



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

ELANDIA PAULO DA SILVA

UTILIZAÇÃO DE JOGOS EDUCATIVOS COMO ESTRATÉGIA DE ENSINO NA
EDUCAÇÃO INFANTIL

ITAPORANGA – PB

2013

ELANDIA PAULO DA SILVA

**UTILIZAÇÃO DE JOGOS EDUCATIVOS COMO ESTRATÉGIA DE ENSINO NA
EDUCAÇÃO INFANTIL**

Trabalho de Conclusão de Curso - TCC apresentado com requisito para obtenção do título de Graduação Plena em Pedagogia na Modalidade à Distância pela Universidade Federal da Paraíba-UEPB Virtual.

Orientador: Prof^a Ms. Emília Cristina Ferreira de Barros

ITAPORANGA-PB

2013

S586u Silva, Elandia Paulo da.

Utilização de jogos educativos como estratégia de ensino na educação infantil / Elandia Paulo da Silva. – João Pessoa: UFPB, 2013.

31f.

Orientador: Emília Cristina Ferreira de Barros

Monografia (graduação em Pedagogia – modalidade à distância)
– UFPB/CE

1. Educação infantil. 2. Jogos. 3. Estratégia de ensino. I. Título.

UFPB/CE/BS

CDU: 373.24 (043.2)

ELANDIA PAULO DA SILVA

**UTILIZAÇÃO DE JOGOS EDUCATIVOS COMO ESTRATÉGIA DE ENSINO NA
EDUCAÇÃO INFANTIL**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Coordenação do Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia na Modalidade a Distância, do Centro de Educação da Universidade Federal da Paraíba, como requisito institucional para obtenção do título de Licenciada em Pedagogia.

Aprovada em: ____/____/2013

BANCA EXAMINADORA

Prof^a. _____
Prof. Orientador
Universidade Federal da Paraíba – UFPB

Prof. _____
Prof. Convidado
Universidade Federal da Paraíba – UFPB

DEDICATÓRIA

Dedico a Deus por te me iluminado em todos os momentos, ao meu esposo João Paulo e ao meu filho João Paulo Filho que sempre estiveram ao meu lado, aos meus queridos pais e irmãos.

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar, a Deus pela sabedoria, por iluminar minha mente a respeito do que fazer e escrever.

Ao meu esposo João Paulo e ao meu filho João Paulo Filho, pelo amor, paciência e compreensão, pois eles contribuíram direto indiretamente para o meu crescimento e na construção deste trabalho.

Aos meus pais que me deram a vida e por estar sempre me apoiando e aos irmãos, pela convivência fraterna.

A minha orientadora Emília Cristina Ferreira de Barros, pela paciência e dedicação que, sempre acreditando em mim e no que eu produzia.

Aos professores do Curso de Pedagogia á Distancia pela dedicação, contribuindo no meu aprendizado.

As minhas mediadoras presencial Rejaneide Barbosa, Josefa Cristina de Araújo e Maria Gracinete Rodrigues, pela compreensão, apoio, incentivo e ensinamentos que guardarei para sempre.

Aos colegas de turma e de trabalho que sempre me atenderam e me motivaram com palavras de incentivo para chegar até o final deste curso.

O Meu Obrigado!

“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 a formação do homem”.

Carlos Drummond de Andrade

RESUMO

O presente trabalho é resultado de uma pesquisa de campo, que conduz ao estudo teórico e prático e tem como objetivo reconhecer o espaço e as relações dos jogos e brincadeiras, buscando conhecer a importância que tem para a educação infantil. Nessa pesquisa investigamos o trabalho como lúdicos desenvolvidos pelas professoras de Educação Infantil e como estratégia metodológica optaram pela realização de uma pesquisa de campo, fundamentada na abordagem qualitativa, na qual abordamos observações, diálogos e aplicação de um questionário, onde levantamos dados sobre o fazer pedagógico das professoras, suas concepções de ensino aprendizagem através do lúdico, jogos e brincadeiras como ferramenta de ensino aprendizagem. O lúdico entendido como uma estratégia metodológica que, se bem aplicada, certamente ajudará no desenvolvimento integral das crianças. Por fim, esse estudo ajudou-nos a compreender que ainda há muito que fazer para que de fato, todas as crianças se sintam incluídas no processo educacional e assim a aprendizagem ocorra de forma significativa e com qualidade.

Palavras-Chave: Jogos; Estratégia de Ensino; Educação Infantil.

ABSTRACT

The present work is a result of field research, which leads to the theoretical and practical study and aims to recognize the space and relationships of the fun and games, seeking to know the importance that has for early childhood education. In this research we investigate the work as ludic developed by teachers of early childhood education and as methodological strategy opted for conducting a field survey, based on a qualitative approach, in which we discuss comments, dialogues and application of a questionnaire, where we raised about data do the teachers, their pedagogical conceptions of teaching learning through playful, fun and games as learning teaching tool. The playful understood as a methodological strategy that, if well applied, certainly will assist in the integral development of children. Finally, this study helped us to understand that there is still much to do to that in fact, all children feel included in the educational process and how learning occurs significantly and with quality.

Keywords: Games; Teaching strategy; Early Childhood Education.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	10
2 A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL.....	12
2.1 Jogos educativos.....	12
2.3 A perspectiva de Piaget, Vygotsky, Kishimoto e Antunes sobre o brincar.....	14
3 CONCEITOS DE LÚDICO.....	15
3.1 A contribuição do lúdico no processo ensino- aprendizagem.....	17
3.2 Jogos e Brincadeiras.....	18
4 METODOLOGIA DA PESQUISA.....	19
4.1 Caracterizações da pesquisa.....	20
4.2 Os sujeitos da pesquisa.....	20
4.3 Instrumentos e coleta de dados.....	21
4.4 Procedimentos metodológicos.....	21
4.5 Análise dos dados.....	22
4.5.1 Resultados e análise das questões objetivas.....	22
4.5.2 Resultados e análise das questões subjetivas.....	23
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	27
6 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	29
7 APÊNDICE.....	30

1 INTRODUÇÃO

Todas as atividades que realizamos exigem de nós um planejamento prévio. Não poderia ser diferente quando tratamos de ações realizadas em sala de aula. Planejar e organizar a ação educativa são oferecer um espaço que favoreça o processo do conhecimento, tendo em vista os objetivos que se quer alcançar. Por isso o presente trabalho apresenta um estudo, com respaldo em uma pesquisa teórica e prática, trazendo em contexto o propósito de oferecer através dos jogos educativos e brincadeiras estratégias que possam facilitar no processo de ensino aprendizagem para que as crianças aprendam de maneira prazerosa e divertida.

