



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

JAELINA FÉLIX MACHADO

**JOGOS NA PRÁTICA ESCOLAR DA EDUCAÇÃO INFANTIL:
O LÚDICO NA CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO**

**JOÃO PESSOA - PB
2013**

JAELINA FÉLIX MACHADO

**JOGOS NA PRÁTICA ESCOLAR DA EDUCAÇÃO INFANTIL:
O LÚDICO NA CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO**

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.

Orientadora: Prof^a. Ms. Emília Cristina F. de Barros

**JOÃO PESSOA - PB
2013**

M149j Machado, Jaelina Félix.

Jogos na prática escolar da educação infantil: o lúdico na construção do conhecimento / Jaelina Félix Machado. – João Pessoa: UFPB, 2013.

51f.

Orientador: Emília Cristina F. de Barros
Monografia (graduação em Pedagogia – modalidade a distância)
– UFPB/CE

1. Educação infantil. 2. Ludicidade. 3. Prática escolar. I. Título.

UFPB/CE/BS

CDU: 373.24 (043.2)

JANELINA FÉLIX MACHADO

**JOGOS NA PRÁTICA ESCOLAR DA EDUCAÇÃO INFANTIL:
O LÚDICO NA CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO**

APROVADA EM: ____/12/2013

BANCA EXAMINADORA

Profª Emília Cristina Ferreira de Barros – Orientadora
Universidade Federal da Paraíba – UFPB

1º Examinador
Universidade Federal da Paraíba – UFPB

2º Examinador
Universidade Federal da Paraíba – UFPB

**JOÃO PESSOA – PB
2013**

Dedico este trabalho a Manoel Alves, que se vivo fosse estaria tão feliz quanto eu por esta conquista, e aos meus sobrinhos José Rodolfo, Sammya Tays, Débora Queila e Ana Beatriz que vivenciam o lúdico com intensidade em todos os momentos.

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar, agradeço a Deus pela sabedoria que tem me concedido, pela paz que a mim proporciona mesmo em meio a momentos turbulento.

Aos meus pais, Maria de Lourdes e Francisco, pelos esforços, encorajamento nos momentos nos quais quis fraquejar.

A minha tia Luísa Félix, por não medir esforços em me ajudar quando mais precisei.

Aos meus padrinhos Antônio e Licô, por auxiliarem os meus pais para manter-me na escola. Por todos os anos nos quais me garantiram os materiais escolares.

Aos meus irmãos Jardel, Jardeana, Janeilsa, José, Jacqueline, Paulo e Damiana por me proporcionarem momentos de sorrisos em meio às situações difíceis. Em especial ao meu irmão Samuel pela notável contribuição neste processo de estudo.

A Renato Valério, pelo apoio, encorajamento e compreensão.

As colegas de curso Larícia, Damiana e especialmente Evelline por todos os momentos compartilhados.

A todas as professoras e professores que fizeram parte da minha vida estudantil. Especialmente a Lúcia de Sousa por quem tenho grande carinho e respeito.

As tutoras presenciais, Joeli, Francinete, Josefa Cristina e Rejaneide, pela a competência e esforços dedicados para que nossos objetivos fossem alcançados.

A minha gestora, Maria da consolação pelo incentivo para que me qualificasse para o ofício de educadora.

Ao pastor Edivino por encorajar a todos para os estudos e formação profissional.

Cada criança em suas brincadeiras comporta-se como um poeta, enquanto cria seu mundo próprio ou, dizendo melhor, enquanto transpõe os elementos formadores de seu mundo para uma nova ordem, mais agradável e conveniente para ela.

Freud, O poeta e a fantasia.

RESUMO

O objeto deste trabalho de pesquisa, embora seja bastante abordado nos discursos e pesquisas sobre a Educação Infantil, ainda se mostra um assunto pertinente para investigação. Neste sentido, tem-se por objetivo investigar os jogos no cotidiano da escola infantil e suas contribuições para o desenvolvimento da aprendizagem da criança nesta modalidade de ensino. Buscou-se verificar as concepções dos educadores sobre os jogos na Educação Infantil e como fazem uso dos jogos em seu cotidiano escolar. Portanto, tomou-se como fontes de embasamento para esta pesquisa os estudos de KISHIMOTO (1994), BRUNER (1978), LIMA (1986), SANTOS (1997), VYGOTSKY (1989), SILVEIRA (1998), RIZZO (1988), SILVEIRA (1998), e outros pesquisadores que em seus estudos apresentam subsídios para a compreensão do conceito de infância e a influência do aspecto lúdico nesta fase da vida, bem como no processo de aprendizagem. Teve-se embasamento ainda nas propostas das bases legais contidas nos RCNEI (1998), LDB (1986), DCNEI (2009) e Constituição Federal de 1988, que trata a criança como sujeito de direitos. O referido estudo trata-se de um estudo de caráter qualitativo descritivo, realizado em duas escolas da cidade de Boa Ventura, onde foram entrevistadas 6 professoras que atuam na Educação Infantil.

Palavras-chave: Educação Infantil. Ludicidade. Jogos. Prática Escolar.

ABSTRACT

This research, although much studied in discourses on Early Childhood Education, still shows a relevant research topic. In this sense, we aim to investigate the games in everyday preschool and their contributions to the development of the child's learning in these services. We will verify the teachers' conceptions about the games from kindergarten and use them in everyday school life. Therefore, we take as sources of background to this research studies KISHIMOTO (1994), Bruner (1978), Lima (1986), Santos (1997), Vygotsky (1989), Silveira (1998), Rizzo (1988), Silveira (1998), and other researchers in their studies provide background information on the concept of childhood and the influence of the playfulness of this phase of life as well as in the learning process. We rely also on the proposals and legal bases contained in RCNEI (1998), LDB (1986), DCNEI (2009) and the Constitution of 1988, which treats the child as a subject of rights. The study is descriptive qualitative, conducted in two schools in Boa Ventura - PB, where they were interviewed 6 teachers working in early childhood education.

Keywords : Early Childhood Education. Playfulness. Games . Teaching Practice .

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	09
2 MODELO DE EDUCAÇÃO PARA A INFÂNCIA.....	11
2.1 Concepção da criança na educação Infantil	11
2.2 Principais marcos da história da Educação Infantil no Brasil	12
2.3 Educação Infantil e seus principais aspectos	15
3 OS JOGOS E BRINCADEIRAS NA PRÁTICA PEDAGÓGICO	19
3.1 Ludicidade como linguagem essencial da criança.....	19
3.2 Jogos no processo de aprendizagem.....	23
4 ASPECTOS METODOLÓGICOS DA PESQUISA.....	27
4.1 Instituições da Pesquisa	27
4.2 Caracterização da Pesquisa	29
4.3 Procedimentos Metodológicos	31
5. ANÁLISE E INTERPRETAÇÃO DOS DADOS.....	32
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	41
REFERÊNCIA.....	43
APÊNDICE A - Termo de Anuência da Instituição/Autorização para a Pesquisa	45
APÊNDICE B - Termo de Consentimento Livre e Esclarecido	46
APÊNDICE C – Questionário/Entrevista	49

INTRODUÇÃO

Os jogos no cotidiano escolar da Educação Infantil contribuem para o desenvolvimento e aprendizagem das crianças, principalmente nesta modalidade de ensino, onde estas encontram-se em fase de desenvolvimento cognitivo, afetivo e sociocultural. A Utilização do brincar como instrumento pedagógico vem sendo objeto de constantes pesquisas e estudos. Nos dias atuais, com o auxílio de concepções pedagógicas, reconhece-se a importância das brincadeiras e jogos com fins de auxiliar no desenvolvimento infantil, valorizando a construção do conhecimento.

Pensar à infância e em todos os processos que envolvem o desenvolvimento cognitivo, cultural, afetivo e social da criança, nos leva a refletir sobre o lúdico e sua fundamental importância neste processo de construção do ser social e autônomo, sendo assim o principal caminho de aproximação da criança com a realidade que a cerca. Levando em conta o processo de desenvolvimento da criança a partir das vivências de experiências com o meio, bem como a ludicidade como essência desta fase, pretende-se conhecer a visão dos educadores da atualidade no que diz respeito à utilização dos jogos na prática escolar da Educação Infantil para a construção do conhecimento das crianças pequenas, que embora venha sendo bastante discutida, nos questionamos se realmente os educadores reconhecem a importância do lúdico para o desenvolvimento da criança e se realmente fazem uso em suas práticas. Diante do objeto de pesquisa e sua problemática tem-se como objetivo geral, investigar de que maneira os jogos no Ensino Infantil contribuem para o desenvolvimento da aprendizagem da criança. Foram delimitados como objetivos específicos verificar se os professores da educação infantil fazem uso dos jogos no cotidiano da escolar, identificar se os professores reconhecem a eficácia dos jogos para a aprendizagem da criança da educação infantil e analisar a partir dos relatos dos professores suas concepções de jogo no cotidiano da Escola Infantil.

O interesse por este estudo surgiu da necessidade de realmente compreender as contribuições de lúdico no processo de desenvolvimento da criança, bem como reconhecer o jogo como meio de aprendizagem e aquisição de competências para diversas áreas da vida.

Pensar na infância e em todos os processos que envolvem o desenvolvimento cognitivo, cultural, afetivo e social da criança, logo nos leva a refletir sobre o lúdico e sua fundamental importância neste processo de construção do ser social e autônomo, sendo assim o principal caminho de aproximação da criança com a realidade que a cerca. Levando em

conta o processo de desenvolvimento da criança a partir das vivências de experiências com o meio, bem como a ludicidade como essência desta fase.

Esta pesquisa mostra-se pertinente, por contribuir de maneira relevante para uma melhor compreensão da importância dos jogos na prática educação da escola infantil, portanto objetiva analisar as contribuições dos jogos no processo de desenvolvimento da aprendizagem da criança na Educação Infantil.

Os dados para esta pesquisa foram apreendidos nas escolas Maria Baraúna e Colégio Batista. Trata-se de uma pesquisa descritiva de caráter qualitativo, cuja coleta de dados foi realizada a partir de um questionário, contendo questões direcionadas ao tema do estudo, o questionário foi composto de questões objetivas e questões subjetivas, sendo o mesmo preenchido por seis educadoras atuantes na Educação Infantil.

Para a análise dos dados obtidos, foram levadas em considerações as concepções de Kishimoto (1994), RECNEI (1998 V.2), RCNEI (1998 v. 1), SANTANA (2013) e as propostas e leis legais RCNEI (1998), LDB (1986) e Constituição Federal (1988), que assegura os direitos da criança.

Esse trabalho é composto por cinco capítulos, onde se realiza um breve histórico da Educação Infantil no Brasil, o conceito de infância construído historicamente.

O terceiro capítulo apresenta uma abordagem sobre o jogo e a contribuição do aspecto lúdico no processo de desenvolvimento e aprendizagem onde o enfatiza-se o lúdico como necessidade da criança e ferramenta favorável na construção do conhecimento. No quarto capítulo são apresentados os procedimentos metodológicos utilizados na referida pesquisa. No quinto capítulo, apresenta-se a análise e interpretação dos dados obtidos na entrevista. Por fim, são tecidas as considerações finais acerca da Pesquisa.

2 EDUCAÇÃO PARA A INFÂNCIA

Neste capítulo, será feita uma breve abordagem sobre a concepção da criança na educação infantil, de alguns dos principais acontecimentos na história da educação infantil no Brasil e alguns aspectos desta modalidade de ensino nos dias atuais. Para tanto, serão levados em consideração estudos de pesquisadores deste objeto de estudos e documentos como fontes de pesquisa, que servirão de subsídios para este estudo.

