver em sua globalidade.

Conhecendo a natureza da criança, bem como o gosto pelo brincar através desse apanhado, tem-se em mãos o poderoso poder dos jogos e brincadeiras aplicados em consonância aos conteúdos desenvolvidos em sala de aula, sobretudo com as crianças em idade pré-escolar. Tais propriedades devem ser inseridas na sala de aula, pois, o professor como mediador do conhecimento deve abordar os conteúdos escolares incluindo os jogos e brincadeiras, para que a partir de então, as crianças possam recriar situações imaginárias de maneira espontânea. Sendo assim, o Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil (BRASIL, 1998) diz que:

A brincadeira 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 entre a brincadeira e a realidade imediata que lhe forneceu conteúdo para realizar-se. Nesse sentido, para brincar é preciso apropriar-se de elementos da realidade imediata de tal forma a atribuir-lhes novos significados. Essa peculiaridade da brincadeira ocorre por meio da articulação entre a imaginação e a imitação da realidade. Toda brincadeira é uma imitação transformada, no plano das emoções e das ideias, de uma realidade anteriormente vivenciada. (BRASIL, 1998, vol. 1, p. 27)

Isso vem mostrar que através da brincadeira a criança vai construindo, idealizando, aprendendo e exercitando sua criatividade, pois o concreto e o imaginário convivem de forma agradável, e faz com que a criança compreenda que não está sendo cobrada e nem pressionada, mas faz com que ela se sinta a vontade. Desta forma, o ensino e a aprendizagem se tornarão mais eficazes, dinâmicos e terão mais significado. Além disso, os conteúdos trabalhados em sala de aula devem estar em harmonia com a ludicidade e a interdisciplinaridade, a qual proporciona uma atitude inovadora diante do conhecimento, visando a garantia do conhecimento globalizante e rompendo limites entre disciplinas. Conforme os Parâmetros Curriculares Nacionais:

[...] A interdisciplinaridade supõe um eixo integrador, que pode ser o objeto do conhecimento, um projeto de investigação, um plano de intervenção. Nesse sentido, ela deve partir da necessidade sentida pelas escolas, professores e alunos de explicar, compreender, intervir, mudar, prever algo, que desafia uma disciplina isolada que atrai a atenção de mais de um olhar, talvez vários. (BRASIL, 2002, p. 88-89)

Assim, a interdisciplinaridade é vivenciada com a cooperação de todos, a partir da interação estabelecida entre as disciplinas, os envolvidos ganham com a interdisciplinaridade, tanto os professores pela oportunidade de integração com os

colegas e a inovação da prática pedagógica de sala de aula como as crianças por participarem de atividades em grupo e de terem um ensino voltado para sua realidade. Nessa perspectiva, Fazenda (1994, p. 86) diz o que seria uma sala de aula interdisciplinar.

Numa sala de aula interdisciplinar, a autoridade é conquistada, enquanto na outra é simplesmente outorgada. Numa sala de aula interdisciplinar a obrigação é alterada pela satisfação; pela generalidade; o grupo homogêneo, pelo heterogêneo; a reprodução, pela produção do conhecimento. (...) Numa sala de aula interdisciplinar, todos se percebem e gradativamente se tornam parceiros e, nela, a interdisciplinaridade pode ser aprendida e pode ser ensinado, o que pressupõe o ato de perceber-se interdisciplinar. (...) Outra característica observada é que o projeto interdisciplinar surge as vezes de um que já possui desenvolvida atitude interdisciplinar e se contamina para os outros e para o grupo. (...) Para realização de um projeto interdisciplinar existe a necessidade de um projeto inicial que seja suficientemente claro, coerente e detalhado, a fim de que as pessoas nele envolvidas sintam o desejo de fazer parte dele. (FAZENDA, 1994, p. 86)

O lúdico abre espaço para uma aula interdisciplinar, mas é importante que o professor observe o que os alunos já sabem como também seus interesses. Sendo assim, o lúdico provoca a interdisciplinaridade e traz a união de temas e conteúdos sem obrigação de tempo, mas respeitando o ritmo e os interesses de cada criança. Conforme Maluf (2000, p. 4) em sua descrição no artigo “Brincar na escola”:

A tensão entre o desejo da criança e a realidade objetiva é que dá a origem ao lúdico acionado pela imaginação. Assim podemos afirmar que as brincadeiras por abrir espaços para o jogo da linguagem com a imaginação se configuram como possibilidade da criança forjar novas formas conceber a realidade social e cultural em que vive, além de servir como base para a construção de conhecimentos e valores. Isto faz com que o brincar seja uma grande fonte de desenvolvimento e aprendizagem. (MALUF, 2000, p. 4)

Através da ludicidade a criança entra em mundo da fantasia e encara a realidade de modo natural. Desse modo, o brincar que está constantemente presente no dia a dia da criança, seja no interior da escola ou fora dela, dependendo do momento, tanto se transforma em atividade de lazer ou em atividade de conhecimento. Contudo, o brincar no espaço escolar se diferencia do brincar em casa devido a sua objetividade de aprendizagem. Sendo assim, Lima (1992, p.28) diz que:

A brincadeira e o jogo por si só, entretanto, não dão totalmente conta da aprendizagem, esta se realiza, também, por meio de outras formas de atividades humanas, úteis a sistematização de um conteúdo [...] o processo de aprender inclui à ação, a reflexão da ação e a sistematização do conhecimento. (LIMA, 1992, p. 28)

Portanto, o brincar é um grande recurso para o professor de pré-escola e deve fazer parte integrante do planejamento. A escola através do professor precisa refletir o brincar não apenas como uma atividade recreativa e sem importância, mas como uma atividade facilitadora da aprendizagem, abrindo espaço para que no planejamento esteja incluído o brincar de forma sistemática integrando os conteúdos curriculares de forma interdisciplinar na sala de aula.

### 3.2- Brincando e aprendendo: o lúdico no planejamento escolar

A ação do brincar por meio dos jogos e brincadeiras, como foi ressaltado ao longo deste estudo, é algo que pode auxiliar no processo de aprendizagem da criança, isso porque o brincar não só permite com que a criança desenvolva seu imaginário, mas permite que por meio dessa imaginação ela incorpore a realidade a qual está inserida.

A educação é um processo amplo e continuado, por isso a escola deve proporcionar a criança um ambiente prazeroso e propício para o seu desenvolvimento motor, sensorial, cognitivo e afetivo. O brincar deve ser incluído na proposta pedagógica proporcionando novos horizontes para a aprendizagem da criança e inovando as ações desenvolvidas em sala de aula.

É importante ressaltar que a ação do educador seja orientada no sentido de ampliar o repertório das crianças do ponto de vista linguístico e cultural. Portanto, cabe ao educador a tarefa de alimentar o imaginário infantil [...]. No planejamento precisam ser explicitados os conceitos a serem desenvolvidos, os conteúdos a serem trabalhados e as expectativas de realização das crianças. (LIMA, 1992, p. 29)

O professor deve explorar sua potencialidade profissional e não se acomodar em ser apenas um reprodutor de informações ou aquele que estabelece o aprendizado, mas deve ser um mestre que desperta na criança o desejo de aprender de maneira prazerosa.