O jogo é uma atividade social cultural específica capaz de garantir a interação e construção de conhecimentos da criança da Educação Infantil. O jogo e a brincadeira são muito significativos na medida em que é condição essencial para a manifestação da forma organizada de sua realidade e o manuseio de possibilidades, limitações e conflitos da própria vida. Possibilita a introdução da criança, gradativamente, no universo sociocultural histórico, abre-lhe o caminho para a realização do processo ensino-aprendizagem, possibilitando a construção de sua autonomia, confiança e criatividade. (SARTI, 2001; p.33-34).

Diante disso o jogo se torna cada vez mais importante para o desenvolvimento das crianças podendo proporcionar uma forma de aprender prazerosa, de maneira lúdica, bem diferente da aprendizagem do método tradicional. Aprender brincando é muito mais valioso para a criança, pois brincar faz parte de seu mundo e desenvolvimento. É através das brincadeiras que ela descobre ou pode descobrir o mundo.

Ressaltamos a importância do lúdico no contexto escolar, que se caracteriza na preocupação em organizar ações buscando a melhoria no ensino de educação infantil. Dessa forma esse trabalho tem como objetivos de reconhecer o espaço e as relações dos jogos e brincadeiras, buscando conhecer a importância que tem para a educação infantil. É na formação dos nossos pequenos educandos que conquistaremos cidadãos mais apreciadores, sensíveis e críticos formadores do seu próprio pensamento. Sendo assim, o professor é um mediador e juntamente com os alunos tornam-se os principais protagonistas dessa mudança.

Percebemos que na realidade atual a aprendizagem das nossas crianças está fragmentada fazendo então necessário que a escola busque resgatar o interesse do educando pelo aprender brincando.

Nesse contexto, a metodologia utilizada na pesquisa de campo, envolve abordagem

qualitativa com investigação das práticas educativas em escola de Educação Infantil.

A pesquisa bibliográfica contribuiu na construção desta monografia, pois ampliou meu conhecimento acerca dos jogos educativos, brincadeiras e o lúdico, sendo fundamentada através dos autores: VYGOTSKY (1989), ZACARIAS (2007), RIZZI E HAYDT (2007), GILDA RIZZO (2001), OLIVEIRA (2007), entre outros que buscam utilizar o jogo como ferramenta para o ensino aprendizagem.

O presente trabalho de conclusão de curso está dividido em quatro capítulos, o primeiro formulando o texto introdutório, e a estrutura organizacional deste trabalho.

No segundo capítulo é abordado, a importância do lúdico na Educação Infantil, jogos educativos e a perspectiva de Piaget, Vygotsky, Kishimoto e Antunes sobre o brincar.

No terceiro capítulo, é informado o conceito de lúdico, a contribuição do lúdico no processo ensino- aprendizagem e jogos e brincadeiras a que vem descrever sobre o conceito de lúdico, contribuições de alguns autores sobre os jogos e brincadeiras como caráter pedagógico.

Na quarta parte desse trabalho é apresentado o percurso metodológico do projeto de pesquisa que aconteceu neste projeto acadêmico a análise de dados obtidos a partir da pesquisa de campo realizada e por último finalizando com as considerações finais a que vem abordar a reflexão acerca da temática estudada, relatando que os jogos e brincadeiras na sala de aula pode ser de forma prazerosa, divertida e dinâmica uma boa aprendizagem.

2 A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

O lúdico possibilita o estudo da relação da criança com o mundo. Através da atividade lúdica e do jogo, a criança forma conceitos, seleciona ideias, estabelece relações lógicas, integra percepções, faz estimativas compatíveis com o crescimento físico e desenvolvimento e, o que é mais importante, vai se socializando com as outras crianças.

Sabemos que educação infantil é o primeiro e decisivo passo para garantir todo o processo escolar das crianças. Por isso é uma instituição precisa trabalhar jogos e brincadeiras. O universo infantil é um estado permanente de descobertas e de criação, através do questionamento, do desafio de criar soluções próprias. Tudo são novo e estranho, exigindo da criança constante aprender.

Na criança que, brincando, tudo quer saber, pergunta sem parar, mexe nas coisas, desmonta os brinquedos, aparece o mesmo espírito crítico [...] De fato, a criança é, por vocação, um pesquisador pertinaz, compulsivo. A escola, muitas vezes, atrapalha esta volúpia infantil, privilegiando em excesso disciplina, ordem, atenção subserviente, imitação do comportamento adulto [...] Um profissional competente não perderia a ocasião de aproveitar essa motivação lúdica para impulsionar ainda mais o questionamento reconstrutivo, fazendo dele processo tanto mais produtivo, provocativo, instigador e prazeroso (Demo, 2007, p.11).

A utilização de atividades lúdicas nas escolas pode contribuir para uma melhoria nos resultados obtidos pelos alunos. Com isso o lúdico se torna de suma importância na Educação Infantil, pois é através dele, a criança pode desenvolver habilidades para sua aprendizagem e o professor deve direcionar atividades que possam favorecer a aprendizagem. Para Libaneo (2000, p.29) “a educação infantil tem três atores: crianças, família e profissionais da educação, não há como negar as relações entre os mesmos, porque a ausência de alguma destas relações implica num determinado modelo relacional”.

2.1 Jogos educativos

Os Jogos educativos data dos tempos do Renascimento, mais ganha força com a expansão da educação infantil. Entendido como um recurso que ensina, desenvolve e educa as crianças de forma prazerosa, o jogo educativo materializa-se nos brinquedos tabuleiro que exigem a compreensão do número e das operações matemáticas, nos vários brinquedos e brincadeiras que exige um olhar para o desenvolvimento infantil e materialização da função psicopedagógico: móveis com função de trabalhar a percepção visual, motora; carrinhos munidos de pinos que se

encaixam para desenvolver a coordenação motora.