2.1 Concepção da criança na educação Infantil

Compreender a infância não é algo fácil, requer estudo, principalmente no que diz respeito aos aspectos que envolvem o desenvolvimento da criança como ser humano. A compreensão da infância é historicamente construída, pois leva em conta um contexto histórico e social no qual está inserida, onde a mesma passa a ser entendida partindo dos princípios sociais que a envolvem considerando sua perspectiva cultural em sua volta. Por se tratar de um ser em desenvolvimento, a criança tem necessidade de se apropriar das heranças culturais para compreender o mundo em sua volta, a mesma deve ser entendida como parte deste contexto.

A criança é um ser portador de conhecimento adquiridos a partir das experiências com o meio, estes princípios sociais e familiares devem ser respeitados pela escola e educadores. Neste sentido, RCNEI ressalta que:

A criança como todo ser humano, é um sujeito social e histórico e faz parte de uma organização familiar que está inserida em uma sociedade, com uma determinada cultura, em um determinado momento histórico. É profundamente marcada pelo meio social em que se desenvolve, mas também o marca. A criança tem na família, biológica ou não, um ponto de referência fundamental, apesar de multiplicidade de interações sociais que estabelece com outras instituições (BRASIL, 1998 p.21.).

Diante desta afirmação, entende-se que a criança é um ser social, portadora de aspectos culturais adquiridos com o meio social do qual é parte, entretanto, possui características próprias, principalmente na maneira de compreender o mundo a sua volta e expressar esta compreensão. Sendo assim, independentemente da idade, etnia, credo e ou classe social, a criança deve ser vista e tratada como um sujeito de direitos.

O RCNEI abordou as diferenças individuais da criança que devem ser respeitadas pelos adultos, como se pode observar nesse trecho:

Em se tratando de crianças tão pequenas a atmosfera criada pelos adultos precisa ter um forte componente afetivo. As crianças só se desenvolverão bem, caso o clima institucional esteja em condições de proporcionar-lhes segurança, tranquilidade e alegria. Adultos amigáveis, que escutem as necessidades das crianças e, com afeto, atendam a elas, constituem-se em um primeiro passo para criar um bom clima. As crianças precisam ser respeitadas em suas diferenças individuais, ajudando em seus conflitos por adultos que sabem sobre seu comportamento, entendem suas frustrações, possibilitando-lhes limites claros. Os adultos devem respeitar o desenvolvimento das crianças e encorajá-las em sua curiosidade, valorizando seus esforços. (BRASIL, 1998 p. 67)

No âmbito escolar estes aspectos também devem ser priorizados de modo que a educação infantil deve promover possibilidades de interação da criança com o meio, onde a mesma sinta-se bem, tranquila e alegre por desfrutar de um ambiente afetivo e seguro sobe os cuidados de adultos que compreendam seu comportamento dentro dos limites e respeitando todos os processos de seu desenvolvimento, de modo que a mesma sinta-se parte integrante do meio escolar.

Neste sentido as Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Infantil estabelecem que:

A proposta pedagógica das instituições de Educação Infantil deve ter como objetivo garantir à criança acesso a processos de apropriação, renovação e articulação de conhecimentos e aprendizagens de diferentes linguagens, assim como direito à proteção, saúde, à liberdade, à confiança, ao respeito, à dignidade, à brincadeira, à convivência e à interação com outras crianças. (BRASIL, 2010 p. 18)

Desse modo, entende-se que é dever da instituição promover situações favoráveis para o desenvolvimento de integração da criança, partindo de propostas de interdisciplinaridade que favoreçam tanto para o ensino e aprendizado como para os aspectos cuidar educar e integrar a criança ao meio. Neste sentido, cabe a escola infantil desenvolver atividades voltadas para o desenvolvimento das crianças em diversas áreas da vida que vão desde conhecimentos curriculares, saúde até habilidades e competências humanas.

2.2 Principais marcos da história da Educação Infantil no Brasil

A história da educação do nosso país é constituída de muitas reivindicações, lutas e conquistas constituíram o processo de constituição da mesma. A Educação Infantil em especial, para chegar à atual situação, passou por muitas lutas em seu processo de construção, pois até então, a sociedade não enxergava na criança pequena sujeito com necessidades de cuidados educacionais.

A primeira iniciativa para atender as crianças pequenas em creches teve início a partir da revolução industrial, quando as mulheres mães começaram a lutar por espaço no mercado de trabalho industrial. De forma gradativa o nosso país começou a tomar consciência da atenção para com as crianças pequenas. A década de 70 destacou-se neste processo, mediante ao movimento de inúmeras mulheres operárias das fábricas, quando estas mães reivindicavam por lugares que prestassem assistência aos seus filhos enquanto as mesmas cumpriam sua jornada de trabalho. A fim de atender as necessidades das mães, começaram a surgir as primeiras creches que inicialmente não tinham pretensão de interferir na educação das crianças, mas voltava-se apenas para o sentido do “cuidar”.

Abordando sobre este contexto histórico, o professor MSc. Osvaldo Barbosa Maia, na aula 4 do Trilhas do Aprendiz, vol. 2, p.172-História da Educação Brasileira II, no curso de Pedagogia na Educação Infantil- modalidade a distância, embasando-se em estudos de outros pesquisadores deste fenômeno social, afirmou que:

[...] foi somente a partir da década de 1970 que se instituiu a educação pré-escolar para crianças de 4 a 6 anos. Ainda assim, em nível compensatório. [...] Foi nesta mesma década em que se adotou um modelo de expansão da pré-escola no nordeste brasileiro, o chamado “educação pré-escolar de massa”, apoiado pelo Banco Mundial. Segundo este modelo, cerca de 90 alunos eram postos em uma mesma sala de aula, sob a orientação de uma professora, que contava com a ajuda das mães. [...] no que tange à educação infantil oferecida aos seguimentos subalternos da sociedade, os filhos das mães que trabalhavam na indústria e como empregadas domésticas, não passava de meros postos de assistência. (TRILHAS DO APRENDENTE, vol. 2, p.172).

Analisando sobre este modelo intitulado “educação pré-escolar de massa” percebe-se certo descaso para com a educação dos pequeninos, onde neste sistema os custos eram mínimos, pois além de contar com a voluntariedade das mães que por sua vez não eram devidamente habilitadas para o ofício, não havia gasto com a remuneração de professoras, uma vez que, apenas uma educadora atendia em uma única sala 90 crianças. Neste contexto, podemos ver que o rendimento no que diz respeito à aquisição de algum conhecimento por parte das crianças não era muito importante, já que não se dava ênfase a este aspecto.

Finalmente, a sociedade Brasileira se volta para a necessidade da criança e faz referências aos seus direitos, bem como estabelece o dever da família, sociedade e estado, sendo estas instâncias os principais responsáveis pela criança. Deste modo a constituição de 1988 em seu artigo 227 definiu que:

É dever da Família, da Sociedade e do Estado assegurar à criança e ao adolescente, com absoluta propriedade, o direito à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao lazer, à profissionalidade, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária, além de colocá-los a salvo de toda forma de negligência, discriminação, exploração, violência, crueldade e opressão. (BRASIL, CONSTITUIÇÃO FEDERAL, 1988, Art.227, p. 10).

O artigo 208, inciso IV, da mesma lei, assegura o atendimento em creches e pré-escola às crianças de zero a seis anos de idade. Nesta perspectiva a constituição de 1988 veio como primeiro passo para que a educação infantil no Brasil ganhasse força dentro do contexto social e educacional, ganhando espaço no discurso de outras leis que ainda estavam por vir, no tocante a educação.

Outro momento histórico e marcante para educação infantil do nosso país foi a LDB de 96, Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, em sua Lei 9.394/96 a qual estabelece pela primeira vez no Brasil a seguinte finalidade da Educação Infantil.

Art.29- A Educação Infantil, primeira etapa da educação básica, tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança até os seis anos de idade em seus aspectos físicos, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade. (BRASIL, 1996, pág.13.)

A lei supracitada fortalece a constituição de 1988, onde a criança começa a ser mais valorizada e encontra subsídios para o seu desenvolvimento de maneira que a sua integridade seja preservada e o seu espaço no sistema educacional começa a ser discutido com mais ênfase de forma que este espaço seja garantido.

Por fim, no ano de 2009, a DCNEI, Diretrizes Curriculares Nacionais Para a Educação Infantil, Resolução nº 5, de 17 de dezembro de 2009, sofre algumas alterações, a fim de melhorar a educação de forma específica os papéis da educação infantil. Segundo a Resolução nº 5, de 17 de dezembro de 2009, define a matrícula da Ed. Infantil por faixa etária, sendo assim:

- É obrigatório a matrícula na Educação Infantil de criança que completam 4 a 5 anos até o dia 31 de março do ano em que ocorrer a matrícula.
- As crianças que completam 6 anos após o dia 31 de março devem ser matriculadas na Educação Infantil.
- A frequência na Educação Infantil não é pré-requisito para a matrícula no Ensino Fundamental.

- As vagas em creches e pré-escolas devem ser oferecidas próximas às residências das crianças.

No ano próximo item capítulo subsequente será abordada a proposta da educação infantil como base no RCNEI de 1998.

2.3 Educação Infantil e seus principais aspectos

A Educação Infantil atualmente funciona em instituições públicas, municipais, estaduais, federais e instituições particulares, filantrópicas ou comunitárias. Estes ambientes devem estar, portanto, devidamente estruturados para atender as necessidades das crianças, sendo organizados de maneira a refletir a proposta da escola, bem como seus objetivos enquanto educação infantil. Os espaços além de limpos e arejados devem dar aos educandos subsídios para interagir tanto com o meio como com os aspectos físicos do ambiente.

No que diz respeito à interação da criança e sua integração com o ambiente escolar, o RCNEI, afirma que:

O espaço na instituição deve propiciar condições para que as crianças possam usufruí-lo em benefício do seu desenvolvimento e aprendizagem. Para tanto, é preciso que o espaço seja versátil e permeável à sua ação, sujeito às modificações propostas pela criança e pelos professores em função das ações desenvolvidas. Deve ser pensado e rearranjado, considerando as diferentes necessidades de cada faixa etária, assim como os diferentes projetos e atividades que estão sendo desenvolvidos. (BRASIL, 1998p. 69)

Nesta perspectiva, percebe-se a importância da estrutura física do ambiente escolar para o bom desenvolvimento da criança, de modo que ao pensar um espaço físico para educação infantil, se fazendo necessário levar em conta as várias necessidades apresentadas pelo processo de desenvolvimento infantil, respeitando as modificações propostas pela criança, bem como das atividades a serem desenvolvidas e principalmente considerando a faixa etária de cada indivíduo, onde a cada fase da infância a criança apresenta diferentes necessidades, cabendo às instituições prepararem o seu cotidiano e o ambiente para atendê-las de maneira satisfatória no tocante ao se desenvolvimento como um todo.

No que diz respeito aos recursos materiais oferecidos à educação infantil, estes também devem ser inseridos em um planejamento, de forma a garantir a segurança o bom desempenho das atividades propostas, conforme propõe o RCNEI:

Recursos materiais entendidos como mobiliário, espelhos, brinquedos, livros, lápis, papéis, tintas, [...], devem ter presença obrigatória nas instituições de educação infantil de forma cuidadosamente planejada. Os materiais constituem um instrumento para desenvolvimento da tarefa educativa, uma vez que são um meio que auxilia a ação das crianças. Se de um lado, possuem qualidades físicas que permitem a construção de um conhecimento mais direto e baseado na experiência imediata, por outro lado, possuem qualidades outras que serão conhecidas apenas pela intervenção dos adultos ou de parceiros mais experientes. As crianças exploram os objetos, conhecem suas propriedades e funções e, além disso, transformam-nos nas suas brincadeiras, atribuindo-lhes novos significados. (BRASIL, 1998, p. 69 a 71)

A partir das informações encontradas no RCNEI, percebe-se que é de suma importância equipar a educação infantil, de modo que esses materiais sejam vistos como aspectos importantes para o exercício da tarefa, bem como o bom rendimento do mesmo, possibilitando assim a construção do conhecimento.