As atividades lúdicas fazem parte do universo da criança, e o brincar é algo que se destaca em seu desenvolvimento, porém,

Há professores com opiniões diferentes sobre atividades lúdicas fazerem parte do processo educacional, alguns defendem que as atividades lúdicas só podem ser realizadas depois das atividades consideradas “sérias”. Esses professores acreditam que as atividades lúdicas não fazem parte do processo ensino – aprendizagem, outros professores consideram as atividades lúdicas mais um material didático que contribui para maior aprendizagem usando-as na medida do possível. (KRAEMER, 2007, p.5- 6)

Diante do exposto, pode-se perceber que muitos professores necessitam incorporar as atividades lúdicas como os jogos e brincadeiras em sua prática docente e,

sobretudo acreditar que a aprendizagem se torna mais significativa quando a criança principalmente na pré-escola aprende brincando. As atividades lúdicas representam uma forma moderna de se trabalhar em sala de aula.

Através delas, os alunos, principalmente as crianças desenvolvem o senso de organização, o espírito crítico e competitivo, o respeito mútuo, além de aprenderem e fixarem conteúdos com muitas facilidades. (KRAEMER, 2007, p. 14).

As atividades lúdicas são fundamentais na vida da criança, pois elas deixam a criança livre e despertam seu imaginário. Porém, quando são utilizadas sem planejamento perde sua essência e passam a não ser significativas por não preencher a carência que a criança expõe naquele momento. Para que não haja esta insignificância com relação à aplicação destas atividades em sala de aula, é importante que o professor esteja seguro do que vai aplicar com as crianças, o mesmo deverá planejar estas atividades antes de concretizá-las, se faz necessário que a faixa etária seja adequada ao tipo de atividade, a metodologia também deve estar em consonância com os conteúdos para que assim possa existir uma sistematização entre o brincar, o conteúdo, e a metodologia.

Nessa perspectiva, sobre a importância do planejar Ostetto (2002, p.177) relata que:

Planejar é uma atitude de traçar, projetar, programar, elaborar um roteiro para empreender uma viagem de conhecimento, de interação, de experiências múltiplas e significativas para o grupo de crianças. Planejamento pedagógico é atitude crítica do educador diante de seu trabalho docente. [...] É flexível, e como tal, permite ao educador, repensar, revisando, buscando novos significados para sua prática pedagógica. (OSTETTO, 2002, p. 177)

Sendo assim, o planejamento deve ser utilizado como instrumento auxiliador das atividades diárias do professor e também instrumento de avaliação da prática pedagógica, pois direciona o trabalho planejado a ser utilizado na sala de aula no dia a dia. Concomitantemente, para haver um bom desenvolvimento das crianças a partir das atividades planejadas, faz-se necessário que o professor observe o espaço e o momento em que elas irão ser aplicadas, para daí as crianças poderem usufruir daquilo que se foi planejado de maneira eficaz e significativa a sua aprendizagem.

Entender a importância do planejamento incluindo as atividades lúdicas na sala de aula e sua ligação entre brincar e aprender, é refletir a própria prática pedagógica e acreditar que através do brincar a criança aprende, para que isso aconteça

na prática é importante que o professor esteja em conformidade com os teóricos, pois é partir dos conhecimentos científicos que comprovamos a eficácia empírica.

Atualmente, pensar na formação lúdica do professor é acreditar na necessidade de melhorar ainda mais a qualidade do ensino - aprendizagem, principalmente da educação infantil, e para que isso aconteça, o professor é peça fundamental, quanto mais conhecimento adquirir maior será a possibilidade de desenvolver um trabalho prazeroso e satisfatório na escola.

Considerando a eficácia deste estudo frente ao desenvolvimento da criança, observa-se que através dos jogos e brincadeiras a aprendizagem da criança em idade pré-escolar se torna mais prazerosa, além disso, os conhecimentos são apreendidos de forma interdisciplinar com a ludicidade, conduzindo a aprendizagem por meio do brincar. A partir dessas colocações percebe-se que o professor é o grande mediador do processo de ensino e aprendizagem. Conforme diz Pereira (2002, p.9) “Educar é um ato de coragem e ousadia”. Sendo assim, todo educador deve ser corajoso e ousado, e levar esse sentimento àqueles que dependem dessa mediação, as crianças.

#### 4 PERCURSO METODOLÓGICO

Para compreender como se dá a influência dos jogos e brincadeiras na aprendizagem da educação infantil, realizamos nossa pesquisa de campo, cujo estudo explorou alguns critérios metodológicos que serviram de apoio para definir o método e o percurso da investigação enunciada. Minayo (1994, p.16) explica o método como sendo “o caminho do pensamento e a prática exercida na abordagem da realidade”.

Isto quer dizer que se busca viabilizar procedimentos metodológicos que procuram responder as expectativas do estudo explicitado, sobretudo no método de construção e compreensão desse processo, tendo os jogos e brincadeiras como propriedade essencial dessa proposta.

Segundo (CASTRO, 1976, p.13, apud KOCHE, 2003, p.121) “toda pesquisa de certa magnitude tem que passar por uma fase preparatória de planejamento”. Planejar constitui buscar prováveis alternativas para serem realizadas, buscando a flexibilidade do conhecimento - o que é a fundamental especialidade do planejamento de uma pesquisa, procurando explicar seu processo de solução.

Sobre a característica, essa pesquisa é descritiva, pois almeja descrever as características dos elementos, as propriedades do fenômeno estudado, além de que o observador atua como membro atuante. Segundo Richardson (2007, p.261), “o observador participante tem mais condições de compreender hábitos, atitudes, interesses, relações pessoais e características da vida diária da comunidade do que o observador não participante”.

Segundo Gil (1994, p. 46)

Algumas pesquisas descritivas vão além da simples identificação da existência de relações entre variáveis, pretendendo determinar a natureza dessa relação. Neste caso, tem-se uma pesquisa descritiva que se aproxima da explicativa. Mas há pesquisas que, embora definidas como descritivas a partir de seus objetivos, acabam servindo mais para proporcionar uma nova visão do problema, o que as aproxima das pesquisas exploratórias.

Nessa perspectiva, a pesquisa também é exploratória, pois teve a finalidade de conhecer categoricamente o elemento estudado, ou seja, familiarizar-se com o fenômeno investigado, aplicando-se questionário com perguntas abertas e observando-se a sala de aula.

Diante desse pressuposto, podemos então dizer que nossa pesquisa em sua abordagem se caracteriza qualitativa. Segundo Maanem (1979, p. 520):

A expressão “qualitativa” assume diferentes significados no campo das ciências sociais. Compreende um conjunto de diferentes técnicas interpretativas que visam a descrever e a decodificar os componentes de um sistema complexo de significados. Tem por objetivo traduzir e expressar o sentido dos fenômenos do mundo social; trata-se de reduzir a distância entre indicador e indicado, entre teoria e dados, entre contexto e ação.