Os jogos são fundamentais para desenvolver diversas habilidades, principalmente nas crianças, que estão em processo de formação. As atividades dos jogos em grupo desenvolvem as relações sociais e a orientação espacial.

O estudo mais complexo sobre a evolução do jogo na criança é de autoria de Jean Piaget (1971), que verificou esse impulso lúdico já nos primeiros meses de vida do bebê chamando de jogo de exercício sensório-motor. Do segundo ao sexto ano de vida, predomina a forma de jogo simbólico; e se manifesta, a partir da etapa seguinte, a prática do jogo de regras. Segundo Piaget, existem três formas básicas de atividade lúdica que caracterizam a evolução do jogo na criança de acordo com a fase do desenvolvimento em que aparecem.

A respeito dos estágios, Piaget (1969) faz a seguinte afirmativa:

“Cada estágio é caracterizado pela aparição de estruturas originais, cuja construção o distingue dos estágios anteriores. O essencial dessas construções sucessivas permanece no decorrer dos estágios ulteriores, como subestruturas, sobre as quais se edificam as novas características”. Piaget (1969, p. 15)

O jogo de exercício sensório-motor trabalha a coordenação motora ampla, a orientação espacial, temporal e visual, a coordenação viso motora e o esquema corporal. A criança nesse estágio é capaz de evocar situações passadas e antecipar situações futuras. No início desse estágio, é muito comum à criança representar situações de jogos simbólicos em que ela faz de conta.

De acordo com Piaget (1978):

A origem desses jogos de exercícios à imitação que surge da preparação reflexa. Imitar consiste em reproduzir um objeto na presença do mesmo. É um processo de “(...) assimilação funcional ou exercício no vazio, acompanhadas do prazer de ser causa ou de um sentimento de poderio” (1978, p. 149).

Os jogos simbólicos contemplam o desenho, a memória visual, a linguagem oral e não verbal e a escrita, que é uma forma de representação simbólica. Desenvolvem também as habilidades de observação, discriminação auditiva, orientação espacial como: conceitos de perto, longe, em cima, em baixo e a seriação como: noção de cheio, vazio, leve, pesado.

De acordo com Piaget (1969), jogo simbólico é:

(...) satisfazer o eu por meio de uma transformação do real em função dos desejos: a criança que brinca de boneca refaz sua própria vida, corrigindo-a a sua maneira, e revive todos os prazeres ou conflitos, resolvendo-os, compensando-os, ou seja, completando a realidade através da ficção. Em suma: o jogo simbólico não é um esforço de submissão

do sujeito ao real, mas, ao contrário, uma assimilação deformada da realidade ao eu. Piaget (1969, p. 29).

O jogo de regras são aqueles jogos de combinações sensório-motores como, por exemplo: corrida, jogos de bola, ou jogos intelectuais como; cartas e xadrez, nesse estágio os jogo regulamente tem regras previamente estabelecidas, tem a cooperação e a competição entre os alunos. Seguindo esse comentário Piaget afirma: “Para a inteligência, trata-se do início da construção lógica, que constitui, precisamente, o sistema de relações que permite a coordenação dos pontos de vista entre si” (PIAGET, 1969, p. 44).

O jogo, para ser trabalhado em sala de aula, deve promover situações interessantes, prazerosa e desafiadoras, permitindo aos alunos uma auto avaliação quanto ao seu desempenho e garantir a participação de todos. Com isso cabe ao professor explorar e adaptar situações do cotidiano dos alunos às atividades escolares, por isso é de suma importância que domine as ideias e os processos que deseja trabalhar, com o objetivo de que o aluno possa construir seu próprio conhecimento.

2.2 A perspectiva de Piaget, Vygotsky, Kishimoto e Antunes sobre o brincar.

O uso de jogos, brincadeira e brinquedos na educação infantil é defendido por vários teóricos, que mostram a importância dos mesmos do desenvolvimento da criança. Dentre eles, busquei os referenciais teóricos de Vygotsky (1984, 1994,1998), Kishimoto (1993), Antunes (2003) e Jean Piaget (1998) os quais tem em comum o estudo sobre a importância dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil.

O jogo pelo ponto de vista educacional, segundo Antunes (2003) significa divertimento, brincadeira, passatempo, pois em nossa cultura o termo jogo é confundido com competição. Ainda o autor relata que os jogos infantis pode até incluir uma ou outra competição, mas visando sempre a estimular o crescimento e aprendizagem com relação interpessoal, entre duas ou mais pessoas realizada através de determinadas regras, ainda que jogo seja uma brincadeira que envolve regras.

Segundo Kishimoto (2002, p. 21) relata que:

“O vocábulo brinquedo não pode ser reduzido à pluralidade de sentidos do jogo, pois conota criança e tem dimensão material, cultural e técnica.” O objeto brinquedo é um suporte da brincadeira, é a ação que a criança desempenha ao brincar. Assim podemos concluir que brinquedo e brincadeira esta relacionada diretamente com a criança/sujeito

e não se confundem com o jogo em si.

Para Kishimoto (2002) o brinquedo é diferente do jogo. Brinquedo é uma ligação íntima com a criança, na ausência de um sistema de regras que organizam sua utilização.

A infância é, também, a idade do possível. Pode-se projetar sobre ela a esperança de mudança, de transformação social e renovação moral. Ela é também portadora de uma imagem de inocência: de candura moral, imagem associada à natureza primitiva dos povos, um mito que representa a origem do homem e da cultura. Kishimoto (1993, p.22).

Piaget (1998), diz que a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, sendo, por isso, indispensável à prática educativa. Também considera que a brincadeira atua como uma forma de assimilação do real ao eu da criança. Para adaptar-se ao mundo, ela faz uma representação deste, e a brincadeira é uma atividade que transforma o real de acordo com suas necessidades afetivas e cognitivas.

Segundo Vygotsky (1989), a criança usa as interações sociais como formas de privilegiadas de acesso a informações: aprende a regra do jogo, por exemplo, através dos outros, e não como o resultado de um pensar individual para a solução de problemas. Dessa maneira, ela aprende a regular seu comportamento pelas reações.