Outro aspecto importante é a forma de organização do espaço, bem como destes materiais, que devem estar bem distribuídos de maneira a favorecer para o acesso por parte da criança. Orientações importantes foram encontradas neste sentido, de modo que:

É preciso que, em todas as salas, exista mobiliário adequado ao tamanho das crianças para que estas disponham permanentemente de materiais para seu uso espontâneo ou em atividades dirigidas. Este uso frequente ocasiona, inevitavelmente, desgaste em brinquedos, livros, canetas, pincéis, tesouras, jogos etc. Esta situação comum não deve ser pretexto para que os adultos guardem e tranquem os materiais em armários, dificultando seu uso pelas crianças. Usar, usufruir, cuidar e manter os materiais, são aprendizagens importantes nessa faixa etária. A manutenção e reposição destes materiais devem fazer parte da rotina das instituições e não acontecer de forma esporádica. (BRASIL, 1998, p. 71).

Infelizmente, é algo comum nos depararmos com salas de aula vazias, onde a ausência de materiais, jogos e brinquedos torna o cotidiano da escola rotineiro e monótono, o que causa na criança desinteresse pela escola, ansiedade e desânimo, resultando em fraco desempenho, pois a falta dos materiais escolares, bem como do lúdico no dia a dia da escola infantil a torna fraca no sentido de sua qualidade.

É fato que com o passar do tempo e o uso diário dos materiais, jogos e brinquedos, é comum o desgaste dos mesmos, o que não deve ser usado como forma de explicar a causa de muitas escolas privarem as crianças de usufruir destes recursos. Cabe ao educador ensinar que se deve usar ao mesmo tempo em que se cuida destes materiais, sendo este um momento propício para a aprendizagem e exercício da cidadania, algo que se aprende desde cedo, considerando a faixa etária dos envolvidos. Portanto, vale salientar que é de suma importância

a manutenção e reposição destes recursos, na rotina da escola infantil, de forma que a mesma seja agradável, proveitosa e inovadora, marcante na vida dos pequeninos.

A educação infantil propõe uma variedade de ações e exigências que devem ser parte integrante neste contexto escolar, entre estas, está à organização do tempo, aspecto importante para o desenvolvimento das propostas. Deste modo, encontra-se explícito que:

O número de horas que a criança permanece na instituição, a amplitude dos cuidados físicos necessários ao atendimento, os ritmos e diferenças individuais e a especificidade do trabalho pedagógico demandam um planejamento constante de rotina. A organização do tempo deve prever possibilidades diversas e muitas vezes simultâneas de atividades, como atividades mais ou menos movimentadas, individuais ou em grupos, com maior ou menor grau de concentração; de repouso, alimentação e higiene; atividades referentes aos diferentes eixos de trabalho. (BRASIL, 1998p. 73)

Neste sentido, é possível compreendermos que o planejamento quanto à organização do tempo deve considerar o número de horas que a criança permanece na instituição, possibilitando atividades partindo do respeito ao físico e grau de concentração da criança em cada momento. Sendo também de suma importância o tempo para alimentação, repouso e higiene. Portanto, no planejamento deve ser priorizada a organização do tempo, pois se faz necessário que a rotina na escola seja algo prazeroso para criança, e não enfadonho ou monótono.

Se no início a proposta das instituições tinha como princípio o cuidar, no contexto atual, nesta modalidade de ensino, estabelecida como primeira fase da educação básica, é dada ênfase aos princípios cuidar, educar e brincar.

Vejamos a maneira como o RCNEI, vol. 1 p. 23 a 27, aborda estes aspectos:

Educar

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

A partir dessa concepção podemos entender que o educar não é possível sem o cuidar e o brincar, de modo que são ações que se completam. O educar, portanto, é o ato de unir o cuidar e o brincar de maneira a estimular aprendizagens e capacidades por parte da criança.

Neste sentido, o educar consiste em proporcionar condições favoráveis ao desenvolvimento da criança nas diversas áreas da vida humana, levando-a a integração e interação com o meio, diante das experiências com o outro se aceitando a si mesma como parte deste meio e aos seus semelhantes, contribuindo assim, a partir do respeito e confiança suas próprias capacidades interpessoais, envolvendo o ser e o estar com os outros.

Cuidar

A base do cuidado humano é compreender como ajudar o outro a se desenvolver como ser humano. Cuidar significa valorizar e ajudar a desenvolver capacidades. O cuidado é um ato em relação ao outro e a si próprio que possui uma dimensão expressiva e implica em procedimentos específicos.

O desenvolvimento integral depende tanto dos cuidados relacionais, que envolvem a dimensão afetiva e dos cuidados com aspectos biológicos do corpo, como a qualidade da alimentação e dos cuidados com a saúde, quanto da forma como esses cuidados são oferecidos e das oportunidades de acesso a conhecimentos variados. (BRASIL, 1998 p. 24)

Nesta perspectiva, o cuidar é tido como um ato de suma importância para o desenvolvimento da criança, pois é diante dele que o educador ajuda seu educando a desenvolver competências e habilidades enquanto ser humano, favorecendo para compreensão do mundo em volta. O cuidar envolve ainda relações de afeto, respeito, cuidado e confiança. Para tanto, o educador deve ser portador de conhecimentos específicos da infância, para então compreender e lidar de maneira coerente com todas as reações de seus alunos diante das situações cotidianas.

Brincar

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

A brincadeira é uma linguagem infantil que mantém um vínculo essencial com aquilo que é o “não - brincar”. [...] Toda brincadeira é uma imitação transformada, no plano das emoções e das ideias, de uma realidade anteriormente vivenciada.

No ato de brincar, os sinais, os gestos, os objetos valem e significam outra coisa daquilo que aparentam ser. Ao brincar as crianças recriam e representam os acontecimentos que lhes deram origem, sabendo que estão brincando. (BRASIL, 1998p. 27)

A brincadeira é parte essencial da infância, sendo assim, fator necessário para o bom desenvolvimento da mesma, pois enquanto brinca, a criança recria a realidade de experiências anteriormente vivenciadas por ela. Diante disso a brincadeira possui um sentido transformador, onde os ambientes, objetos e coisas ganham novo sentido, uma nova utilidade.

Brincando, a criança expressa suas emoções e ideias, utilizando-se do lúdico como uma linguagem.

3 OS JOGOS E BRINCADEIRAS NA PRÁTICA PEDAGÓGICO

É notória a importância do jogo e da brincadeira, enquanto meios de desenvolvimento e aprendizagem, onde a criança, além de usufruir de momentos prazerosos, também encontra subsídios para o seu desenvolvimento cognitivo, afetivo, cultural e habilidades humanas. Sendo assim, no primeiro capítulo desta pesquisa serão abordadas as influências do jogo e da brincadeira na infância como um todo.

3.1 Ludicidade como linguagem essencial da criança

Os jogos na prática pedagógica da escola infantil, bem como as contribuições desta prática para o processo de desenvolvimento da aprendizagem da criança, tornam o mundo infantil mais lúdico e repleto de novidades a cada momento desta fase, enriquecendo as aulas e dando um sentido mais lúdico ao ambiente escolar.

O lúdico dentro da prática pedagógica veio como uma ferramenta satisfatória para enriquecimento das aulas, onde o brincar com os jogos não é visto como um passa tempo comum, mas um recurso técnico para o ensino aprendizagem, que para isto devem ser planejados e articulados dentro do currículo e traçadas metas favoráveis para um bom rendimento escolar no ensino infantil. Segundo o Referencial Curricular para a Educação Infantil (1988, vol. 1. p 27), “A brincadeira é uma linguagem infantil que mantém vínculo essencial com aquilo que é o não brincar”.

Dentro desta perspectiva, pode-se dizer que o ato de brincar está muito além de uma simples ação desenvolvida pela criança, e sim a representação da realidade que a cerca, onde brincando a criança reproduz em seu imaginário o conhecimento acerca do mundo em sua volta.

O mundo infantil é equipado de subsídios que contribuem para o desenvolvimento e aprendizagem da criança, as descobertas são eminentes e constantes a cada fase da infância, onde o lúdico se faz presente e necessário para que a criança desfrute da infância de forma plena. As brincadeiras e os jogos devem fazer parte do contexto cotidiano das crianças, não

apenas na visão de ocupá-las ou levá-las a gastar energia física, mas também podem ser veículos interessantes para que sejam trabalhados aspectos importantes, como desenvolvimento cognitivo, afetivo, valores morais, coletividade, crescimento físico, etc.

Segundo Kishimoto:

Ao permitir a manifestação do imaginário infantil, por meio de objetos simbólicos dispostos intencionalmente, a função pedagógica subsidia o desenvolvimento integral da criança. Neste sentido, qualquer jogo empregado na escola, desde que respeite a natureza do ato lúdico, apresenta caráter educativo e pode receber também a denominação geral de jogo educativo. (KISHIMOTO, 1994, pág. 22).

O jogo por si é produtor de aprendizagem, onde a criança deve se apropriar de conhecimentos acerca do jogo e ao jogar ela desenvolve habilidades, criatividade e conhecimentos, mas para que o jogo e as brincadeiras contribuam ainda mais para o desenvolvimento da aprendizagem da criança, o professor, principalmente o da escola infantil exerce o papel de mediar direcionando determinando-os para esta finalidade, acompanhando de perto o momento dos jogos, estabelecendo as regras, voltando sempre para a construção do conhecimento. Deste modo, a criança enquanto brinca interage e se diverte terá garantia de um aprendizado de forma prazeroso e interessante para seu contexto infantil além de desenvolver habilidades exigidas pelo jogo, onde jogando a criança desenvolve a coordenação motora, se posiciona no espaço físico, aprende a interpretar e vivencia experiências com a competição, onde poderá vencê-la ou não.

O jogo estimula a aprendizagem da criança em vários sentidos, através do mesmo, a criança se descobre como ser capaz de criar, tomar decisões e trilhar caminhos para conquista da sua emancipação. Neste sentido o lúdico é um fator que necessário para o desenvolvimento da criança em todos os sentidos. O ato de brincar é o que torna a criança um ser infantil, ou seja, alguém que realmente vive a plena infância e aprende com tudo que a envolve.

Além do divertimento, através do lúdico, a criança interage com o meio e com ele aprende a se situar no mundo a sua volta, estabelecendo relações com o meio social a criança passa a construir sua própria história.

Vygotsky estudou incansavelmente o desenvolvimento da criança e em sua abordagem a este respeito afirma que:

Através do brinquedo a criança aprende a atuar numa esfera cognitiva que depende de motivações internas. (...). A criança utiliza materiais para representar uma realidade ausente. Nesses casos ela poderá ser capaz de imaginar, abstrair as

características dos objetos reais e se deter no significado da brincadeira. A criança passa a criar uma situação ilusória e imaginária como forma de satisfazer seus desejos não realizáveis. O brincar impulsiona, portanto, conceitos e processos em desenvolvimento. (VYGOTSKY, 1988, pág. 111).

A importância dos jogos no cotidiano escolar é significativa, onde cabe ao educador inseri-los em atividades pedagógicas de forma planejada e estruturada, onde a aprendizagem da criança seja construída de forma dinâmica e prazerosa. Ao inserir jogos em práticas pedagógicas, o educador se apropria de uma infinidade de subsídios que favorecem o desenvolvimento da aprendizagem, onde é possível interdisciplinar diversas áreas do conhecimento aos jogos e brincadeiras que oportunizam ao professor e as crianças a aprendizagem de forma colaborativa e coletiva, onde ambas as partes terão bons êxitos no processo educacional.