Ultimamente a pesquisa qualitativa vem sendo empregada nas áreas das ciências sociais e humanas, pois pesquisadores qualitativos demonstram interesse em realizar um trabalho de acordo com a realidade que o cercam. Segundo Triviños (1987, p. 120) “o aparecimento da pesquisa qualitativa surgiu de maneira mais ou menos natural: tem suas raízes nas práticas desenvolvidas pelos antropólogos”. A pesquisa com aspecto qualitativo nasceu da carência de escolher “alternativas metodológicas para pesquisa em educação” Triviños (1987, p. 116).

Desse modo, percebe-se a influência da pesquisa qualitativa para a área educacional, do qual vem colaborar para a possibilidade de modificações da realidade social, realidade cuja escola também está inserida. Possivelmente podem ocorrer mudanças nos resultados da pesquisa, pois o método qualitativo possibilita algumas interrupções na maneira de entender e atuar, tanto do ponto de vista do pesquisador como também do ponto de vista do pesquisado.

Neste momento, é possível compreender que a metodologia qualitativa “visa destacar características não observadas, e não emprega instrumentos estatísticos com base no processo de análise do problema”. (RICHARDSON, 1999). Segundo o mesmo autor

Os estudos que empregam a metodologia qualitativa podem descrever a complexidade de determinado problema, analisar a interação de certas variáveis, compreender e classificar processos dinâmicos vividos por grupos sociais. (RICHARDSON, 1999, p. 80)

“O trabalho de descrição tem caráter fundamental no estudo qualitativo, pois é por meio dele que os dados são coletados”. (MANNING, 1979, p. 668). Portanto, a atividade de descrição da pesquisa qualitativa é fundamentada no estudo qualitativo, pois através dele são recolhidas as informações do fenômeno estudado. Desse modo, o método qualitativo é semelhante ao procedimento interpretativo dos fenômenos empregados no cotidiano. Na pesquisa qualitativa existe um espaço aberto para coleta

de dados para posteriormente serem analisados, ou seja, a pesquisa qualitativa reconhece o ambiente na qual permite a interação considerando a opinião dos indivíduos.

A pesquisa qualitativa não quantifica o fato pesquisado, mas pretende descrevê-lo, compreendê-lo e interpretá-lo. Conforme Haguete (1987, p. 75) “os métodos qualitativos enfatizam as especificidades em termos de suas origens e de sua razão de ser”. Os estudos de pesquisa qualitativa discordam entre si quanto ao método, à forma e aos objetivos. Caracterizando os estudos da pesquisa qualitativa Godoy (1995a, p.62) ressalta “a diversidade existente entre os trabalhos qualitativos e enumera um conjunto de características essenciais capazes de identificar uma pesquisa desse tipo, a saber: (1) o ambiente natural como fonte direta de dados e o pesquisador como instrumento fundamental; (2) o caráter descritivo; (3) o significado que as pessoas dão às coisas e à sua vida como preocupação do investigador; (4) enfoque indutivo”.

#### 4.1 Caracterização do campo da pesquisa

Trata-se de um estudo descritivo, cuja finalidade é verificar como os professores sistematizam atividades envolvendo jogos e brincadeiras a fim de favorecerem a aprendizagem da criança em idade pré-escolar. A escola escolhida para a aplicação desta pesquisa foi a Escola Municipal Nazilda da Cunha Moura, pertencente à rede pública, localizada à Rua Rui de Freitas Albuquerque s/n, no Bairro Esplanada da Estação, no Município de Guarabira-Pb.

A escola foi fundada no ano de 1988 pelo gestor da época, Zenóbio Toscano de Oliveira, com o objetivo de atender as necessidades da comunidade local. É um prédio pequeno e conta apenas com quatro salas de aula, um pequeno espaço denominado de pátio, uma cozinha, dois banheiros, uma secretaria, uma diretoria e uma pequena dispensa, em que são guardados os alimentos. A frente da escola tem características de abandono, pois apresenta grande quantidade de mato, lixo e muitas vezes entulhos; a entrada fica nos fundos da escola devido sua frente apresentar um declínio.

A escola funciona em três turnos e com três modalidades de ensino: no turno matutino funciona o ensino infantil, no turno vespertino o ensino fundamental e no turno noturno a EJA (Educação de Jovens e Adultos). As crianças atendidas na

instituição escolar não se restringem apenas daquela comunidade, mas também de outras comunidades.

Desse modo, a Escola Municipal Nazilda da Cunha Moura, funciona com um total de 81 crianças distribuídas nos dois turnos (manhã e tarde) e 37 alunos no turno noite, totalizando 118 pessoas distribuídas nos três turnos. Em tese, a escola possui um Projeto Político Pedagógico que está sendo reformulado, almejando uma melhor qualidade no ensino; também conta com um Conselho Escolar que foi constituído baseado na Lei 9.394 de 1996, que tem como princípio “Gestão democrática no ensino público, na forma da lei”. O trabalho pedagógico realizado pela escola envolve uma ação conjunta, entre educadores, pais e comunidade escolar que primam o desenvolvimento da criança em todos os aspectos.

#### 4.2 Os sujeitos da pesquisa

Participaram diretamente desta pesquisa cinco professoras da Escola Municipal de Ensino Infantil e Fundamental Nazilda da Cunha Moura. Entre elas estão duas professoras de educação infantil, Pré I e Pré II, e três do ensino fundamental do 1º, 2º 4º e 5º ano, que foram denominadas de professora A, professora B, professora C, professora D e professora E. Todas as professoras pesquisadas são Graduas e outras Pós-Graduas; quatro das professoras pesquisadas pertencem ao quadro efetivo do município, apenas uma professora é contratada.

Os alunos envolvidos nesta pesquisa estão subdivididos em dois turnos, pela manhã funciona o Pré I, com 13 crianças todas com faixa etária de quatro anos; e o Pré II coincidentemente com 13 alunos, todas na faixa etária de cinco anos; no turno tarde funcionam o 1º ano, com 14 crianças, todas na faixa de seis anos, o 2º ano com 13 alunos com idade entre sete e oito anos, o 3º ano com 13 alunos com faixa etária entre nove e dez anos e uma turma multisseriada de 4º e 5º anos - o 4º ano com 10 alunos e o 5º ano com 5 alunos, todos com faixa entre nove e treze anos.

Desta forma, considerando a natureza ampla e individual do tema abordado, os indivíduos da pesquisa foram distinguidos pelas cinco professoras as quais exercem uma importante ação, tornando possível todo processo a ser analisado e pesquisado a partir de então.