Vygotsky (1989, p 109) ainda afirma que:

É enorme a influencia do brinquedo no desenvolvimento de uma criança. É no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, em vez de numa esfera visual externa, dependendo das motivações e tendências internas, e não por incentivos fornecidos por objetos externos.

Na visão sócia- histórica de Vygotsky (1989), a brincadeira e o jogo são atividades específicas da infância, em que a criança recria a realidade usando sistemas simbólicos. Essas atividades são humanas e criadoras e têm contexto cultural e social, nas quais imaginação, fantasia e realidade interagem para a produção de novas possibilidades de interpretação, de expressão e de ação pelas crianças, assim como de novas formas de construir relações sociais com outros sujeitos, criança e adultos.

3 CONCEITOS DE LÚDICO

O lúdico tem sua origem da palavra latina “ludus”, que quer dizer “jogo”. Se confinado a

sua origem, o termo lúdico estaria se referendo apenas ao ato de jogar, ao brincar, ao movimento espontâneo. A evolução da palavra “lúdica”, entretanto, não parou apenas a ser reconhecido como traço essencial de psicomotricidade do comportamento humano. De modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo de jogo. As implicações da necessidade lúdica extrapolaram as demarcações do brincar espontâneos (ZACARIAS, 2007).

Diante desse quadro a utilização de atividades lúdicas nas escolas, pode contribuir para uma melhoria através de resultados obtidos pela observação dos alunos. Claro, que atividades de cunho lúdico não abarcariam toda a complexidade que envolve processo educativo, mas poderiam auxiliar na busca de melhores resultados por parte dos educadores interessados em promover mudanças. Estas atividades são mediadores do processo de ensino-aprendizagem e contribui para tornar a sala de aula um ambiente alegre e favorável.

Segundo VYGOTSKY (1989), a lúdica influência enormemente o desenvolvimento da criança. Através do jogo, ela aprende a agir numa “esfera cognitivista”, sendo livre para determinar suas próprias ações”. O brinquedo estimula a curiosidade, a iniciativa e a autoconfiança, proporcionando o desenvolvimento da linguagem, do pensamento, da concentração e da atenção.

Durante muito tempo, o brincar foi visto apenas como uma recreação ou momento em que se livrava a criança das preocupações do adulto. É com esse pensamento que o Romantismo considera que a criança é um ser frágil e rico em pureza, e, dessa forma, que a brincadeira passa a ter o papel de resguardar a inocência infantil. No entanto, a natureza desse pequeno ser não era prioritária, e a sua espontaneidade era ignorada, pois não era atribuída uma singularidade, ou seja, não se respeitavam os aspectos particulares dessa fase em que se fundamentava a base da educação humana.

A criança passou a ser, a partir dessa época, cidadão com imagem contraditória, uma vez que ela era, ao mesmo tempo, o reflexo do que o adulto e a sociedade queriam que ela fosse e do que temiam que ela se tornasse. As crianças eram vistas, livres para desenvolvê-lo e educadas para não exercerem sua liberdade. (WAJSKOP, 1999, P. 21).

Segundo RIZZI E HAYDT (2007), o ato de jogar é tão antigo quanto o próprio homem, pois este sempre manifestou uma tendência lúdica, isto é, um impulso para o jogo. Tem uma função vital para o indivíduo, não só para distinção e descarga de energia, mas principalmente como forma de assimilação da realidade, além de ser culturalmente útil para a sociedade como

expressão de ideais comunitários.

De acordo com o "Referencial Curricular para a Educação Infantil"- RCNI [2002, p. 211], o jogo pode torna-se uma estratégia didática quando as situações são planejadas e orientadas pelo adulto visando a uma finalidade de aprendizagem, isto, é proporcionar à criança algum tipo de conhecimento, alguma relação ou atitude. Para que isso ocorra, é necessário haver uma intencionalidade educativa, o que implica planejamento e previsão de etapas pelo professor, para alcançar objetivos predeterminados e extrair do jogo atividades que lhe são decorrentes.

A escola passou a difundir um ensino enciclopédico, imaginando quanto mais conteúdos passassem, mais as crianças se desenvolveriam, o que não é verdade. Para serem assimiladas, as informações devem fazer sentido. Isso se dá quando elas incidem no que VYGOTSKY (2001, p.25) "chamou de zona de desenvolvimento proximal, a distância entre aquilo que a criança sabe fazer sozinha (o desenvolvimento real) e o que é capaz de realizar com ajuda de alguém mais experiente (o desenvolvimento potencial). Assim, o bom ensino é o que na zona proximal."

VYGOTSKY (1991, p. 118), considera que "a essência da brincadeira é a criação de uma nova relação entre o campo do significado e o campo de percepção visual, ou seja, entre situações no pensamento e no campo da percepção". Esta nova relação se estabelece também pelos usos que a criança faz dos signos, tendo a linguagem uma dimensão fundamental como comportamento de uso de signos mais importantes ao longo do desenvolvimento da criança, uma vez que:

A linguagem incorpora à atividade prática da criança transforma esta atividade e a organiza em linhas inteiramente novas, produzindo novas relações com o ambiente, além de nossa organização do próprio comportamento. (Vygotsky, 1988, p. 22).

Assim sendo, no desenvolvimento da brincadeira, o comportamento da criança vai abandonando o campo perceptivo imediato e vai ingressando no campo dos significados (Vygotsky, 1991).

3.1 A contribuição do lúdico no processo ensino- aprendizagem

A ludicidade, em seu contexto geral, deve ser considerada coerente, tanto em relação á criança como ao adulto, pois ela envolve todas as capacidades de criança, demonstrando, através dos jogos e brincadeiras, a personalidade dela. Trata-se de descobrir a si e ao mundo pelo simples ato de brincar, pois, demonstrando ação e imaginação, a criança se motiva a alcançar seus

objetivos.

O ingresso da criança na escola envolve mudanças e desenvolvimento, sendo fundamental que nós pedagogos, estejamos atento às novas necessidades dos pequenos. São nesse espaço, vivenciando experiências prazerosas com os jogos e brincadeira, o contato com seu próprio corpo e com as coisas de seu ambiente, por meio da interação com outras crianças e adultos, que, para ela, poderão ser desenvolvidas capacidades relativas à autoestima, ao raciocínio, ao pensamento e à linguagem.