A ludicidade é um fator importante para o ser humano contribuindo para a saúde mental, desenvolvimento cognitivo, afetivo, social, cultural da criança que por sua vez, enquanto pratica sua ludicidade se expressa, ainda que de forma inocente demonstre a sua visão do mundo. A ludicidade é um direito da criança e este aspecto a favorece a construção da afetividade para com as pessoas e para suas relações sociais. Neste sentido, os pais, responsáveis e educadores devem valorizar o lúdico no cotidiano das crianças, este é um aspecto que merece atenção.

De acordo com o Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil ao abordar sobre o papel do professor no tocante a presença das brincadeiras na prática escolar, concebe-se que:

É preciso que o professor tenha consciência de que, na brincadeira, as crianças recriam e estabelecem aquilo que sabem sobre as mais diversas esferas do conhecimento, em uma atividade espontânea e imaginativa. Nessa perspectiva, não se deve confundir situações nas quais se objetiva determinadas aprendizagens relativas a conceitos, procedimentos ou atitudes explícitas com aquelas nas quais os conhecimentos são experimentos de uma maneira espontânea e destituída de objetivos imediatos pelas crianças. Pode-se, entretanto, utilizar os jogos, especialmente aqueles que possuem regras, como atividades didáticas. (BRASIL 1998 p. 29)

Desse modo o jogo na educação infantil possibilita aos participantes a interação e desafio no competir, tornado as brincadeiras agradáveis e produtivas no sentido do aprender brincando, proporcionando aos mesmos a aquisição de do conhecimento sobre o mundo, sobre o outro e favorecendo para a construção do próprio eu, de maneira divertida e atrativa sem frustrações para o mesmo. Sabe-se que a criança se conhece e desenvolve as habilidades

humanas a partir das experiências vivenciadas com o meio no qual se encontra inserida, sendo assim as atividades lúdicas propostas a criança devem levar em conta também a realidade da mesma, de maneira que o direito de escolha do indivíduo seja respeitado, pois este aspecto favorece para construção de seres autônomos, capazes de lidar com as escolhas da realidade de maneira mais coerentes, certos dos riscos que correm de fracassar ou ter sucesso no que lhes é proposto.

Os educadores pais e responsáveis pela criança devem está atentos para todos os benefícios provenientes da presença dos jogos, brinquedos e brincadeiras no cotidiano da criança como um todo e só voltando o olhar para estes resultados é que entenderemos que realmente vale à pena apostarmos esta prática. Dentro deste contexto tem-se o papel do educador como de fundamental importância, pois o mesmo deve estimular na criança o interesse pelos jogos brinquedos e brincadeiras, conscientes de que os jogos estimulam na criança o desenvolvimento cognitivo, afetivo e de socialização e autoconhecimento da criança como ser inserido em uma sociedade. De modo que segundo Vygotsky (1979), nas palavras de Santana (2013, p. 39). “O lúdico influencia enormemente o desenvolvimento da criança. Através do jogo, ela aprende a agir numa esfera cognitiva, sendo livre para determinar as próprias ações”.

Dentro desta influência e estímulo, a criança nesta demanda tem curiosidade de conhecer os brinquedos e jogos que lhe são oferecidos dando-lhes autoconfiança para manuseá-los de maneira segura, devendo ser levada em conta a faixa etária da criança, bem como a sua capacidade de raciocínio.

Usufruindo das experiências com os jogos, as crianças de hoje se tornaram agentes capazes de desenvolverem habilidades nas mais diversas áreas do conhecimento, bem como compreender o contexto que a cerca, facilitando uma ação satisfatória dentro desta realidade. Para que a criança vivencie estas experiências, o educador deve ser capaz de reconhecer a ludicidade como uma estratégia de suma importância dentro do contexto da escola infantil, contextualizando este ambiente e sua prática pedagógica de forma atrativa, fazendo uso dos jogos de maneira diversificada, abrangendo a coletividade e favorecendo para o melhor desempenho de cada um, para que os alunos venham desenvolver a sua autonomia a partir das experiências com estas práticas. É extremamente importante que o aluno demonstre interesse por tais práticas, levando em conta que o professor tem o papel fundamental de incentivar os mesmos dentro deste contexto. Neste sentido Santana (2013, p. 40), afirma que: “Cabe ao educador explorar e adaptar as situações cotidianas do educando e as atividades escolares,

mas para isso é de extrema importante que domine as ideias e os processos que deseja trabalhar”.

Neste sentido, vemos que o educador é mais que um transmissor de mensagem, se trata de um agente mediador no tocante a proporcionar situações favoráveis, planejando suas práticas de forma a priorizar a ludicidade da criança e com a presença dos jogos tornarem suas aulas muito mais prazerosas e proveitosas tanto para o educando, como para o educador. Diante desta perspectiva, podemos dizer que o educador está certo do poder do lúdico para o desenvolvimento da aprendizagem, para assim apropriar-se deste aspecto de modo a favorecer no processo de aprendizagem.

A criança da sociedade atual é diariamente bombardeada de informações devido ao acesso a mídia e tecnologias provindas da modernidade que vivenciamos, como por exemplo, os jogos eletrônicos. Todo este acesso faz da criança atual muito mais ativa e consequentemente mais exigente no que diz respeito a atividades atraentes capazes de competir com esta realidade. Neste sentido cabe a escolar e os educadores se equiparem de subsídios que torne o contexto escolar um lugar atraente, de modo que a criança não se sinta ociosa e repetitiva. É notório que a integração dos jogos no planejamento escolar infantil é de fundamental importância para tornar a escola um lugar atrativo, contribuindo para o desenvolvimento das habilidades humanas, principalmente de interação com o meio, na formação de um ser social capaz de competir ao mesmo tempo em se relaciona com o outro, construindo assim o seu próprio eu.

3.2 Jogos no processo de aprendizagem

Ao brincar, a criança desfruta de momentos agradáveis, ela viaja em sua imaginação que dar a cada objeto uma nova utilidade, um novo sentido, a cada situação uma porta para outras brincadeiras. Além do prazer de brincar, a criança vivencia experiências que a levará a um aprendizado, onde a mesma expressa ao mundo como ela o ver, trazendo de forma simbólica através dos objetos a realidade para uma linguagem mais compreensível para ela própria, desta forma compreende de forma prazerosa a cultura que a cerca. Neste sentido, Bruner (1978, p. 21) afirma que: “A brincadeira entre humanos inevitavelmente reflete a cultura na qual ela ocorre”.

Desde as mais antigas civilizações, a criança sempre foi entendida a partir do brincar, sempre encontram um jeito de brincar ou jogar, seja qual for à situação o lúdico sempre está

presente. A imaginação da criança é algo surpreendente e encantador, cabendo aos adultos, pais e educadores organizar os ambientes de forma que os lugares e objetos ganem sempre um novo sentido, através da fluente imaginação de uma criança.

Os jogos por sua vez possibilitam subsídios de aprendizagem e desenvolvimento sociocultural da criança, podendo servir de estímulos para a aprendizagem de diversas áreas da vida cotidiana e do conhecimento curricular.

Rizzo em seus estudos a este respeito afirma que:

Os jogos constituem um poderoso recurso de estimulação do desenvolvimento integral do educando. Eles desenvolvem a atenção, disciplina, autocontrole, respeito às regras, habilidades perspectivas e motoras relativas a cada tipo de jogo oferecido. Os jogos podem ser trabalhados de forma individual ou coletiva, sempre com a presença do educador para estimular todo o processo; observar e avaliar o nível de desenvolvimento dos educandos e diagnosticar as dificuldades individuais, para poder produzir estímulos adequados a cada um. Não há momentos próprios para desenvolver a inteligência... Sempre é possível progredir e aperfeiçoar. Os jogos devem estar presentes todos os dias na sala de aula. (RIZZO, 1988, pág. 48).

Com isso, pode-se considerar que a utilização dos jogos na prática escolar, produz estímulos para a aprendizagem, de forma prazerosa, na medida em que a criança se envolve com a dinâmica da brincadeira ou jogo, constrói relações com os demais participantes que por sua vez já possuem algo a ensinar, tornando o momento uma troca de saberes.

O jogo é uma prática que possibilita ao educador direcionar a atividade para o objetivo que deseja alcançar, pois embora lúdico, se trata de uma atividade orientada, onde cada jogo exige do professor uma orientação para os participantes. Portanto, se faz necessário incluir esta prática em um planejamento, usando o jogo como método de ensino e aprendizagem, onde o educador tenha condições de explorar o conteúdo de maneira específica, contudo proporciona ao educador condições de fazer proveito para interdisciplinar ou conteúdos de acordo com o processo do jogo, podendo assim, ser empregado de maneira a proporcionar a transmissão de informações e desenvolvimento de habilidades e competências humanas.

Segundo Silveira:

... Os jogos podem ser empregados em uma variedade de propósitos dentro do contexto de aprendizado. Um dos usos básicos e muito importantes é a possibilidade de construir-se a autoconfiança. Outro é o incremento da motivação. (...) um método eficaz que possibilita uma prática significativa daquilo que está sendo aprendido. Até mesmo o mais simplório dos jogos pode ser empregado para proporcionar informações factuais e praticar habilidade, conferindo destreza e competência. (SILVEIRA, 1998 pág. 02).

Os jogos podem ser vistos como possibilidade de construção da autoconfiança e motivação, para que a criança a partir de um jogo planejado e dirigido a aprendizagem compreenda as informações passadas. O jogo, portanto representa uma linguagem mais simples, compreensível para a criança pequena, ou seja, a linguagem infantil que parte do lúdico.

O lúdico influencia no desenvolvimento da criança em diversos sentidos, sendo assim uma experiência que lhe possibilita o aprender com as brincadeiras, com as regras do jogo e como o meio envolvido. Os jogos e as brincadeiras levam a criança a pensar, decodificar regras, entender o processo de desenvolvimento da atividade e compreender o contexto onde se passa a atividade. De modo que Vygotsky concebe que a influencia do brinquedo no processo de desenvolvimento da criança e algo marcante e visível, vejamos a seguir o que fala a este respeito.

É enorme a influência 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. (VYGOTSKY, 1989 pág. 109)

Partindo deste pensamento, compreende-se a importância do aspecto lúdico no desenvolvimento cognitivo da criança que se apropria deste aspecto para construção de conhecimentos.

Embasado nas contribuições de Santos, entende-se que os aspectos lúdicos são ferramentas importantes para o processo de desenvolvimento da criança, onde este aspecto está intimamente ligado aos processos de construção do individuo em diversos sentidos, tais como saúde mental, socialização, comunicação e expressão, podendo assim utilizado como ferramenta de estímulos para o crescimento pessoal, intelectual e social da criança em processo de desenvolvimento.