### 4.3 Procedimentos para coleta de dados

Os processos que antecederam a pesquisa de campo se deram através de autorização institucional requerido a gestora (anexo 1); o termo de consentimento livre requerido às professoras (anexo 2), plano de aula semanal (anexo 3) e a ficha de observação (apêndice 2). Diante a aceitação das partes a ser pesquisada, a pesquisa teve início com a coleta de dados. Foram escolhidas cinco, das oito professoras que lecionam na escola, a se submeteram em responder a um questionário (Apêndice 1), composto de dez perguntas breves e claras. Segundo Richardson, (2007, p. 201),

[...] toda coleta de dados, escrita ou oral, é um processo de interação entre pessoas. Portanto, deve-se procurar uma ordem de perguntas que facilite a interação. Assim, não convém passar bruscamente de um tema a outro; não convém fazer e refazer a pergunta em diferentes partes do questionário etc. [...] a coleta de dados é uma conversa entre duas ou mais pessoas que visam solucionar um problema; portanto, devem ser respeitadas as normas de uma conversa desse tipo.

Neste sentido, o questionário foi elaborado com questões abertas, possibilitando o sujeito da pesquisa a responder às perguntas com maior liberdade, respeitando a flexibilidade da sua realização - o que facilitou a compreensão dos dados coletados. O questionário levou em consideração o tipo de análise realizada e os dados de forma que os sujeitos pesquisados não se considerassem pressionados a dar sua resposta, mas no intuito de obter informações mediante questionamentos, sem que o pesquisador necessitasse estar *in loco*, ou seja, o questionário propiciou a identificação da pesquisa de estudo sem a interferência do pesquisador.

Também foi utilizada como método de coleta a observação participante, pois é nesse momento que o observador torna-se imerso no campo da pesquisa fazendo-se parte do contexto de observação e podendo estabelecer uma relação frente a frente com os observados, modificando ou sendo modificado pelo contexto. Neto (2002, p.61) mostra que “[...] a importância dessa técnica reside no fato de podermos captar uma variedade de situações ou fenômenos que não são obtidos por meio de perguntas”.

A observação foi realizada no interior da sala de aula da educação infantil, mais precisamente a sala do pré II, verificando como a professora trabalha a relação do brincar, através dos jogos e brincadeiras, com a aprendizagem; como também a aplicação dos conteúdos trabalhados e retomados com a sistemática das atividades

lúdicas na pré-escola. Para facilitar o registro dos dados, utilizou-se uma ficha de observação de sala de aula, que permitiram focalizar determinados aspectos desenvolvidos pela professora.

## 5. ANÁLISES DOS DADOS

A partir dos dados coletados através do questionário realizado com as cinco professoras da Escola Municipal Nazilda da Cunha Moura, nomeadas de professora A, professora B, professora C, professora D e professora E, puderam-se descrever com precisão as informações coletadas para a análise. O questionário foi construído com base em dez perguntas, as quais seguiram o roteiro estrutural com o resultado abaixo explicitado.

1- Qual a importância dos jogos e brincadeiras na aprendizagem da criança em idade pré-escolar?	
Professora A	A importância é que sejam utilizados como ferramentas pedagógicas estimuladoras, facilitadoras que auxiliam de maneira prazerosa no processo de aprendizagem.
Professora B	É valiosa e torna-se atrativa, divertida e todos participam.
Professora C	Sua importância é que desenvolve o seu raciocínio e constrói o conhecimento de forma descontraída.
Professora D	É por meio do brincar que a criança aprende.
Professora E	Para mim é de grande importância, pois é um meio de chamar a atenção da criança fazendo com que ela perceba que está apenas brincando, mas sabemos que também está aprendendo de forma alegre e prazerosa.

O modo de entender a importância dos jogos e brincadeiras na aprendizagem da criança em idade pré-escolar foi visto pelas professoras como algo facilitador do processo de ensino e aprendizagem. Adicionadas as falas das professoras, a professora A alegou que os jogos e brincadeiras sejam utilizados como ferramentas pedagógicas no processo de aprendizagem, assim como a professora B, a aprendizagem torna-se atrativa, divertida e todos participam, a professora C citou que desenvolve o raciocínio e ajuda na construção do conhecimento de forma descontraída; a professora D descreveu que através do brincar a criança aprende; já a professora E citou que é um meio de chamar atenção da criança para aprendizagem sem que ela perceba que está aprendendo. Todas as professoras consideraram os jogos e brincadeiras importantes à aprendizagem da criança e que através do ato do brincar a criança aprende de modo prazeroso, descontraído mesmo imaginando que está apenas brincando.

2- Qual a sua opinião sobre o porquê da criança aprender brincando?	
Professora A	Enfatiza-se que ao brincar, a criança se comunica por meio de ação, sua forma de pensar. Enfim, as brincadeiras expressam possibilidades de uma pedagogia diferenciada.
Professora B	A minha opinião é que chama atenção da criança e que obtemos excelentes resultados, pois discutem o assunto e aprendem de maneira agradável.
Professora C	É que ela desenvolve a sua capacidade de criar e aprender.
Professora D	As brincadeiras fazem parte do cotidiano da criança desempenhando importante papel em seu desenvolvimento intelectual.
Professora E	É muito importante sabermos que a criança gosta de brincar, pois devemos aproveitar este momento para que elas se sintam úteis e estimuladas e assim, haja um bom rendimento na aprendizagem.

As cinco professoras avaliaram o aprender brincando para criança como algo estimulador da aprendizagem. Na fala da professora A o brincar é uma forma de comunicação que atua na forma de pensar da criança; a professora B explicitou que chama a atenção da criança e que a partir desta ação obtêm-se grandes resultados. Já na fala da professora C desenvolve a capacidade de criar e aprender e nas falas da professora D e E, as brincadeiras fazem parte do cotidiano da criança, desenvolvendo um grande papel em seu intelecto e um bom rendimento na aprendizagem.

Neste caso, é essencial que os jogos e brincadeiras sejam vistos como uma ferramenta de inovação à aprendizagem da criança, principalmente em idade pré-escolar, pois a aplicação dos mesmos faz com que a aprendizagem se torne mais significativa. Segundo Bettelheim (1998, p.168), “brincar é muito importante, porque, enquanto estimula o desenvolvimento intelectual da criança, também ensina, sem que ela perceba, os hábitos necessários a esse crescimento”.

3- Como você entende a relação entre o brincar e a aprendizagem?	
Professora A	A aprendizagem acontece de maneira lúdica e significativa proporcionando ao educando o prazer em

	aprender.
Professora B	É importante que o professor tenha a facilidade de brincar de maneira que encaixe o assunto desejado.
Professora C	É que através de um jogo ou uma brincadeira o aluno desenvolve a leitura, escrita, a matemática e etc.
Professora D	O brincar é um facilitador da aprendizagem, ou seja, a criança desenvolve com mais rapidez suas habilidades.
Professora E	Um momento prazeroso de bastante interação professor/aluno; passar confiança e estímulos para que a criança seja capaz de descobrir que é importante participar destes momentos lúdicos.