Neste sentido, é fundamental que os professores sejam capazes de articular conhecimentos, experiências e vivências de forma interdisciplinar. Na educação de crianças, essas articulações precisam ser planejadas de maneira pedagógica com base em uma orientação lúdico-criativa, pois o indivíduo criativo é um elemento importante para o funcionamento efetivo da sociedade. Pois é ele quem faz descobertas, inventa e promove mudanças. Por isso quando ele trabalha com o lúdico-criativo, passa a brincar, jogar com espaços, o tamanho, as cores, as formas das letras entre outras. Dessa forma eles estão deixando de trabalhar o método tradicional e trabalhando com o ensino inovador.

Gilda Rizzo (2001) diz o seguinte sobre a atividade lúdica: “A atividade lúdica pode ser, portanto, um eficiente recurso aliado do educador, interessado no desenvolvimento da inteligência de seus alunos, quando mobiliza sua ação intelectual.” (Rizzo 2001, p.40).

Diante deste pensamento podemos observar que o papel do educador é estimular a criança à construção de novos conhecimentos e através das atividades lúdicas a criança acaba sendo desafiado a produzir e oferecer soluções às situações e problemas impostas pelo educador. Pois o lúdico é um dos motivadores na percepção e na construção de esquemas de raciocínio, além de ser uma forma de aprendizagem diferenciada e significativa.

3.2 Jogos e Brincadeiras

Para as crianças poderem exercer sua capacidade de criar é imprescindível que haja diversidade nas experiências que lhes são oferecidas, sejam elas voltadas às brincadeiras ou às aprendizagens que ocorrem por meio de uma intervenção direta.

A oportunidade de vivenciar jogos e brincadeiras imaginativas por elas mesmas, as crianças podem acionar seus pensamentos para a resolução de problemas que lhe são importantes e significativos. Proporcionar jogos e brincadeiras, portanto, cria um espaço no qual as crianças

podem experimentar o mundo e internalizar uma compreensão sobre as pessoas, os sentimentos e os diversos conhecimentos.

De acordo com Oliveira (2007) afirma que:

As atividades lúdicas (jogos e brincadeiras) devem ser vivenciadas pelos educadores. É um ingrediente indispensável no relacionamento entre as pessoas, bem como uma possibilidade para que afetividade, prazer, autoconhecimento, cooperação, autonomia, imaginação e criatividade cresçam, permitindo que o outro construa por meio da alegria e do prazer de querer fazer e construir. (Oliveira, 2007, p.5).

Portanto quando as crianças brincam, elas demonstram prazer e alegria em aprender. Elas têm a oportunidade de gastar suas energias em busca da satisfação de seus desejos. E a curiosidade que nos move para participar da brincadeira é, em certo sentido, a mesma que move os cientistas em suas pesquisas. Dessa forma é desejável buscar conciliar a alegria dos jogos e brincadeiras com a aprendizagem escolar.

As brincadeiras de faz-de-conta, os jogos de construção são aqueles que possuem regras, como jogos de tabuleiro, jogos tradicionais, didáticos que propiciam a ampliação dos conhecimentos infantis por meio da atividade lúdica.

As brincadeiras de faz-de-conta utilizam-se principalmente da imitação para acontecer. O professor pode propiciar situações para que as crianças imitem ações que representam diferentes pessoas, personagens, reproduzindo ambientes como casinha, trem... (RCNEI, 2002, P.31)

É o adulto, na figura do professor, portanto, que, na instituição infantil, ajuda a estruturar o campo das brincadeiras na vida das crianças. Consequentemente é ele que organiza sua base estrutural, por meio da oferta de determinados objetos, fantasias, brinquedos ou jogos, da delimitação dos espaços e do tempo para brincar.

É preciso dizer que a brincadeira acontece onde quer que a criança esteja, seja ambiente adequado ou não, ela se brinca sempre independente do local. Por isso os professores podem observar e construir 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 recursos afetivos que dispõem.

4 METODOLOGIA DA PESQUISA

Para que possamos realizar uma pesquisa de campo é precisamos estudar e pesquisar sobre o assunto, como também mostrar de forma clara e objetiva os sujeitos a serem pesquisados,

os instrumentos a ser realizado, às argumentações, ideias, os modelos científicos. Com isso, procurei abordar alguns sinais que explicam ao leitor expansão desse estudo.

4.1 Caracterizações da pesquisa

A pesquisa de campo segundo MARCONI e LAKATOS (1996), é uma fase que é realizada após os estudos bibliográficos, para que o pesquisador tenha um bom conhecimento sobre o assunto, pois é nesta etapa que ele vai definir os objetivos da pesquisa, as hipóteses e definir qual é o meio de coleta de dados e a metodologia aplicada.

A escolha da pesquisa de campo se deve a necessidade de levantar dados sobre como está sendo trabalhados a exemplo dos jogos e brincadeiras como ferramenta de ensino e aprendizagem e socialização na Educação Infantil da Escola Municipal de Educação Infantil e Fundamental Santa Mônica.

Nessa perspectiva, a pesquisa a se caracteriza pela a abordagem qualitativa e quantitativa comprometidos por mudanças, com o propósito de estimular a aprendizagem a partir da criatividade e curiosidade de acordo com a série e o nível de envolvimento adquirido, pois segundo Minayo (2003) essa abordagem corresponde a assuntos exatos e fixos, impressionando fatos e acontecimentos da realidade que não podem ser quantificáveis. Ela afirma que:

A pesquisa qualitativa é o caminho do pensamento a ser seguido. Ocupa um lugar central na teoria e trata-se basicamente do conjunto de técnicas a ser adotada para construir uma realidade.

A pesquisa é assim, a atividade básica da ciência na sua construção da realidade. A pesquisa qualitativa, no entanto, trata-se de uma atividade da ciência, que visa à construção da realidade, mas que se preocupa com as ciências sociais em um nível de realidade que não pode ser quantificado, trabalhando com o universo de crenças, valores. Minayo (2003, p. 16-18).