Vejamos então de que forma Santos abordou este assunto:

O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento. (SANTOS, 1997, pág. 12)

É importante salientar que para que os resultados esperados sejam realmente atingidos, os jogos devem fazer parte de um planejamento maior, levando em conta a faixa etária da

criança, a fase do processo de desenvolvimento no qual se encontra aspectos culturais, capacidades intelectuais e o interesse que a criança demonstra por determinadas brincadeiras e jogos. Deste modo, os jogos oferecidos devem atender as necessidades da criança, assim como respeitar o direito de escolha e o estado intelectual da mesma. Como abordou Lima afirmando que:

Com as brincadeiras e jogos, estamos usando o esquema próprio de assimilação Infantil. Isto quer dizer: em cada etapa do seu desenvolvimento, a criança tem esquemas específicos para assimilar o meio (abordagem da realidade)[...] Com o tempo, a criança vai distinguindo diferentes jogos e percebendo que alguns necessitam de um grande esforço e concentração (como um problema de matemática ou um enigma) sem deixar, entretanto, de ser uma atividade prazerosa. O que queremos enfatizar é que os jogos, assim como qualquer atividade da criança, passam por diferentes níveis solidários aos do desenvolvimento cognitivo. Assim que começam pelos jogos sensório-motores (repetir uma ação diversas vezes, colocar objetos dentro e fora de recipientes, etc.) evoluem para os jogos simbólicos, barulhentos e movimentos (já com a presença da linguagem), passam pelo equilíbrio de suas ações através dos jogos com regras (futebol, damas, etc.) e, finalmente, terminam pelos jogos eminentemente mentais, das hipóteses e do planejamento [...] (LIMA, 1986, pág. 33)

Levando em consideração as contribuições de todos os pesquisadores no que diz respeito à utilização do lúdico como ferramenta para ensino e aprendizagem, pode-se dizer que realmente, os jogos e brincadeiras devem fazer parte do planejamento escolar como aspecto que contribui para a construção do conhecimento e o crescimento pessoal em várias esferas da vida humana. Desta forma, o jogo e as brincadeiras pedem e devem ser mais aproveitadas pelos educadores, principalmente na fase da escola infantil, onde a criança sente mais a necessidade de praticar atividades lúdicas, onde a brincadeira tem um sentido mais elevado do que um divertimento, podendo assim ser considerado um momento de aprendizagem, desenvolvimento e interação.

No capítulo subsequente desta pesquisa, far-se-á uma breve abordagem sobre a educação infantil no Brasil, alguns dos principais acontecimentos de sua história, bem como as propostas desta modalidade de ensino.

4 ASPECTOS METODOLÓGICOS DA PESQUISA

Neste capítulo apresenta-se o método utilizado na pesquisa, os meios e procedimentos utilizados na realização da pesquisa, que por sua vez enfatiza o objetivo no desenvolvimento deste trabalho. Sendo assim, abordamos no campo empírico dados sobre os jogos na prática escolar e suas contribuições na construção do conhecimento, tendo como finalidade investigar a visão dos educadores da Educação Infantil às contribuições dos jogos no processo de aprendizagem e desenvolvimento da criança.

4.1 Instituição da Pesquisa

Sendo a pesquisa uma prática de fundamental importância para investigação e compreensão do objeto de estudo, entendemos que a mesma deve ser objetiva, e bem estruturada para melhores resultados. Deste modo para Richardson:

A pesquisa social requer, entre outros cuidados, muita atenção, humildade, honestidade intelectual e rigor metodológico, desde a eleição do tema para estudo, seguindo em todos os seus passos até o relatório final. Logo, em dado momento será necessária a escolha dos instrumentos de coleta de dados e as técnicas a serem adotadas no desenvolvimento do trabalho. (RICHARDSON, 2007; p. 260)

Neste sentido, é entendido que a escolha do método de pesquisa, bem como a abordagem dos envolvidos requer do pesquisador uma postura coerente, onde de forma criteriosa e sucinta a pesquisa se dê e os seus resultados sejam satisfatórios. A pesquisa em questão se deu em dois momentos e em dois ambientes diferentes, onde tivemos como campo empírico duas escolas, sendo uma pública municipal e a outra da rede privada, com a finalidade de melhor compreensão do objeto de pesquisa a partir de realidades cotidianas distintas.

No primeiro momento, realizou-se uma pesquisa na Escola Municipal Maria Baraúna, a mesma encontra-se localizada na Rua Ana Leite s/nº, no centro da cidade de Boa Ventura - Paraíba. A referida escola foi construída de 1976 a 1977, onde sua construção teve início na administração do prefeito Pedro Deocleciano Pinto, no ano de 1976 e concluída em 1977, na administração do prefeito Jorge de Freitas Queiróz, a mesma recebeu o seu referido nome,

como forma de homenagem à senhora Maria de Oliveira Dutra, mais conhecida como Maria Baraúna, uma das fundadoras desta cidade.

Trata-se, portanto, de uma escola pequena no sentido de espaço físico, porém encontra-se bem conservada, é certo pelos pequenos danos causados pelo cotidiano escolar, o que é normal, mas que precisa de manutenção. O espaço físico desta escola é composto por: 4 salas de aula, 1 cantina, 1 almoxarifado, 2 banheiros, 1 laboratório de informática, e na entrada um pequeno espaço que é usado como recepção, sala de professores, secretaria e diretoria. Esta escola tem seu funcionamento em período matutino e vespertino com ensino infantil e fundamental I, assistindo crianças de classe econômica menos favorecida. Quanto aos planejamentos, estes são realizados de forma conjunta, onde participam supervisores e orientadores que assistem às escolas municipais da cidade, na oportunidade, os professores se apropriam do momento para estabelecerem troca de ideias, enriquecendo assim as suas práticas pedagógicas.

No que diz respeito à capacitação dos educadores deste educandário, os mesmos são aptos para o ofício e em suas práticas destacam-se por desenvolverem projetos educativos, principalmente no tocante a leitura, escrita e datas comemorativas. Para desenvolvimento de suas práticas pedagógicas, os educadores contam com os seguintes recursos: TV, DVD, aparelho de som, computadores, impressoras e mimeógrafos, como recursos lúdicos, contam com a presença de jogos educativos, brinquedos e literatura infantil.

No tocante aos recursos humanos, a escola conta com o seguinte quadro de funcionários: 1 gestora, 1 diretora adjunta, 8 professores e mais 7 funcionários que atuam em serviços de apoio como: merendeiras, disciplinas, vigias e auxiliar de serviços gerais, totalizando 17 funcionários que atendem aproximadamente 150 crianças.

No segundo momento, foi realizada uma pesquisa na escola privada Colégio Batista de Boa Ventura de Ensino Infantil e Fundamental I, situada na Rua Augusto Ramalho nº 43, no centro da cidade de Boa Ventura- Paraíba. Os idealizadores deste educandário foram os professores José Ildo Pereira da Silva, José de Firmino dos Santos e o Pr. Edivino Basílio de Souza.

Com o amadurecimento da ideia, alguns professores frequentadores da Primeira Igreja Batista de Boa Ventura, se reuniram com a finalidade de discuti-la, decidiram assim pô-la em prática fundando assim o Colégio Batista De Boa Ventura, uma escola particular para atender crianças de toda cidade e das regiões circunvizinhas, independentemente do aspecto religioso

Foi em uma sessão realizada no dia primeiro de novembro de 1999 que a escola foi aprovada por unanimidade pelo grupo de professores da PIB de Boa Ventura. Com isso,

recebeu o referido nome em homenagem aos evangélicos batistas brasileiros, em especial a PIB de Boa Ventura, reconhecendo o trabalho social prestado ao município.

A mencionada escola funciona com a autorização da Cooperativa dos Profissionais de Ensino e Trabalhadores em Atividade em meio do Vale do Piancó (COOPERTAN). A instituição teve como primeiro gestor o professor José Ildo Pereira da Silva e atualmente é administrada pela senhora Maria da Consolação Otom Pereira Basílio, atual gestora deste educandário.

O estabelecimento de funcionamento da mesma, apresenta espaço físico pequeno, constituído por 5 sala de aula, 1 sala de informática, 1 cantina, 5 banheiros, 1 almoxarifado, 1 secretaria, 1 sala de leitura e 1 quadra descoberta.

Esta instituição funciona em períodos matutino e vespertino, com o ensino infantil e fundamental I, os planejamentos são realizados quinzenalmente de maneira coletiva, onde participam os educadores e coordenadores pedagógicos, nas oportunidades são planejadas estratégias de ensino, projetos didáticos e atividades extracurriculares.

O referido educandário conta com o seguinte corpo de funcionários: 1 gestora, 1 diretora adjunta, 10 professores, 1 digitador, 1 tesoureira, 1 auxiliar de serviços gerais e 1 coordenadora pedagógica, totalizando 16 funcionários que atendem cerca de 120 crianças. A equipe de funcionários conta com os seguintes recursos: TV, DVD, computadores, impressoras, mimeógrafos e como recursos lúdicos jogos educativos, livros infantis e brinquedos.

Este educandário tem como lema e principal objetivo “formar cidadãos para o futuro”

A pesquisa realizada nestas instituições nos possibilitou uma melhor compreensão sobre o objeto de estudo que versa sobre os jogos na prática escolas e suas contribuições para o desenvolvimento e aprendizagem da criança da educação infantil.

4.2 Caracterização da Pesquisa

Uma pesquisa se constitui em uma investigação profunda, visando à descoberta e constituição de conhecimentos que possibilitam a compreensão a cerca do objeto de estudo. Para Minay, a pesquisa é:

[...] A atividade básica das ciências na sua indagação e descoberta da realidade. É uma atitude e uma prática teórica de constante busca, que define um processo intrinsecamente inacabado e permanente. É uma atividade de aproximação sucessiva da realidade que nunca se esgota, fazendo uma combinação particular entre teoria e dados (MINAY, 2000; p. 23).

Partindo desta perspectiva, compreende-se que a pesquisa, além de necessária, trata-se de um meio satisfatório determinante para compreensão do objeto de estudo, através da combinação e análise teórica dos dados coletados neste processo investigativo.

Em se tratando da formação de professores pesquisadores, vê a prática da pesquisa da seguinte maneira:

A atividade da pesquisa é um fio que se entretete a todas as disciplinas trabalhadas no curso. É na pesquisa, na inserção cotidiana e nos diferentes espaços educativos, que surgem questões que alimentam a necessidade de saber mais, de melhor compreender o que está sendo observado/vivenciado, de construir novas formas de percepção da realidade e encontrar indícios que façam dos dilemas desafios que podem ser enfrentados. (ESTEBAN, ZACCUR, 2002; p. 22).

É por meio do ato da pesquisa que se encontra subsídios e respostas que nos auxiliam na compreensão do objeto investigado, em que novos conhecimentos surgem alimentando assim a necessidade de conhecer mais.

No que se refere aos procedimentos utilizados, foi realizada uma pesquisa de campo, através de entrevista e questionário, visando coletar dados que nos proporcione embasamento para a compreensão e resposta do problema de pesquisa. Sendo assim, a pesquisa de campo se deu mediante a uma abordagem empírica de caráter qualitativo descritivo, objetivando a construção de conhecimentos que nos permitam compreender os jogos como prática pedagógica, para o ensino e aprendizagem, partindo das impressões dos educadores da modalidade infantil.

Brennand, Medeiros e Figueiredo (2012, p 180 a 181), apontam nesta perspectiva classificada como empírica que algumas das estratégias relacionam-se com a escolha do lugar onde a pesquisa atuará (o campo empírico), assim como as ferramentas utilizadas para reunir as informações serão analisados posteriormente.

Desse modo, a partir de uma pesquisa de caráter qualitativo, foram investigadas as contribuições dos jogos na prática pedagógica como meio de ensino e aprendizagem no cotidiano da escola infantil.

Objetivando (coletar dados necessários para responder o problema deste estudo, utilizou-se do método descritivo que) é concebido da seguinte maneira:

Na perspectiva descritiva, se observam, registram, analisam, classificam e interpretam os fatos, sem que o pesquisador lhes faça qualquer interferência. Assim, o pesquisador estuda os fenômenos do mundo físico e humano, mas não os

manipula. Incluem-se, entre essas pesquisas, as opiniões, as mercadológicas, as de levantamento socioeconômico e psicossociais (PRESTES 2003, p. 26).