A relação entre o brincar e a aprendizagem é entendida pelas professoras como algo positivo para a aprendizagem. Segundo o que disse a professora A, a aprendizagem acontece de maneira lúdica e significativa proporcionando ao educando o prazer em aprender. As professoras B e C citaram que o professor deve ter facilidade para brincar com as crianças e saber adequar os conteúdos com o brincar, pois através de um jogo ou uma brincadeira o aluno desenvolve a leitura, a escrita, a matemática, entre outros. Nas palavras das professoras D e E o brincar facilita a aprendizagem desenvolvendo com rapidez suas habilidades e se tornando um momento prazeroso, além de existir interação entre professor e aluno.

Nessa perspectiva, sabe-se que vários teóricos enfatizam concepções particulares no que diz respeito ao brincar a uma ação natural do ser humano, pois no ato do brincar a criança demonstra ser livre e se apresenta de forma espontânea: essa é a oportunidade de observar a agilidade do seu desenvolvimento e fazer intervenção. Segundo Zanluchi (2005, p.91) “a criança brinca daquilo que vive; extrai sua imaginação lúdica de seu dia a dia”. Além disso, o brincar interfere na aprendizagem e pode contribuir para a aplicação de várias atividades sucedidas no dia a dia durante as aulas e entre as disciplinas.

4- Em sua prática pedagógica você costuma utilizar os jogos e as brincadeiras? Cite alguns.	
Professora A	Sim, o jogo da forca, jogo do dominó, o bingo de letras e de números jogos pedagógicos, brincadeiras de faz de

	conta.
Professora B	Sim, jogo da memória, bingo, forca, amarelinha, pular corda e dentro/fora.
Professora C	Sim, jogo da memória, dominó, cantigas de rodas e o alfabeto móvel.
Professora D	Sim, caixa surpresa, dança dominó, brincadeiras de cantigas de roda, bingo etc.
Professora E	Sim, fichas, crachás, dominós, boliche, corda e outros.

As cinco professoras alegaram utilizar jogos e brincadeiras em sua prática pedagógica, entre os quais citaram o jogo da forca, jogo do dominó, o bingo, amarelinha, pula corda, dentro e fora, cantigas de roda, boliche, dama e caixa surpresa. Sendo assim, por meio dos jogos e brincadeiras as aulas passam a ser mais dinâmicas, descontraídas e interessantes na sala de aula.

5- Você procura realizar algum tipo de jogo e brincadeira com os conteúdos aplicados em sala de aula?	
Professora A	Sim
Professora B	Sim, depende de cada assunto que for planejado.
Professora C	Sim
Professora D	Sim
Professora E	Sim

Nesse caso, todas as professoras citaram associar os conteúdos aplicados em sala de aula com os jogos e brincadeiras; a professora B citou que depende do assunto planejado. Segundo as professoras, a aprendizagem dos conteúdos ligada às atividades lúdicas tem um espaço garantido na sala de aula.

6- Quais conteúdos você costuma aplicar utilizando os jogos e brincadeiras?	
Professora A	No raciocínio verbal, lógico, visual e abstrato.
Professora B	Números, alfabeto, corpo humano, adição e subtração.
Professora C	O alfabeto móvel para formar palavras, o dominó na matemática.
Professora D	Alfabeto, numerais, histórias infantis.
Professora E	Cantigas de roda, Espaço e forma, números, Distância

	perto/longe.
--	--------------

As professoras citaram os conteúdos que costumam aplicar utilizando os jogos e brincadeiras na sala de aula, a professora A citou que aplica os jogos e brincadeiras no raciocínio verbal, lógico, visual e abstrato, de acordo com a fala da professora houve um equívoco, pois o que ela citou não corresponde a conteúdos e sim a habilidade cognitiva, já a professora B citou aplicar no trabalho com números, alfabeto, corpo humano, adição e subtração, a professora C e D se assemelha a professora B, no que diz respeito ao alfabeto, mas a professora D acrescenta numeral e histórias infantis, a professora E, citou que costuma trabalhar com jogos e brincadeiras através das cantigas de roda, Espaço e forma, números, Distância: perto/longe. Portanto, todas com exceção da professora A, alegaram trabalhar os conteúdos de forma lúdica, aplicando os jogos e brincadeiras na sala de aula.

7- Como você observa a aprendizagem dos alunos utilizando os jogos e brincadeiras com os conteúdos aplicados em sala de aula?	
Professora A	Desse modo os alunos aprendem brincando os conteúdos de forma prazerosa e há interação com outras crianças.
Professora B	Observo que desperta o interesse do aluno e a aula não se torna chata e sim proveitosa, onde o entusiasmo toma conta dos alunos.
Professora C	O desenvolvimento é muito bom, porque eles aprendem brincando.
Professora D	Facilidade na aprendizagem e maior compreensão e concentração.
Professora E	Observo que a aprendizagem fica bem melhor, eles não se cansam e é bem mais proveitoso e menos estressante.

A utilização dos jogos e brincadeiras aplicados com os conteúdos em sala de aula foi observada pelas professoras como algo que facilita a aprendizagem. Segundo o que disse a professora A e a professora C os alunos apresentam um bom desenvolvimento e aprendem brincando os conteúdos trabalhados em sala de aula, como também conseguem interagir uns com os outros. As professoras B e E citaram que despertam o interesse do aluno, a aula não se torna chata, os alunos não se cansam, e a aprendizagem passa ser mais proveitosa. Acrescentando o que disse as quatro

professoras, a professora D adiciona que existe facilidade na aprendizagem e uma maior compreensão e concentração.

Sendo assim, a ação do brincar especificamente através da utilização dos jogos e brincadeiras influencia a aprendizagem da criança de forma positiva, principalmente a criança da pré-escola, os alunos demonstram entusiasmo com essa metodologia de ensino, os professores conseguem ministrar aulas diferenciadas, saindo um pouco da monotonia e inovando sua prática pedagógica. Segundo o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (BRASIL, 1998, p.29)

Cabe ao professor organizar situações para que as brincadeiras ocorram de maneira diversificada para propiciar às crianças a possibilidade de escolherem temas, papéis, objetos e companheiros com quem brincar ou os jogos de regras e de construção, e assim, elaborarem de forma pessoal e independente suas emoções, sentimentos, conhecimentos e regras sociais.

8- As realizações dessas atividades lúdicas acontecem em que espaço da escola?	
Professora A	No chão da sala de aula.
Professora B	Na sala de aula.
Professora C	Na sala de aula.
Professora D	Na sala de aula.
Professora E	Acontece dentro da sala de aula, porque o espaço da nossa escola ainda é muito pequeno.

Todas as professoras citaram que as atividades lúdicas aconteciam no espaço da sala de aula, isso porque a escola dispõe de um espaço considerado pequeno. Percebe-se que a falta de espaço na escola não impede que as atividades lúdicas possam ser executadas.

Todo lugar é lugar de brincar, inclusive a sala de aula que é o lugar onde a aprendizagem acontece. Por isso é muito importante que o professor garanta tempo e espaço para que a brincadeira aconteça na sala de aula, de modo que esses espaços se tornem desafiadores e estimuladores para criança. Sendo assim, Maluf (2003, p. 31) diz que,

As atividades lúdicas precisam ocupar um lugar especial na educação. Entendendo que o professor é figura essencial para que isso aconteça, criando os espaços, oferecendo materiais adequados e participando de momentos lúdicos. Agindo dessa maneira, o professor estará possibilitando às crianças uma forma de assimilar a cultura e modos de vida dos adultos, de forma criativa, prazerosa e sempre participativa.