4.2 Os sujeitos da pesquisa

A Escola Municipal de Educação Infantil e Ensino Fundamental Santa Mônica, localizada no município de Itaporanga atende crianças de 3 a 5 anos. A escola atende 204 alunos sendo 77 alunos na Educação infantil. As crianças que frequentam são de famílias com baixa renda. A grande maioria são filhos de agricultores, pecuários ou comércio informal, sendo que o nível de escolaridade dos pais são o ensino fundamental completo e outros incompletos. A escolha do

campo de pesquisa teve por objetivo de conhecer como as professoras trabalham os jogos e brincadeira na Educação Infantil

O planejamento é realizado mensalmente pela secretaria e acompanhados pelos orientadores pedagógicos, participação os professores, equipe técnica e a direção. Os projetos são elaborados pela equipe da escola. Nela todos educadores são todos formados em: Pedagogia com habilitação em Educação Infantil e alguns tem especialização em Psicopedagogia.

4.3 Instrumentos e coleta de dados

A pesquisa teve início com a coleta dos dados, realizada com 03 docentes, as quais responderam um questionário com perguntas abertas e fechadas.

Segundo Gil (2008), questionário é uma técnica de investigação composta por um conjunto de questões que são submetidas a pessoas com o propósito de obter informações sobre conhecimentos, crenças, sentimentos, valores, interesses, expectativas, aspirações, temores, comportamento presente ou passado.

O questionário foi estruturado, para favorecer uma reflexão sobre a utilização de jogos educativos como estratégia de ensino e para possibilitar a compreensão dos aspectos dos sujeitos pesquisados.

4.4 Procedimentos metodológicos

A pesquisa de campo foi desenvolvida com intuito de alcançar objetivos propostos e para isso fez-se um levantamento da escola, com sua identificação, dependências, quantidade de alunos como eles são distribuídos nas séries, recurso e equipamentos de uso didático-pedagógicos existentes na escola.

Em seguida, aplicamos um questionário composto com sete questões aberta e fechadas com três docentes da Educação Infantil. Com isso ao elaborar o questionário procuramos mostrar de forma clara e objetiva as perguntas para que as professoras pudessem entender e interpretá-las nos possibilitando a compreensão do nosso objetivo de estudo.

O terceiro passo foi uma observação em sala de aula para observar como as professoras trabalham os jogos as diferentes disciplinas. Para a concretização das observações, elaboramos anotações dos procedimentos didático-pedagógicos das professoras, considerando:

- O planejamento das atividades lúdicas desenvolvidas em sala de aula;

- A estratégia da metodologia na aplicação dos conteúdos para contemplação da socialização infantil;
- A organização do plano de aula para as atividades com jogos e brincadeiras infantis;
- As formas de avaliação das atividades com jogos desenvolvidas com as crianças;

A interpretação e análise dos dados foram feitas através dos dados coletados no questionário e das observações com as abordagens teóricas pesquisadas, que abordam nosso estudo. Nesse sentido, Medeiros e Oliveira 2011 afirmam que:

Independentemente da abordagem da pesquisa [...] não existe análise ou interpretação sem confrontação entre a empiria (informações colhidas sobre o fenômeno de estudo no campo empírico) e a teoria (construto teórico evidenciado para subsidiar o entendimento sobre o fenômeno). Medeiros e Oliveira (2011, p.665).

Com isso os autores nos fazem compreender que o processo de construção do conhecimento científico precisa ter relação entre os dados colhidos no campo empírico e as teorias.

4.5 Análise dos dados

Apresentarei neste capítulo uma breve análise da temática em estudo e as questões com relação à atuação pedagógica docente com relação aos jogos educativos e sua contribuição para o ensino aprendizagem.

Segundo Vygotsky ao brincar a criança cria uma situação imaginária, com regras próprias, ou seja, não é uma simples recordação do vivido, “mas a transformação criadora das impressões para a formação de uma nova realidade que responda às exigências e inclinações da própria criança” (VIGOTSKY, 1990, p.12).

4.5.1 Resultados e análise das questões objetivas

De acordo com a pesquisa de campo realizada, percebo que a maioria é do grupo gênero feminino, com idade entre 36 a 40 anos. A mulher ao longo de sua trajetória vem percorrendo e conquistando muitos espaços, espaços esses que lhe custaram uma problemática sócio político, cultural, econômica e na educação sendo na maioria, pois nas escolas a maioria são mulheres. Antigamente a função delas era de cuidar e educar as crianças, função específica da educação infantil. Os resultados obtidos por meio do questionário nos mostram que a escola possuem

professores com formações capacitadas para atuar na Educação Infantil.

Os dados coletados mostram que as três educadoras possuem mais de 5 anos de experiência em sala de aula. É fundamental que os profissionais sejam capacitados para que eles possam promover a reflexão a respeito da prática docente. Por isso é preciso que o professor tenha uma formação iniciada e continuada na perspectiva de juntar a teoria com a prática, mas não basta que os docentes tenham essa formação é preciso colocar em prática, pois a experiência em sala de aula associada a conhecimentos teóricos culmina em um bom trabalho pedagógico. Segundo Campos (1999), o professor precisa ter conhecimento em profundidade às fases de desenvolvimento das crianças, suas características culturais, sociais, étnicas e de gênero, a realidade da qual elas partem e como aprendem.

Diante desse contexto, a criança tem “um mediador que possa colocar-se entre sua curiosidade e a sabedoria dos alunos e o universo de conhecimentos que anseia compartilhar” (Antunes, 2012, p.84).

Entretanto, é importante evidenciar que nem sempre temos segurança de que a formação docente garante o direito infantil. Assim, é preciso um entendimento com o que defende Oliveira (2002) quando aborda que:

A profissionalização do educador infantil, todavia não está ligada simplesmente à formação, mas ocorre também com a experiência, com a aprendizagem cotidiana, com as interações construídas com diferentes atores e que conduzem a formas de intervenção em situações específicas. Não é um caminho a ser trilhado individualmente, mas um processo grupal de aperfeiçoamento que continua por todo o período de atuação do profissional. (Oliveira, 2002, p. 30).

Com isso, o educador necessita abraçar o conhecimento existente para se relacionar com os educandos em aspectos importantes para o seu desenvolvimento, promovendo atividades criativas para a realização e promoção da aprendizagem.

As professoras ensinam a uma quantidade relevante de crianças com 3 a 5 anos, em relato uma professora falou que, procura sempre trabalhar a realidade de cada criança, ou seja, procura saber como é a realidade das crianças para poder fazer seu planejamento escola.