Os dados foram analisados, interpretados e classificados, optou-se pelo método descritivo levando em consideração que nesta prática há a possibilidade de uso de questionários, onde a pessoa entrevistada tem mais liberdade de se expressar no que diz respeito a suas impressões acerca do objeto de estudo.

4.3 Procedimentos Metodológicos

Para a realização desta pesquisa monográfica, foram escolhidas como campo empírico, duas escolas que assistem crianças no ensino infantil, sendo uma da rede pública (municipal), e uma da rede privada (particular). Neste sentido, os procedimentos da pesquisa iniciaram-se com o termo de consentimento das escolas para realização da pesquisa em campo, os mesmos foram destinados as gestoras das respectivas instituições como termo de Anuência da Instituição, Autorização (Apêndice A), para as educadoras selecionadas como Termo de Consentimento Livre (Apêndice B).

Nesta pesquisa foram selecionadas seis educadoras para serem entrevistadas sendo as mesmas atuantes na educação infantil, sendo três de cada instituição. As entrevistas foram realizadas nas dependências das escolas com uma educadora por dia, com duração de aproximadamente trinta minutos cada. Na oportunidade das visitas às instituições, foram realizadas observações da escola no que diz respeito ao aspecto físico (infraestrutura), recursos humanos e materiais.

5 ANÁLISE E INTERPRETAÇÃO DOS DADOS

O levantamento de dados aconteceu através de uma pesquisa de campo, tendo como campo empírico as escolas Maria Baraúna e Colégio Batista de Boa Ventura, ambas situadas na cidade de Boa Ventura, a primeira é uma escola pública da rede municipal e a segunda trata-se de uma escola privada. A pesquisa foi direcionada a seis professores que lecionam no Ensino Infantil, os sujeitos foram nomeados como: P1, P2, P3, M1, M2 e M3, esta medida foi tomada afim de que a identidade dos participantes seja mantida em sigilo.

Os sujeitos da pesquisa são do sexo feminino e residem na cidade de Boa Ventura, sendo cinco casadas e um solteira. No tocante ao nível de formação, três das participantes

possuem o ensino médio na modalidade normal (magistério), uma é graduada em pedagogia e duas das participantes estão cursando curso superior. Quanto ao tempo em atividade enquanto educadora, um dos sujeitos atua a menos de um ano, três tem mais de dez anos em exercício e dois tem entre cinco e dez anos.

Os dados e análise da pesquisa foram organizados de modo que favoreceu para a apreensão das opiniões de educadores no que diz respeito aos jogos na prática escolar e suas contribuições para o processo de desenvolvimento e aprendizagem da criança na Educação Infantil.

Tabela 1- Para você enquanto educador o que é lúdico?

Sujeitos	Respostas
P1	“É o meio de aprendizagem através de jogos e brincadeiras no dia a dia escolar”
P2	“É a forma de desenvolver a criatividade, os conhecimentos, o raciocínio de uma criança através de jogos, música, dança, mímicas e outros.
P3	“Ato de se ensinar através de jogos e brincadeiras, proporcionado assim aos alunos o prazer de aprender se divertindo”.
M1	“É tudo aquilo que traz dinamismo envolvido com divertimento, alegria e cooperação”.
M2	“O lúdico é tudo o que gera prazer e alegria, sendo perfeitamente definidas por meio de brincadeiras, jogos, músicas, danças entre outras práticas capazes de divertir e instruir o ser humano”.
M3	“Lúdico é o que a criança faz por livre e espontânea vontade e aprende sem perceber, com as brincadeiras sem a interrupção do professor”.

A partir da análise da tabela 1, pode-se detectar semelhanças no ponto de vista da maioria das entrevistadas, onde as mesmas veem o lúdico como uma atividade espontânea da criança, que parte de ações divertidas, diversificadas que produzem descontração e prazer. Sobre este aspecto o RCNEI afirma que:

No faz-de-conta, as crianças aprendem a agir em função da imagem de uma pessoa, de uma personagem, de um objeto e de situações que estão imediatamente presentes e perceptíveis para elas no momento que evocam emoções, sentimentos e significados vivenciados em outras circunstâncias. Brincar funciona como um cenário no qual as crianças tornam-se capazes não só de imitar a vida como também de transformá-la. Os heróis, por exemplo, lutam contra seus inimigos, mas também pode ser filhos, cozinhar e ir ao circo. (BRASIL 1998 v. 2 P. 22).

Desta forma, o lúdico é visto como ato de brincar, onde a brincadeira é uma necessidade da criança que desde cedo se apropria das situações, objetos e ações de maneira particular que parte da imaginação, onde os elementos ganham novas utilidades, formas

sentidos. Partindo das ações lúdicas a criança desenvolve habilidades e conhecimentos que farão parte de toda sua vida enquanto ser humano.

TABELA 2- Na sua concepção enquanto educador (a), quais contribuições os jogos e brincadeiras podem trazer para o processo de aprendizagem da criança na educação infantil?

Sujeitos	Respostas
P1	“Os jogos e brincadeiras contribuem para melhor assimilação de conteúdo e as aulas, tornam-se mais prazerosas”.
P2	“Um leque de opções, contribuindo assim para o enriquecimento afetivo, social e comunicativo da criança. A meu ver é fantástico, pois torna qualquer aprendizado descontraído e proveitoso”.
P3	“Além de quebrar barreiras entre o aluno e mestre, a capacidade de perceber e aprender o que lhes é posto é bem maior fazendo com que aumente sua dependência e estimular o trabalho em grupo”.
M1	“Os jogos e brincadeiras contribuem para o dinamismo, senso de cooperação, em grupo”.
M2	“Os jogos e brincadeiras contribuem positivamente para o processo de desenvolvimento e aprendizagem já que é algo que faz parte do mundo infantil, além de promover a interação e divertimento desenvolve o aprendizado dos conhecimentos escolares de forma prazerosa e gratificante”.
M3	“As atividades lúdicas desenvolvem a capacidade da aprendizagem, fazendo com que a criança aprenda de forma mais prazerosa”.

As concepções apresentadas pelas entrevistadas no questionamento da tabela 2 enfatizam os jogos e brincadeiras como fatores importantes que contribuem de maneira positiva para o processo de ensino e aprendizagem, favorecendo para a aquisição de conhecimentos, interação entre os indivíduos e enriquecimento do ambiente escolar, fazendo do processo de aprendizagem mais proveitoso e prazeroso para alunos e educadores.

Em se tratando dos jogos, as respostas das entrevistadas ganham reforço no pensamento de Kishimoto, que percebe o jogo da seguinte maneira:

Ao permitir a manifestação do imaginário infantil, por meio de objetos simbólicos dispostos intencionalmente, a função pedagógica subsidia o desenvolvimento integral da criança. Neste sentido, qualquer jogo empregado na escola, desde que respeite a natureza do lúdico apresenta caráter educativo [...] (KISHIMOTO, 1994 P. 22).

Neste sentido, percebe-se que o jogo além de lúdico pode ser considerado como uma ação educativa favorável para a construção do conhecimento.

No que diz respeito à brincadeira foi encontrado no RCNEI a seguinte visão das contribuições do brincar na educação infantil:

O principal indicador da brincadeira, entre as crianças, é o papel que assumem enquanto brincam. Ao adotar outros papéis na brincadeira, as crianças agem frente à realidade de maneira não-literal, transferindo e substituindo suas ações cotidianas pelas ações e características do papel assumido, utilizando-se de objetos substitutos. (BRASIL, 1998; p. 27)

Tabela 3- Como educador você contempla o jogo em suas metodologias? Como?

Sujeitos	Respostas
P1	“Sim, por que estas atividades são muito importantes. Apresentando jogos que correspondem aos conteúdos estudados, não esquecendo as atividades livres”.
P2	“Sim, através de jogos, brincadeiras como: boliche, bingos, pescarias, dados, fichas, músicas, ancas etc.”.
P3	“Usando recursos didáticos como: artes gráficas (desenhos e pintura); comunicação oral (músicas e imitações); jogos com movimentos (danças, brincadeiras), etc.”
M1	“Sim, em forma de recreação e estratégias de aula que explorem atividades lúdicas”.
M2	“Sim, por meio de atividades planejadas, onde o jogo é utilizado como metodologia de ensino com objetivo á alcançar dentro dos conteúdos trabalhados, para assim proporcionar divertimentos e aprendizagem”.
M3	“Sim, o jogo apresenta benefícios a toda criança, desenvolve o corpo e a mente; descontrai a criança e estimula o conhecimento”.

As respostas apresentadas na tabela 3 se assemelham, sendo possível perceber que as educadoras tanto da escola privada quanto da pública, fazem uso do aspecto lúdico em suas metodologias de ensino. A maioria das entrevistadas afirma que estas atividades na maior parte do tempo são direcionadas para o processo de aprendizagem e construção do conhecimento.

Vale salientar que algumas das entrevistadas enfatizaram que além da contribuição para aprendizagem, o lúdico é um meio de divertimento, prazer e expressão através de desenhos, imitações, dança, etc.

Nesta tabela as educadoras demonstram a compreensão da importância e necessidade de se incluir atividades lúdicas no cotidiano escolar e que para tanto se faz necessário um conhecimento prévio do grau de importância deste aspecto, pois pra educar brincando o educador precisa saber brincar. Neste sentido Andrade (1994, p. 80) afirma que: “importa

primeiro que os próprios professores saibam brincar para estarem em condições de partir do jogo das crianças e a ele regressarem”.

Pode-se afirmar que, se o adulto não compreende o lúdico como necessidade da criança, sendo de grande importância no seu desenvolvimento, este não está apto para apropriar-se deste aspecto para direcioná-lo ao processo de ensino e aprendizagem. Neste sentido, se faz necessário um olhar mais criterioso e mais amplo no que diz respeito ao lúdico no dia a dia da escola infantil.

Foram encontrados no RCNEI de 1998 v. I subsídios que favorecem para a compreensão do dever do educador no sentido de fazer do lúdico uma ferramenta de aprendizagem. Segundo o mesmo se faz necessário que o professor tenha consciência de que, é na brincadeira, onde as crianças recriam e estabelecem aquilo que sabem sobre as mais diversas esferas do conhecimento, em uma atividade espontânea e imaginativa. Não podendo confundir situações nas quais se objetiva determinadas aprendizagens relativas a conceitos, procedimentos ou atitudes explícitas com aquelas nas quais os conhecimentos são experimentos de uma maneira espontânea e destituída de objetivos imediatos pelas crianças. Tendo como possibilidade a utilização os jogos, especialmente aqueles que possuem regras, como atividades didáticas. (BRASIL, 1998 pág. 29)

Tabela 4- Com que objetivo(s) você brinca e joga com seus alunos da educação infantil?

Sujeitos	Respostas
P1	“Com o objetivo de aproveitar todo o seu potencial na aprendizagem da criança”.
P2	“Proporcionar a eles um aprendizado prazeroso e satisfatório, tanto para eles quanto para mim enquanto educadora”.
P3	“Com o objetivo de tornar o ambiente escolar mais prazeroso para os demais e acelerar o seu desenvolvimento educacional de forma leve e divertida”.
M1	“Socializar, criar espírito de competitividade, conscientizando o valor de participar ganhando ou perdendo, além da promoção do bem-estar.”
M2	“Com o objetivo de tornar as aulas mais interessantes, envolventes e práticas, interagindo o brincar com o aprender para que as atividades tornem-se momentos agradáveis e diversificados.”
M3	“Com finalidade de despertar na criança a sua capacidade de imaginação. Volto às brincadeiras e jogos também para o desenvolvimento da aprendizagem.”