Nessa perspectiva, o professor exerce um papel fundamental nesse processo, porque é através dele que os espaços são criados, visando atender as peculiaridades de cada criança; é importante que ele entenda que o brincar é primordial na aquisição de conhecimento, no desenvolvimento e na construção da identidade da criança.

9- Com que frequência as atividades lúdicas são inseridas no planejamento Pedagógico?	
Professora A	Frequentemente, para levantar o estímulo pelas aulas.
Professora B	Todas as vezes que planejamos buscamos inovar as atividades lúdicas.
Professora C	Duas vezes por semana.
Professora D	Depende muito do conteúdo aplicado em sala de aula.
Professora E	As atividades lúdicas geralmente costumam ser inseridas no planejamento, uma ou duas vezes por semana

Segundo o que citou a professora A, as atividades lúdicas são inseridas no planejamento pedagógico com frequência, no intuito de estimular as aulas; a professora B citou que todas as vezes que planeja busca inovar as aulas com atividades lúdicas; a professora C comentou inserir as atividades lúdicas duas vezes por semana; já a professora D disse que depende muito do conteúdo aplicado em sala de aula. A professora E alegou inserir as atividades lúdicas uma ou duas vezes por semana. Diante do que as professoras relataram, percebe-se que as atividades lúdicas são inseridas no planejamento pedagógico constantemente.

10- Que métodos e recursos são mais utilizados na aplicação de brincadeiras e jogos pedagógicos?	
Professora A	O jogo é utilizado como recursos pedagógicos têm um enfoque voltado para motivar novas aprendizagens.
Professora B	Que o aluno desenvolva a leitura e escrita material sucata, corda, alfabeto móvel, bingo, cartão e jornal.
Professora C	Aula expositiva, mostrar como é feito o jogo ou a brincadeira. Utilizamos o dominó, papel, som para brincadeira.
Professora D	Aula explicativa, aula expositiva, alfabeto móvel, fichas.
Professora E	O método e recursos dependem da brincadeira e do jogo que irá ser trabalhado. (papel, corda, bola, boliche,

material dourado, fichas, dominós e outros).
--

A professora A citou que o jogo é utilizado como recurso pedagógico e tem enfoque motivador da aprendizagem; a professora B alegou usar como método a leitura e a escrita e os recursos mais utilizados são material de sucata, corda, alfabeto móvel, bingo etc. A professora C citou como método a aula expositiva e entre os recursos utiliza o dominó, papel e som para as brincadeiras; já o método utilizado pela professora D, é semelhante ao da professora C, aula explicativa, apenas acrescenta aula expositiva, e como recurso utiliza o alfabeto móvel e fichas; a professora E citou que o método e os recursos dependem da brincadeira e do jogo que irá ser trabalhado.

Nesse sentido, de acordo com o que mencionaram as professoras percebem-se que os jogos e brincadeiras são aplicados na sala de aula por meio de diferentes recursos e métodos. Desse modo, a partir da análise das respostas dadas pelas professoras no questionário e dos registros obtidos através da observação, realizada na sala de aula do Pré II, verificamos aspectos positivos em relação à sistematização de atividades envolvendo os jogos e brincadeiras na aprendizagem da criança.

A partir da observação realizada na sala de aula do pré II, constatamos na prática que a professora sistematiza os conteúdos utilizando os jogos e brincadeiras para direcionar o conteúdo apresentado; as atividades propostas pela professora contemplam o lúdico, e ela consegue desenvolver estratégias que facilitam a aprendizagem, usando materiais adequados para que o processo de ensino-aprendizagem seja apreendido pelas crianças, como fichas, brincadeiras, música, dinâmica, jogos, entre outros. Percebeu-se que existe relação entre o conteúdo, a aprendizagem e o brincar. O conteúdo que mais foi retomado através dos jogos e brincadeiras foi o alfabeto. A partir deste conteúdo, a professora explorou a formação de palavras através do jogo das sílabas móveis, reconhecimento das letras do alfabeto através de fichas, formação do nome da criança a partir das letras móveis; e para identificação das letras do alfabeto foi trabalhado um bingo.

Além das atividades contemplando o alfabeto, a professora trabalhou **quantidade**, por meio de materiais concretos; **sequencia numérica**, através das próprias crianças e dos objetos contidos na sala; **o corpo humano** (semelhanças e

diferenças) entre o corpo da menina e o corpo do menino, através de música e um quebra cabeça para montagem do corpo; **formas geométricas**, por meio de dinâmica, bloco lógico e oralidade, e como estímulo para imaginação e criatividade, foram desenvolvidas atividades através de **desenho** e **brincadeiras espontâneas, corrida e música**.

Percebemos que no planejamento semanal da professora os conteúdos eram integrados com as atividades lúdicas, desse modo, a aula não se tornou arcaica e nem cansativa, e os alunos aprenderam de forma descontraída e espontânea. Diante da realidade escolar observada, percebemos que havia interesse dos alunos em participar da aula, as crianças não demonstraram desânimo. A avaliação feita pela professora com relação ao desempenho das crianças era realizada pela participação delas nas atividades.

## 6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A escola é o lugar onde a aprendizagem é construída. Uma boa escola que se preze deve oferecer um ensino de qualidade, procurando atender as especificidades de sua clientela, mas para que isso aconteça se faz necessário que os professores repensem sua prática, buscando corresponder às expectativas das crianças, colocando-as no centro do processo educativo. Considerando os aspectos positivos dos jogos e brincadeiras, defendeu-se neste estudo a oportunidade da criança aprender brincando através da sistematização de atividades lúdicas atreladas aos conteúdos em sala de aula.

Através desta pesquisa verificou-se a realização de atividades desenvolvidas pelos professores envolvendo jogos e brincadeiras na aprendizagem da criança. Nesta perspectiva, após a análise do questionário aplicado com as professoras, da ficha de observação de sala de aula que levou em consideração a turma do pré II foi possível averiguar a importância dos jogos e brincadeiras na aprendizagem da criança, principalmente aquela em idade pré-escolar.

Os resultados da pesquisa nos mostraram que as atividades desenvolvidas pelas professoras contemplaram os jogos e brincadeiras e favoreceram a aprendizagem da criança; foi possível perceber que as professoras compreendiam a relação entre o brincar e a aprendizagem, como também em suas aulas procuraram retomar conteúdos já vivenciados através dos jogos e brincadeiras. O planejamento semanal da professora do pré II contemplou a sistematização das atividades envolvendo a ludicidade na sala de aula. Sendo assim, a sistematização dos jogos e brincadeiras utilizados influenciou na aprendizagem.