4.5.2 Resultados e análise das questões subjetivas

Os resultados estão em quadros, formulando um código para as professoras de forma a se compreender como p1, p2 e p3. As respostas das docentes foram transcritas conforme resposta do

questionário e apresentamos a seguir os resultados obtidos.

Quadro 01

Docentes	O que significa jogos?
P1	Os jogos educativos estimulam as capacidades cognitivas e motoras da criança. Através de esquemas mentais, estimula o pensamento, a ordenação de tempo e do espaço.
P2	Os jogos educativos favorecem um maior desenvolvimento ao nível das habilidades como a coordenação, rapidez, força e concentração.
P3	As crianças através dos jogos educativos, através de brincadeiras e de situações imaginárias, estimulam o seu desenvolvimento cognitivo e afetivo e social.

Analisando a respostas das professoras, o conceito de jogos educativos é ferramenta que possibilitam as crianças a aprender de forma prazerosa, divertida, dinâmica e natural, pois eles trazem desafios que despertam nelas o interesse pela busca de conhecimentos.

Segundo Almeida (2000, p. 48), no brincar a criança desenvolve habilidades que facilita na compreensão da cultura, na flexibilidade do pensamento, na adaptação, no aprendizado, no desenvolvimento social, intelectual e emocional.

Quadro 02

Docentes	Como você trabalha os jogos em sala de aula?
P1	Nas atividades em sala de aula, com jogos que proporciona aprendizagem brincando, com jogo do bingo, jogo da memória, proponho atividades que mantem a espontaneidade da criança.
P2	As atividades realizadas na sala são desenvolvidas por meio do lúdico, através da música, jogos da memória de encaixe e brincadeiras, envolvendo as crianças.
P3	Trabalho com os jogos com palavras, jogo das quantidades e brincadeiras de roda e dado dos numerais.

O modo que elas trabalham as atividades em sala de aula, com jogos educativos são desenvolvidas por meio do lúdico, através, dos jogos da memória, jogo com palavras para associar as figuras, jogos das quantidades para associar ao numeral, jogo do dado dos numerais e das vogais, jogo do dominó, jogo do bingo, pois é no brincar que elas obtêm uma aprendizagem

significativa, divertida e prazerosa.

Segundo Negrine (1994) as contribuições das atividades lúdicas no desenvolvimento integral indicam que elas contribuem poderosamente no desenvolvimento global da criança e que todas as dimensões estão intrinsecamente vinculadas: a inteligência, a afetividade, a motricidade e a sociabilidade. Essas qualidades são inseparáveis, sendo a afetividade a que constitui a energia necessária para a progressão psíquica, moral, intelectual e motriz da criança.

Quadro 03

Docentes	Em sua opinião, quais os jogos e brincadeiras que contribuem para o desenvolvimento da aprendizagem da criança?
P1	As brincadeiras e os jogos no geral ajudam na interação das crianças como: o jogo do bingo, da memória e as brincadeiras de roda são ricos recursos para o desenvolvimento infantil.
P2	Os jogos e brincadeiras que contribuem para a aprendizagem são: Quebra cabeça, dramatização e jogos de montar.
P3	Brincadeiras como músicas e os jogos educativos como jogo de encaixe, jogo do dado dos numerais e das vogais.

As contribuições para o aprendizado das crianças através das brincadeiras pode ser apresentadas de várias formas. As brincadeiras e jogos educativos de forma geral ajudam na interação das crianças, no desenvolvimento social e na aprendizagem das crianças. Os jogos e brincadeiras que contribuem para a aprendizagem são: jogo da memória, jogo com palavra para associar as figuras, jogos das quantidades para associar ao numeral, jogo do dado dos numerais e das vogais, jogo do dominó, jogo do bingo, quebra- cabeça, dramatizações, vídeo, dança, pular corda, jogo de encaixe e jogos de montar.

Retomamos algumas explicações a partir de referências históricas e da história propriamente dita do jogo.

Kishimoto (2007) acrescenta que:

O uso do brinquedo e jogo educativo com fins pedagógicos remete-nos para a relevância desse instrumento para situações de ensino-aprendizagem e de desenvolvimento infantil. Se considerarmos que a criança pré-escola aprende de modo intuitivo, adquirem noções espontâneas, em processos interativos, envolvendo o ser humano inteiro com suas

cognições, afetividade, corpo e interações sociais, o brinquedo desempenha um papel de grande relevância para desenvolvê-la. Kishimoto (2007, p. 36).

O brinquedo e os jogos educativos vêm ocupando um lugar de destaque na educação infantil. Tornou-se um recurso didático, que ensina e, ao mesmo tempo, diverte e dá prazer. Como por exemplo: O quebra-cabeça é destinado a ensinar formas e cores, os brinquedos de encaixe trabalham noções de sequências, de tamanho e de forma e as músicas, danças, para o desenvolvimento da linguagem.

Quadro 04

Docentes	Quais os jogos e brincadeiras mais utilizados em sala de aula?
P1	Brincadeira de roda e cabra cega.
P2	Jogo de encaixe, brincadeiras de roda, jogo do dado, boliche.
P3	Mar e terra, boquinha de fogo e passa o anel.

Analisando as respostas, os jogos e brincadeiras mais utilizadas na sala de aula, são significativas para o desenvolvimento das crianças no espaço da sala de aula, sendo aproveitadas de maneira que as crianças se sintam estimulada a aprendizagem.

O ato de brincar gera aprendizagens, e as respostas das pesquisadas reforçaram isto. Para Piaget (1978), é pela brincadeira e pela repetição é que o desenvolvimento e o processo cognitivo da criança se constroem. Para o autor, a brincadeira é idealizada como conteúdo da inteligência, e é na verdade um comportamento livre, natural, que a criança expressa com espontaneidade puramente pelo prazer que a brincadeira lhe dá.

As brincadeiras e jogos mais desempenhados são os jogos construtivos, como: Mar e Terra, Boquinha de fogo, passa o anel, brincadeiras de roda, boliche com os números e vogais, cineminha com contos de fadas, dramatizações e cabra cega.