Analisando as concepções apresentadas pelas educadoras a tabela 4, o lúdico é visto como aspecto importante. As maiorias das educadoras compartilham alguns objetivos ao explorar o lúdico com seus alunos, que por sua vez é apresentado como meio de possibilitar o

desenvolvimento da criança em vários aspectos, tais como: afetividade, autonomia, interação, aprendizagem, competitividade, prazer e conscientização.

Neste sentido, pode-se dizer que é de total importância que o educador tenha consciência do por que brincar e jogar com os alunos, se para divertimento, passar o tempo, manter a turma ocupada, enfim, é importante que o educador esteja seguro de seus objetivos para melhor direcionar o jogo e a brincadeira para este fim. Neste sentido, Santana (2003, p. 40), afirma que: é papel do educador explorar e adaptar as situações cotidianas do educando e as atividades escolares, mas para que isso aconteça é importante que domine as ideias e os processos que deseja trabalhar.

Essa afirmação reforça a compreensão de que o conhecimento prévio no que diz respeito ao aprender através dos jogos e brincadeiras deve ser uma competência do educador da escola infantil, cabendo ao educador a habilidade de ensinar partindo do aspecto lúdico, explorando de forma segura a potencialidade de lúdico no processo de ensino e aprendizagem.

Tabela 5- Cite algumas atividades que você desenvolve com seus alunos, explorando o aspecto lúdico.

Sujeitos	Respostas
P1	“Brincadeiras de faz de conta; boliche; brincadeiras de roda, jogos com bola; bingos, etc.”.
P2	“Bingos; dados; músicas; dança da cadeira; mímicas, jogo da memória; amarelinha, etc.”.
P3	“Quebra cabeça; imitações; danças; danças; dados; boliche; pega- pega.”
M1	“Brincadeiras de roda; quebra-cabeça; amarelinhas; blocos; dança; imitações.”
M2	“Mímicas, jogos de dados com sílabas e números; bingo de sílabas, fichas, gravuras; boliche; dominó, jogo da memória etc.”.
M3	“Corrida com obstáculos; pescaria; brincadeiras de roda, telefone sem fio; pula corda, amarelinha”.

Na tabela 5, as entrevistadas apresentaram um leque de possibilidades para se trabalhar o lúdico com as crianças direcionando-o ao aprendizado. As referidas professoras citam algumas atividades lúdicas como: jogos, brincadeiras e outras atividades que além de divertir, torna o ambiente escolar mais atrativo para a criança e contribui para a construção do conhecimento.

Diante das contribuições das entrevistadas, percebe-se a importância do lúdico estar presente no cotidiano escolar.

Tabela 6- Com qual intensidade você trabalha o jogo com seus alunos?

Sujeitos	Resposta
P1	“Dias alternados”.
P2	“Dias alternados”.
P3	“Todos os dias.”
M1	“Raramente”.
M2	“Dias alternados”.
M3	“Dias alternados”.

Analisando as respostas das educadoras para a tabela 6, é possível observar que as educadoras fazem uso das atividades com jogos e brincadeiras em dias alternados, sendo que apenas uma das educadoras afirma que raramente utiliza-se destas atividades com seus alunos.

Em diálogo com as entrevistadas, as mesmas deixaram claro que as crianças brincam todos os dias, para tanto existe a hora do recreio que é de aproximadamente trinta minutos, contudo, enquanto educadoras as entrevistadas afirmam que as brincadeiras e jogos entram no planejamento pedagógico em dias alternados, como ferramenta de ensino e aprendizagem. A maioria das entrevistadas concorda que os jogos e brincadeiras são meios eficientes no processo de aprendizagem da criança na educação infantil.

Tabela 7- A escola que trabalha dispõe de espaços propícios para desenvolver atividades com os jogos?

Sujeitos	Respostas
P1	“Sim, as salas são bem amplas; e dispomos de uma quadra, que necessita de reparos para melhor desenvolvermos estas atividades de maneira segura”.
P2	“Em partes sim, pois no momento os espaços destinados a estas atividades ainda não oferecem total segurança interferindo no desenvolvimento destas atividades. Porém faço o possível para que os obstáculos não impeçam de brincar e jogar com meus alunos.”
P3	“Sim, existe um pátio e um quadra, mas que precisam de ajustes para melhor atender as necessidades das crianças enquanto brincam.”
M1	“Não, a escola não dispõe de espaços favoráveis para o desenvolvimento destas atividades.”
M2	“Não, pois é uma escola com poucos espaços físicos, sendo o desenvolvimento de todas as atividades limitadas à sala de aula.”
M3	“A escola não possui um espaço físico adequado para estas atividades, por isso nos limitamos às salas de aula.”

Diante da tabela 7, pode-se observar que as educadoras entrevistadas enfrentam os mesmos problemas no que diz respeito a espaços propícios para desenvolvimento de atividades lúdicas, pois as não dispõem de espaços que atendam as necessidades e exigências destas atividades, onde as educadoras da instituição particular dispõem de um pátio, mas que

precisam de melhorias para oferecer maior segurança as crianças pequenas. Já as educadoras da escola pública não dispõem de outro espaço se não as salas de aula. Neste sentido, o RCNEI 1998 v. 1, p. 69, destaca que: “o espaço na instituição de Educação Infantil deve propiciar condições para que as crianças possam usufruí-lo em benefício do seu desenvolvimento e aprendizagem”.

Tabela 8- Em que espaços no seu cotidiano como educador infantil, você explora atividades lúdicas?

Sujeitos	Respostas
P1	"Na sala de aula e no pátio da escola."
P2	"Na sala de aula e no pátio da escola."
P3	"Na sala de aula e no quara da escola."
M1	"Na sala de aula."
M2	"Na sala de aula."
M3	"Na sala de aula."

Nesta tabela, nota-se que as participantes em geral se utilizam das salas de aula para explorarem as atividades lúdicas por razões anteriormente citadas, a falta de espaços favoráveis a estas atividades.

Vale salientar que as educadoras de escola privada afirmam que além da sala utiliza também o pátio, mas que o mesmo não se encontra devidamente equipado e estruturado para tornar as atividades lúdicas ações seguras e favoráveis para a construção da autonomia por parte de aluno, uma vez que, a interferência do professor no sentido de cuidados com a segurança é maior, já que alguns aspectos da estrutura deste espaço oferecem alguns riscos. Já as participantes da escola pública optam por usarem o espaço externo ao prédio, que se trata de uma pequena área que fica na frente do prédio escolar, este também oferece riscos à segurança das crianças e dificulta a comodidade.

Diante das respostas e relatos das entrevistadas, percebe-se que os espaços físicos das escolas não oferecem condições necessárias para a ludicidade. Infelizmente esta é a realidade de muitas escolas do nosso país.

O RCNEI no que se trata de espaço físico e recurso materiais da escola infantil propõe que:

A estruturação do espaço, a forma como os materiais estão organizados, a qualidade e adequação dos mesmos são elementos essenciais de um projeto educativo. Espaço físico, materiais, brinquedos, instrumentos sonoros e mobiliários não devem ser vistos como elementos passivos, mas como componentes ativos do processo

educativo que reflete a concepção de educação assumida pela instituição (BRASIL 1998, v. 1 P. 68).

Tabela 9- Quais dificuldades você enfrenta para trabalhar com os jogos na educação infantil?

Sujeitos	Respostas
P1	“Muitas vezes é a organização da turma e do ambiente, para prática de algumas brincadeiras ou jogos, principalmente impor as regras.”
P2	“O espaço que ainda é pequeno, a organização da turma para distribuição das regras.”
P3	“O lúdico é indispensável para o desenvolvimento infantil é muito divertido e proporciona prazer, mas mesmo assim existem crianças com dificuldades de socialização sendo, portanto desafiador para o professor envolvê-los neste contexto”.
M1	“A falta de espaços adequados para o desenvolvimento destas atividades de maneira satisfatória.”
M2	“A falta de espaço físico propício para desenvolver atividade com jogos, bem como a falta de melhores jogos capazes de melhor favorecer o processo de ensino/aprendizagem.”
M3	“A falta de recursos necessários para confeccionar jogos e brincadeiras.”

Observando as respostas das entrevistadas para tabela 9, verifica-se que existe a variação entre as dificuldades enfrentadas pelas educadoras, estas dificuldades estão ligadas a organização da turma e dos espaços, falta de espaços físicos adequados e falta de recursos materiais. Contudo, pode-se dizer que as entrevistadas afirmaram que mesmo diante de tantas deficiências nos prédios escolares procuram proporcionar situações lúdicas dentro da realidade na maneira de como é possível.

Foi possível notar que as entrevistadas da escola pública enfrentam maiores obstáculos, já que o prédio escolar não favorece para o desenvolvimento das ações lúdicas, pois se trata de um prédio muito pequeno sem áreas para as brincadeiras e os jogos.

Tabela 10- Enquanto educador (a) infantil de que modo você analisa a exploração de atividades lúdicas no processo de desenvolvimento e aprendizagem infantil?

Sujeitos	Respostas
P1	Gratificante.
P2	Gratificante.
P3	Gratificante.
M1	Gratificante.

M2	Gratificante.
M3	Gratificante.

Na tabela 10 todas as entrevistadas analisam o lúdico como uma atividade gratificante. Em diálogo com algumas participantes as mesmas afirmam que além de gratificante o lúdico representa uma ferramenta importante e, portanto necessária no processo de desenvolvimento das crianças.

Esta resposta unânime por parte das educadoras que veem o lúdico como atividade gratificante vai de encontro ao RCNEI.

Quando utilizam a linguagem do faz de conta, as crianças enriquecem sua identidade, porque podem experimentar outras formas de ser e pensar, ampliando suas concepções sobre as coisas e pessoas ao desempenhar vários papéis sociais ou personagens. (BRASIL 1998 v. 2. P.23).

A partir desta perspectiva, vemos que o brincar e jogar envolve questões emocionais, são atividades que realmente dão prazer ao realizá-las, fazendo com que a imaginação da criança transforme os objetos e ambiente. Sendo assim, o interesse e opção das crianças ao escolherem brinquedos e jogos, deve ser respeitada.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O aspecto lúdico sempre foi entendido como meio de entretenimento para as pessoas, os jogos e brincadeiras estão constantemente presentes no cotidiano da criança desde as mais antigas civilizações. Na infância, o imaginário, a fantasia e o faz-de-conta, representam uma forma de linguagem, onde a criança expressa seu entendimento acerca do que é realidade do mundo do adulto. Neste sentido, a ludicidade é a condição mais favorável no desenvolvimento deste processo. Neste contexto, as atividades lúdicas podem ser entendidas como ferramenta de ensino e aprendizagem e estes aspectos vêm ganhando força nos debates do âmbito educacional.

Neste trabalho de pesquisa, foram pesquisadas as contribuições dos jogos no processo de desenvolvimento da aprendizagem da criança na Educação Infantil, bem como verificado se os educadores desta modalidade de ensino fazem uso das atividades lúdicas no cotidiano escolar. A partir do estudo realizado, entendemos que os professores da Educação Infantil são conscientes da importância das atividades lúdicas como facilitadores na construção de

conhecimentos e desenvolvimento de habilidades humanas, nos aspectos sociais, cultural e cognitivo.

Verificou-se também que na prática, o desenvolvimento das atividades lúdicas ainda apresenta-se de forma limitada, por razões diversas, tais como a falta de recursos, falta de espaços adequados e melhor planejamento para que se trabalhe o lúdico.

Diante das considerações dos educadores, concluímos que se faz necessário um planejamento maior que realmente estruture a ludicidade na Educação Infantil no sentido de contemplar os jogos e brincadeiras como metodologias favoráveis para o ensino e aprendizagem, pois a falta de planejamento, recursos e espaços representam deficiências que impedem o melhor aproveitamento das atividades lúdicas dentro do processo de aprendizagem.