No transcorrer desta pesquisa, ficou compreendida a eficácia do trabalho com jogos e brincadeiras sistematizados aos conteúdos escolares. Com essa atitude, as professoras favoreceram a aprendizagem, promovendo a construção do conhecimento e aumentando a capacidade cognitiva, afetiva e psicomotora da criança.

De acordo com os objetivos explicitados no início dessa pesquisa, consideramos que os resultados obtidos foram positivos. Durante a pesquisa de campo percebemos a compreensão das professoras com relação à influência dos jogos e brincadeiras na aprendizagem da criança, principalmente as crianças em idade pré-escolar. Elas

conseguiram atender as expectativas da pesquisa com relação à compreensão entre o brincar e a aprendizagem.

Percebemos, a partir das observações realizadas, que as aulas demonstraram coerência com o que citaram no questionário, porém, a ludicidade poderia ter sido mais explorada e deveriam ter incluído a interdisciplinaridade entre as disciplinas e os conteúdos trabalhados, pois notamos que as disciplinas estavam um pouco isoladas, mas não implicou na aprendizagem da criança. As aulas foram produtivas, os materiais usados nas atividades com as crianças não eram muito atrativos, mas notamos que as crianças vivenciaram os conteúdos demonstrando prazer ao aprender brincando; o planejamento foi elaborado contemplando as atividades lúdicas

Assim, concluímos que os jogos e brincadeiras são ferramentas importantes e essenciais para o processo de aprendizagem na perspectiva lúdica; é uma proposta de ensino que supera a metodologia tradicional. Sendo assim, pudemos confirmar que a ludicidade através dos jogos e brincadeiras faz parte do universo da criança e contribuem significativamente para a sua aprendizagem.

## REFERÊNCIAS

**A Atividade da Criança na Idade Pré-Escolar:** Disponível em:  
[http://www.crmariocovas.sp.gov.br/pdf/ideias\\_10\\_p017-023\\_c.pdf](http://www.crmariocovas.sp.gov.br/pdf/ideias_10_p017-023_c.pdf). Acesso em:  
 10/07/2013

ALMEIDA, M.T.P. **Jogos divertidos e brinquedos criativos**. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 2004.

**A utilização do jogo na pré – escola:** Disponível em:  
[http://www.crmariocovas.sp.gov.br/pdf/ideias\\_10\\_p024-029\\_c.pdf](http://www.crmariocovas.sp.gov.br/pdf/ideias_10_p024-029_c.pdf). Acesso em:  
 14/07/2013

BRASIL. Ministério da Educação e do desporto. **Referencial Curricular Nacional de Educação Infantil:** formação pessoal e social. Brasília: MEC/SEF, vls. 1 e 2, 1998.

BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais:** Arte/Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1997.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Média e Tecnológica.

Parâmetros Curriculares Nacionais: Ensino Médio. Brasília: Ministério da Educação, 2002.

BETTELHEIM, Bruno - **Uma vida para seu filho**. Rio de Janeiro: Campus, 1988

**Educação Ambiental na Conscientização Sobre os Contaminantes Ambientais.**

Disponível em: <http://www.revistaea.org/artigo.php?idartigo=1445&class=02>. Acesso em: 22/07/2013

FAZENDA, Ivani C. **Interdisciplinaridade:** história, teoria e pesquisa. 4 ed. Campinas: Papyrus, 1994.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 3. ed. São Paulo: Atlas, 1994.

GODOY, Arilda S., Introdução à pesquisa qualitativa e suas possibilidades,  
 In: **Revista de Administração de Empresas**, v.35, n.2, Mar./Abr. 1995a, p. 57-63.

HAGUETTE, T. M. F. Metodologias qualitativas na sociologia. 3ª edição (revisada e ampliada). Petrópolis: Vozes, 1987.

JESUS, Ana Cristina Alves de. **Como aplicar jogos e brincadeiras na educação infantil**. Rio de Janeiro, Brasport, 2010.

KAMI, C. DEURIES, R. **Piaget para educação pré-escolar**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1991

KOCHE, José Carlos. *Fundamentos de Metodologia Científica*. Petrópolis: Vozes, 2003, p. 121.

KRAEMER, Maria Luiza. **Lendo, brincando e aprendendo**. Campinas - SP: Autores Associados, 2007. (coleção formação de professores).

LIMA, Elvira Cristina de Azevedo Souza. **A utilização do jogo na pré – escola**. Série Idéias, n. 10. São Paulo: FDE, 1992. p. 24-29.

MAANEN, John Van. Reclaiming qualitative methods for organizational research: a preface, IN: **Administrative Science Quarterly**, vol.24, nº4, December 1979 a, p. 520 – 526.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. Artigo: Brincar na Escola. 2000.

MALUF, A. C. M. Brincar prazer e aprendizado. Vozes, Petropolis: 2003.

MANNING, Peter K., Metaphors of the field: varieties of organizational discourse, In: **Administrative Science Quarterly**, vol. 24, no. 4, December 1979, pp. 660-671.

MINAYO, Maria Cecília de Souza [org.]. **Pesquisa Social: teoria, método e criatividade**. 24 ed., Petrópolis: Vozes, 1994.

**O lúdico e a interdisciplinaridade em sala de aula**. Disponível em: <http://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/35689/000815777.pdf?sequence=1>.

Acesso em: 10/07/2013

OSTETTO, Luciana Esmeralda. Planejamento na Educação Infantil: mais que a atividade, a criança em foco. In: OSTETTO, Luciana Esmeralda. (Org).

**Encontros e encantamentos na Educação Infantil**. 2. ed. Campinas: Papyrus, 2002.

PEREIRA, Eugenio Tadeu. Brinquedos e infância. **Revista da Criança – do professor de educação infantil**, Belo Horizonte, n. 37, p.7-9, nov. 2002.

PIAGET, J. A psicologia da criança. Ed Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.

PIAGET, Jean. *Seis estudos de psicologia*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1980.

RICHARDSON, Roberto Jerry et al. **Pesquisa social: métodos e técnicas**. São Paulo: Atlas, 1999.

RICHARDSON, Roberto Jerry. **Pesquisa Social: métodos e técnicas**. São Paulo: Atlas, 2007.

TRIVIÑOS, A. N. S. **Introdução à pesquisa em ciências sociais: a pesquisa qualitativa em educação**. São Paulo: Atlas, 1987

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A Formação Social da Mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

Wallon, H. (1986a). **Imitação e representação**. (E. S. Lima, Trad.). Em M. J. G. Werebe & Nadel-Brufelt (Orgs.). *Henri Wallon* (pp. 83-107). São Paulo: Ática. (Trabalho original publicado em 1945).

WASJKOP, Gisela. **Brincar na pré-escola**. São Paulo: Cortez. 1995.

ZANLUCHI, Fernando Barroco. O brincar e o criar: as relações entre atividade lúdica, desenvolvimento da criatividade e educação. Londrina: O autor 2005.