O professor, principal articulador das ações pedagógicas, entre os demais educadores da escola, é responsável pelo sucesso das propostas pedagógicas que organizam o trabalho escolar. Para isso a qualidade da brincadeira é determinante para apoiar todas as ações também na aprendizagem. Segundo o RCNEI:

Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. O fato de a criança, desde muito cedo, poder se comunicar por meio de gestos, sons e, mais tarde, representar determinado papel na brincadeira faz com que ela desenvolva sua imaginação. Nas brincadeiras as crianças podem desenvolver algumas

capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação e da utilização e experimentação de regras e papéis sociais. (BRASIL, 1998, v.2, p.22).

Já que brincar precisa constituir o cotidiano da educação infantil, então podemos esperar e exigir dos profissionais uma boa atribuição, onde os mesmos precisam estar preparados para tal demanda.

Por fim, consideram-se as palavras do Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1998) ao afirmar que:

É preciso que o professor tenha consciência de que, na brincadeira, as crianças recriam e estabilizam aquilo que sabem sobre as mais diversas esferas do conhecimento, em uma atividade espontânea e imaginária. 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 destituídos de objetivos imediatos pelas crianças. Pode-se, entretanto, utilizar os jogos, especialmente àqueles que possuem regras, como atividades didáticas (BRASIL, p.29).

Nos momentos em que a criança brinca por prazer e porque sente necessidade de brincar para expressar seus sentimentos, devem ser potencializados também como parte do processo de aprendizagem.

Após a análise das observações, entrevistas com professores, levantamento bibliográfico, constata a importância do jogo para o desenvolvimento, aprendizagem e construção de conhecimento na Educação Infantil.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por meio deste trabalho, analisamos a importância dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento da criança e a contribuição na aprendizagem infantil, favorecendo a socialização das crianças e contribuindo no processo de ensino aprendizagem.

Os jogos e brincadeiras têm uma participação importante no desenvolvimento das crianças, pois desenvolve nela a atenção, memorização, imaginação, sendo todos os aspectos básicos para o processo da aprendizagem, que está em andamento na criança e trazem possibilidades de crescimento pessoal, pois quando a criança brinca ou participa de jogos, se desenvolve espontaneamente.

Esta pesquisa comprova que o professor que desenvolve um trabalho lúdico em sala de

aula, envolvendo jogos e brincadeiras contribuem para a formação global da criança, servindo como ferramenta indispensável no ensino aprendizagem das crianças.

No decorrer deste trabalho foi possível investigar e identificar na linguagem da Educação Infantil a importância do ato de brincar no desenvolvimento da criança. Isso porque a criança possui uma série de qualidades que precisam ser levadas em consideração no processo de aprendizagem. Daí a necessidade de a escola propiciar a criança formas para aprendê-lo de maneira agradável, saudável, a fim de que suas capacidades possam ser exploradas de forma positiva na perspectiva de valorizar os seus conhecimentos prévios acerca de um determinado assunto.

Portanto cabe ao educador refletir sobre a importância de incluir o lúdico na Educação Infantil, o qual poderá contribuir para uma aprendizagem significativa das crianças a partir do conhecimento e da prática lúdica.

Por isso é necessário repensar sobre a formação dos educadores em Educação Infantil, para que esses profissionais atuem com conhecimento sobre o lúdico, jogos e brincadeiras na sala de aula, podendo ampliar assim sua prática docente durante todo processo de ensino aprendizagem.

6 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL, Ministério da Educação. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil. Conhecimento de mundo. Volume 3** Brasília: MEC, 2002.

-----Ministério da Educação. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil. Formação pessoal e social. Volume 2** Brasília: MEC, 2002.

Ministério da Educação. Referencial Curricular Nacional para a Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998

PIAGET, Jean. **A Psicologia da Criança**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.

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

ZACARIAS, Vera Lucia Câmara. **O Lúdico na Educação Infantil**. Disponível em <http://www.centrorefeducacional.com.br/ludicoeinf.htm>.

KISHIMOTO, Tisuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. (Org.);- 13 ed.- São Paulo: Cortez, 2010.

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

KISHIMOTO, Tisuko Morchida. **O Brincar e suas teorias**. São Paulo: Cengage Learning, 2008.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. 3ed. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1978.

MEDEIROS Maria Clara. Manual do Educador- **Formando Cidadãos- 3 anos**

ALMEIDA, Paulo Nunes. **Educação Lúdica, Técnicas e Jogos Pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 1995.

CERQUETTI- Aberkane, Françoise e BERDONNEAU Catherine. **O ensino da matemática na educação infantil**. Tradução Eunice Gruman- Porto Alegre: Artmed, 1997.

MOYLES, Janet R. **A excelência do brincar: A importância da brincadeira na transição entre educação infantil e anos iniciais**. Trad. Maria Adriana Veríssimo Veronese.-Porto Alegre: Artmed, 2006.

Revista Educação. Ano 16- nº 191- Março de 2013.

APÊNDICES



TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Concordo em participar, como voluntário, do estudo que tem como pesquisador responsável o (a) aluno (a) de graduação **Elandia Paulo da Silva**, do curso de Pedagogia da Universidade UFPB - Virtual. Tenho ciência de que o estudo tem em vista, observar, realizar entrevista ou aplicar questionário para professores, visando, por parte do (a) referido (a) aluno (a) a realização de um trabalho de conclusão de curso de graduação. Entendo que esse estudo possui finalidade de pesquisa acadêmica, que os dados obtidos não serão divulgados, a não ser com prévia autorização, e que nesse caso será preservado o anonimato dos participantes, assegurando assim minha privacidade.

Itaporanga – PB, 08 de Novembro de 2013.

Esse questionário mostra dados para enriquecimento do meu trabalho com o tema: OS JOGOS: COMO FERRAMENTA FACILITADORA NO ENSINO APRENDIZAGEM

QUESTIONÁRIO

1. Qual sua formação profissional? Idade:..... Sexo:.....

Magistério () Pedagogia () Outros ()

2. Quantos anos em sala de aula?

3. Faixa etária de crianças?

4. O que significa jogos?

5. Como você trabalha os jogos em sala de aula?

6. Em sua opinião, quais os jogos e brincadeiras que contribuem para o desenvolvimento da aprendizagem da criança?

7. Quais os jogos e brincadeiras mais utilizados em sala de aula?