Verificou-se que o jogo e a brincadeira exercem papel importante dentro do contexto escolar no desenvolvimento e aprendizagem da criança, onde é possível brincar, se divertir e aprender ao mesmo tempo. De acordo com as entrevistadas percebe-se que o professor da atualidade tem consciência da importância dos jogos e brincadeiras, porém a exploração destas atividades se mostra limitada pela falta de condições favoráveis.

Concluiu-se que esse trabalho contribuiu de forma relevante para enriquecimento da compreensão do lúdico e as contribuições dos jogos no desenvolvimento da aprendizagem da criança na educação infantil, além de favorecer o entendimento da potencialidade do lúdico na construção do conhecimento e desenvolvimentos cognitivo e sócio cultural da criança.

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Estatuto da Criança e do Adolescente**: Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990.

_____. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Nº 9304/96.

_____. Ministério da Educação e do desporto. Secretaria de Educação Fundamental **Referencial Curricular para Educação Infantil**_ Brasília: MEC/SEF, 1998 3 v. 1.

_____. Ministério da Educação e do desporto. Secretaria de Educação Fundamental **Referencial Curricular para Educação Infantil**_ Brasília: MEC/SEF, 1998 3 v. 2.

_____. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica.

BRENNAND, Eládio José de Góes, MEDEIROS, José Washington de morais, FIGUEIREDO, Maria do Carmo Caetano de. **Metodologia Científica na Educação a Distância**. Ed. da UFPB. João Pessoa - PB, 2012.

Diretrizes Curriculares nacionais para educação infantil/_ Brasília: MEC, SEB, 2010. 36p. : Il. ISBN: 978-85-7783-048-0.

DE LIMA, Valesca Nogueira. **O brincar como linguagem essencial da criança**. Revista construir noticia ano 12, nº 2236-3505, maio/junho 2013, páginas 34, 35,36. Distribuição dirigida circulação nacional.

DE SANTANA, Jessé Ovídio. **Utilização de jogos como estratégia de ensino**. Revista construir noticia ano 12, nº 2236-3505, maio/junho 2013, páginas 38, 39, 40, 41. Distribuição dirigida circulação nacional.

ESTEBAN. Maria Teresa; ZACCUR, Edwirges (org). **Professora pesquisadora-** uma práxis em construção. Rio de Janeiro: DPeA, 2002.

FORTUNA, Tânia Ramos. **Descobrimo sobre a formação lúdica docente**: Revista Pátio Educação Infantil. Ano X, nº 31 abril/junho 2012.

KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994.

LIMA, Adriana F. de O. (1986). **Pré-Escola e Alfabetização**. Petrópolis: vozes.

MAIA, Osvaldo Barbosa, **HISTÓRIA DA EDUCAÇÃO BRASILEIRA II**. Trilhas do aprendente, vol. 2, p.172.

MINAYO, Maria Cecília de Souza (org). **O desafio do conhecimento**: a pesquisa qualitativa em saúde. 7ª Ed. São Paulo: Hucitec, Vozes, 2000.

PRESTES, M.L. M. **A pesquisa e a construção do conhecimento científico**: do planejamento aos textos, da escola à academia.2. Ed. Atual. E ampl. São Paulo: Rêspel, 2003.

RICHARDSON, R. J. **Pesquisa Social**: métodos e técnicas. São Paulo: Atlas, 2007.

RIZZO, Gilda. (1988). Jogos inteligentes: a construção do raciocínio na escola natural.

SANTOS, Santa Marli Peres dos. **O lúdico na formação do Educador**. Editora vozes, 1997.

SILVEIRA, R. S. Barone. **Jogos Educativos computadorizados utilizados a abordagem de algarismos genéticos**, 1998.

TEZANE, Thaís Cristina Rodrigues. **O jogo e os processos de aprendizagem e desenvolvimento**: aspectos cognitivos e afetivos. 2004.

VYGOTSKY, L.S. **A formação social da mente**, 1989.

VYGOTSKY, L. S., LURIA, A. e LEONTIEV, A. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo: Ícone/EDUSP.

APÊNDICE A - Termo de Anuência da Instituição/Autorização para a Pesquisa**UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA – UFPB
UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL – UAB
CURSO DE PEDAGOGIA NA MODALIDADE A DISTÂNCIA**

Sra. Diretora Carmezita Targino Coelho Pereira

Com os nossos cumprimentos iniciais, vimos pelo presente, solicitar de Vossa Senhoria, a autorização para que a acadêmica JAELINA FÉLIX MACHADO, aprendente do Curso de Pedagogia, oferecido pela Universidade Federal da Paraíba na Modalidade a Distância (UFPB – Virtual), possa desenvolver a pesquisa monográfica intitulada: **JOGOS NA PRÁTICA ESCOLAR O LÚDICO NA CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO**. Para isso, será necessária a vossa colaboração, dando a permissão para que a acadêmica possa coletar dados na EMEIF Maria Baraúna na Rua Travessa Ana Leite s/n, centro da cidade de Boa Ventura. Este trabalho será de importância fundamental para a realização da referida pesquisa e crescimento profissional da acadêmica, podendo intervir com novas metodologias para prática pedagógica do educador, através dos jogos como ferramenta facilitadora de aprendizagem e desenvolvimento infantil.

Atenciosamente,

Prof^a. Emília Cristina Ferreira de Barros (Orientadora)
Universidade Federal da Paraíba/UFPB-Virtual

Jaelina Félix Machado (Acadêmica)
Universidade Federal da Paraíba/UFPB-Virtual

João Pessoa-PB, ____/____/2013

APÊNDICE B - Termo de Consentimento Livre e Esclarecido**UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA – UFPB
UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL – UAB
CURSO DE PEDAGOGIA NA MODALIDADE A DISTÂNCIA****Título da Pesquisa: Jogos na Prática Escolar - O lúdico na construção do conhecimento****Pesquisadora responsável (Acadêmica):** Jaelina Félix Machado**Orientadora:** PRF^a Emília Cristina Ferreira de Barros**Informações sobre a pesquisa:**

Como acadêmica do Curso de Pedagogia estou realizando um estudo de pesquisa com objetivo de investigar a contribuição da literatura como facilitadora da aprendizagem no contexto da educação infantil, visando uma melhor prática no desenvolvimento da criança. O interesse para desenvolver essa pesquisa justifica-se pela preocupação em relação ao fato de que os jogos podem ser um instrumento indispensável na aprendizagem, no desenvolvimento e na vida das crianças e que os professores e profissionais da educação não estão dando importância ao trabalho com a literatura. Como a educação infantil tem funções tanto de socialização como de transmissão de conhecimentos aos pequeninos é preciso fazer desses ensinamentos algo diferente, porque a criança nessa faixa etária de idade tem maior interesse pelos jogos. Nesta perspectiva anseio conhecer e analisar como os professores e profissionais da educação contemplam tamanha importância ao trabalho com os jogos. Buscamos tornar evidente que os professores e futuros professores devem e precisam tomar consciência da importância do trabalho envolvendo os jogos em sua prática pedagógica. A pesquisa se caracteriza como qualitativa com o propósito de buscar dados relevantes através da experiência de pessoas que vivenciam ou tem conhecimento sobre o tema voltado para a prática pedagógica do educador na formação de conceitos da criança e sua aprendizagem no âmbito escolar. Assim o *corpus* dessa pesquisa será composto a partir de um conjunto de dados formado através da aplicação de questionários semi - estruturados abordando a questão sobre o trabalho com o lúdico na Educação Infantil.

A pesquisa apresenta como benefícios para a sociedade a contribuição para a melhoria do processo de ensino aprendizagem, uma vez que permitirá que os educadores conheçam e possam relacionar que metodologias podem atrapalhar ou contribuir nos

processos pelos quais passam os aprendizes e que, a partir desse conhecimento, possam definir suas estratégias de ensino e, eficientemente, conduzir a um eficaz processo de ensino aprendizagem utilizando a ludicidade.

Solicitamos a sua colaboração respondendo os questionários que tratam sobre o tema da pesquisa, como também sua autorização para apresentar os resultados deste estudo em eventos da área de ciências humanas e sociais ou em revista científica. Por ocasião da publicação dos resultados, seu nome será mantido em sigilo.

Informamos que essa pesquisa sempre haverá riscos, principalmente quando se lida com o discurso dos sujeitos.

Esclarecemos que a participação no estudo é voluntária e, portanto, o senhor não é obrigado a fornecer as informações e ou colaborar com as atividades solicitadas pelo Pesquisador. Caso decida não participar do estudo, ou resolver a qualquer momento desistir do mesmo, não sofrerá nenhum dano, nem haverá modificações na assistência que vem recebendo na Instituição.

Os pesquisadores estarão a sua disposição para qualquer esclarecimento que considere necessário em qualquer etapa da pesquisa.

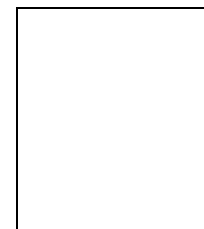
Diante do exposto eu _____, abaixo assinado, tendo recebido as informações acima, e ciente dos meus direitos abaixo relacionados, concordo em participar da pesquisa, tendo:

- 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.

João Pessoa - PB, ____ de _____ de 2013.



Espaço para
impressão
dactiloscópica

Assinatura do participante

Contato com o pesquisador responsável:

Caso necessite de maiores informações sobre o presente estudo, favor entrar em contato com a pesquisadora: Jaelina Félix Machado

Endereço: Rua Augusto Ramalho – s/n; centro – Boa Ventura - PB.

E-mail: jaelinafelix@outlook.com

Telefone celular: 96327705

Nome do Orientador: PRF^a Emília Cristina Ferreira de Barros

Através do Endereço:

E-mail: Telefone celular:

Atenciosamente,

Assinatura do Pesquisador Responsável

APÊNDICE C - QUESTIONÁRIO/ENTREVISTA

Sexo:

feminino masculino

Idade:

18 a 25 anos 26 a 35 anos acima de 35 anos

Nível de formação:

magistério superior incompleto superior completo ensino médio

No caso de formação superior, qual (is) o(s) curso(s)?

Você tem curso de Especialização para atuar na educação infantil?

Sim, qual? _____

Não, por que? _____

Há quanto tempo exerce a atividade de docente?

menos de 1 ano de 1 a 5 anos de 6 a 10 anos há mais de 10 anos

II - Relacionadas ao tema

1. Para você enquanto educador o que é lúdico?

2. Na sua concepção enquanto educador (a). Quais contribuições os jogos e brincadeiras podem trazer para o processo de aprendizagem da criança na educação infantil?

3. Como educador você contempla o jogo em suas metodologias? Como?

4. Com que objetivo(s) você brinca e joga com seus alunos da educação Infantil?

5. Cite algumas atividades que você desenvolve com os seus alunos, explorando o aspecto lúdico.

6. Com qual intensidade você trabalha o jogo e brincadeira com os seus alunos?

todos os dias dias alternados uma vez por semana raramente.

7. A escola que trabalha dispõe de espaços propícios para desenvolver atividades com os jogos?

8. Em que espaços no seu cotidiano como educadora infantil você explora atividades lúdicas?
(pode ser assinalado mais de um item)

- Na sala de aula.
 No pátio da escola.
 Em outras dependências da escola.
 Outros. (Caso tenha assinalado este item, cite-os).

9. Quais dificuldades você enfrenta para trabalhar com os jogos na educação infantil?

10. Enquanto educadora infantil de que modo você analisa a exploração de atividades lúdicas no processo de desenvolvimento/aprendizagem infantil?

Obrigatório

Gratificante

Muito obrigada por sua atenção e colaboração.