**ANEXO**

**ANEXO 1 – Autorização institucional****UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA – UFPB****CENTRO DE EDUCAÇÃO – CE****Curso de Graduação em Pedagogia – Modalidade Educação Infantil****AUTORIZAÇÃO INSTITUCIONAL**

Eu, \_\_\_\_\_ responsável pela instituição **Escola Municipal Nazilda da Cunha Moura**, declaro que, fui informado dos objetivos da pesquisa acima, e concordo em autorizar a execução da mesma nesta instituição. Caso necessário, a qualquer momento como instituição CO-PARTICIPANTE desta pesquisa poderemos revogar esta autorização, se comprovada atividades que causem algum prejuízo a esta instituição ou ainda, a qualquer dado que comprometa o sigilo da participação dos integrantes desta instituição. Declaro também, que não recebemos qualquer pagamento por esta autorização bem como os participantes também não receberão qualquer tipo de pagamento.

---

Pesquisador

---

Responsável pela Instituição

Documento em duas vias:

1ª via instituição

2ª via pesquisador

## **ANEXO 2 - Termo de Consentimento Livre e Esclarecido**

### **Nome da Pesquisa:**

A influência de jogos e brincadeiras na aprendizagem Escolar

### **Pesquisadores responsáveis:**

Rosemary Evaristo Barbosa e Josilene Cardoso dos Santos

### **Informações sobre a pesquisa:**

O objetivo desta pesquisa é verificar como é realizada a sistematização de atividades envolvendo jogos e brincadeiras, bem como sua relação entre o brincar e a aprendizagem na Escola Municipal Nazilda da Cunha Moura, na cidade de Guarabira, PB e tem como requisito o Trabalho de Conclusão do Curso de Pedagogia, tendo como orientadora Rosemary Evaristo Barbosa.

A pesquisa é importante devido à relevância da ludicidade no processo ensino e aprendizagem como ferramenta que auxilia a aprendizagem da criança de maneira prazerosa, sendo assim, o trabalho será desenvolvido através da pesquisa exploratória e descritiva, tendo como instrumentos de pesquisa o questionário, observação na sala de aula e documentos que comprovem a exatidão da pesquisa.

Eu \_\_\_\_\_, abaixo assinado, tendo recebido as informações acima, e ciente dos meus direitos abaixo relacionados, concordo em participar da pesquisa, tendo:

1 - A garantia de receber todos os esclarecimentos sobre as perguntas da entrevista antes e durante o transcurso da pesquisa, podendo afastar-me em qualquer momento se assim o desejar, bem como está assegurado o absoluto sigilo das informações obtidas.

2 - A segurança plena de que não serei identificada mantendo o caráter oficial da informação, assim como, está assegurada que a pesquisa não acarretará nenhum prejuízo individual ou coletivo.

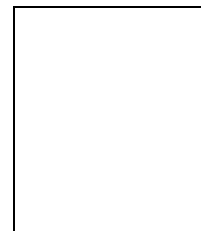
3 - A segurança de que não terei nenhum tipo de despesa material ou financeira durante o desenvolvimento da pesquisa, bem como, esta pesquisa não causará nenhum tipo de risco, dano físico ou mesmo constrangimento moral e ético ao entrevistado.

4 - A garantia de que toda e qualquer responsabilidade nas diferentes fases da pesquisa é dos pesquisadores, bem como, fica assegurado poderá haver divulgação dos resultados finais em órgãos de divulgação científica em que a mesma seja aceita.

5 - A garantia de que todo o material resultante será utilizado exclusivamente para a construção da pesquisa e ficará sob a guarda do pesquisador, podendo ser requisitado pelo entrevistado em qualquer momento.

Diante do exposto, solicitamos o consentimento de sua participação voluntária no referido estudo, por meio da assinatura abaixo.

Guarabira - PB, \_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2013.



Espaço para impressão

\_\_\_\_\_  
Assinatura do participante

Contato com o pesquisador responsável:

Caso necessite de maiores informações sobre o presente estudo, favor entrar em contato com a pesquisadora **Rosemary Evaristo Barbosa** através do Endereço: Cidade Universitária - João Pessoa - PB - Brasil - CEP: 58051-900 Fone: +55 (83) 3216-7200

E-mail: [rosemaryevaristo@ig.com.br](mailto:rosemaryevaristo@ig.com.br) ou [rosemaryead2008@yahoo.com.br](mailto:rosemaryead2008@yahoo.com.br)

Telefone celular: 8832 – 1463/ 9667 - 2867

Atenciosamente,

\_\_\_\_\_  
Assinatura do Pesquisador Responsável

## APÊNDICE 1 - Questionário da Pesquisa de Campo

O objetivo desta pesquisa é verificar como é realizada a sistematização de atividades envolvendo jogos e brincadeiras, como também a relação entre o brincar e a aprendizagem na Escola Municipal Nazilda da Cunha Moura, na cidade de Guarabira-PB, como requisito do Trabalho de Conclusão de Curso. Portanto, suas informações serão de grande relevância para nossa pesquisa.

1. Qual a importância dos jogos e brincadeiras na aprendizagem da criança em idade pré- escolar?

---

---

---

2. Qual a sua opinião sobre o porquê da criança aprender brincando?

---

---

---

3. Como você entende a relação entre o brincar e a aprendizagem?

---

---

---

4. Em sua prática pedagógica você costuma utilizar os jogos e as brincadeiras? Cite alguns.

---

---

---

5. Você procura realizar algum tipo de jogo e brincadeira com os conteúdos aplicados em sala de aula?

---

---

---

6. Quais conteúdos você costuma aplicar utilizando os jogos e as brincadeiras?

---

---

---

7. Como você observa a aprendizagem dos alunos utilizando os jogos e brincadeiras com os conteúdos aplicados em sala de aula?

---

---

---

8. As realizações dessas atividades lúdicas acontecem em que espaço da escola?

---

---

---

9. Com que frequência as atividades lúdicas são inseridas no planejamento pedagógico?

---

---

---

10. Que métodos e recursos são mais utilizados na aplicação de brincadeiras e jogos pedagógicos?

---

---

---

**APÊNDICE 2 - FICHA DE OBSERVAÇÃO DE SALA DE AULA**

Escola \_\_\_\_\_

Nome do professor (a) \_\_\_\_\_

Disciplina \_\_\_\_\_

Conteúdo da aula \_\_\_\_\_

Série/Ano \_\_\_\_\_

Data da observação \_\_\_\_\_

1. Atividades propostas pelo professor (a).

---

---

3. Estratégias didáticas utilizadas pelo professor (a).

---

---

---

4. Material (ais) utilizado (s) pelo professor (a).

---

---

5. Relação entre o brincar e a aprendizagem durante a aula.

---

---

6. O conteúdo retomado através de jogos e brincadeiras.

---

---

7. O planejamento diário e/ou semanal integrando atividades lúdicas.

---

---

8. Relaciona o conteúdo trabalhado em sala utilizando-se de jogos e brincadeiras.

---

---

9. Interesse dos alunos durante a aula.

---

---

10. Avaliação da professora com relação ao desempenho das crianças.

---

---