



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

MARIA DA LUZ RODRIGUES DAS CHAGAS

JOGO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

**ITAPORANGA - PB
2014**

MARIA DA LUZ RODRIGUES DAS CHAGAS

JOGO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Monografia apresentada ao Curso de Pedagogia,
modalidade à distância, para obtenção do grau de
Licenciada em Pedagogia.

Orientadora: Professora Karla Carolina Silveira Ribeiro

ITAPORANGA-PB
2014.2

C433j Chagas, Maria Da Luz Rodrigues das.

Jogo na educação infantil / Maria Da Luz Rodrigues das Chagas.
– João Pessoa: UFPB, 2014.
35f.

Orientador: Karla Carolina Silveira Ribeiro
Monografia (graduação em Pedagogia – modalidade a distância)
– UFPB/CE

1. Educação infantil. 2. Jogos. 3. Prática pedagógica. I. Título.

UFPB/CE/BS

CDU: 373.24(043.2)

MARIA DA LUZ RODRIGUES DAS CHAGAS

JOGOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

.

Monografia apresentada ao Curso de Pedagogia,
modalidade à distância, para obtenção do grau de
Licenciada em Pedagogia.

Aprovada em: ____/____/2014

BANCA EXAMINADORA

Prof^a Karla Carolina Silveira Ribeiro
Orientadora (STEBB)

Prof^a
Membro (UFPB)

Prof^a
Membro (UFPB)

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus primeiramente pela minha vida, pela sabedoria e o entendimento para desenvolver o Trabalho de Conclusão de Curso.

A todos os meus professores e mediadores, presenciais e à distância, em especial, à professora Idelsuite de Sousa, pesquisadora do componente TCC, e à professora Karla Carolina Silveira Ribeiro, orientadora deste trabalho, pela paciência, carinho e empenho que tiveram comigo e em especial à professora Ivete Pereira Barros pela colaboração permanente. Agradeço ainda a equipe da coordenação do Curso de Pedagogia à Distância, pelo imenso carinho e atenção, especialmente das coordenadoras Nádia Jane e Marilene Salgueiro, pelo apoio recebido durante todo o curso.

Agradeço a toda equipe do Polo de Apoio Presencial de Itaporanga/PB, principalmente a coordenadora Maria de Lourdes Pereira Alves, a tutora presencial Valdenir Carneiro Lima, pois sem vocês jamais se concretizaria o meu maior sonho, ou seja, de concluir um curso superior e ser uma Pedagoga.

Ao meu esposo Pedro e à Amanda Lindaluz minha filha, pelo amor, carinho e compreensão; à minha mãe e aos meus irmãos que em todos os momentos estiveram me dando força e apoio; ao pessoal da minha Igreja por suas orações; e aos meus colegas de Curso pelo incentivo e encorajamento e em especial à Luzimar Mamede e Maria Aparecida.

Por fim, eu só tenho muito a agradecer. Obrigada a todos que direta ou indiretamente estiveram ao meu lado durante este percurso e que permanecerão em meu coração para sempre.

RESUMO

Este trabalho apresenta uma abordagem sobre a importância dos jogos na educação infantil, cuja pesquisa tem como objetivo investigar a contribuição do uso de jogos nas práticas didático-pedagógicas dos professores da Educação Infantil, como também, fazer uma análise reflexiva para entender se realmente os jogos podem contribuir no processo ensino-aprendizagem. Este estudo está fundamentado nas pesquisas de campo com autores que abordam a importância dos jogos e brincadeiras em sala de aula e a interação entre os sujeitos envolvidos nesse processo. Como metodologia, utilizamos um questionário estruturado, o qual continha questões sobre o tema proposto. Participaram do estudo três professoras e suas falas foram analisadas a partir do referencial teórico aqui pesquisado. Os resultados, depois das análises feitas, mostram que os educadores estão cientes que os jogos e brincadeiras contribuem para o processo de ensino-aprendizagem, que auxilia a evolução da criança, utiliza a análise, a observação, a atenção, a imaginação, o vocabulário, a linguagem e outras capacidades próprias do ser humano. Podemos, então, definir os jogos como experiências e liberdade de criação, nos quais as crianças expressam suas emoções, sensações e pensamentos sobre o mundo e também um espaço de interação consigo e com os outros.

Palavras-chaves: Jogos. Prática Pedagógica. Educação Infantil.

ABSTRACT

This paper presents an approach on the importance of play in early childhood education, whose research has like objective to investigate the contribution of the use of games in didactic and pedagogical practices of teachers of early childhood education, but also make a reflective analysis to understand whether the games can really contribute to the teaching-learning process. This study is based on field research with authors that address the importance of sports and games in the classroom and the interaction between the subjects involved in this process. The methodology used a structured questionnaire, which included questions on the proposed topic. Participants were three teachers and their lines were analyzed from the theoretical framework here searched. The results after the analyzes show that educators are aware that sports and games contribute to the process of teaching and learning, which helps the development of the child, uses the analysis, observation, attention, imagination, vocabulary, language and other own capacities of human beings. We can then define the games as experiences and creative freedom in which children express their emotions, feelings and thoughts about the world and also an interaction space with themselves and others.

Keywords: Games. Teaching Practice. Early Childhood Education.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	06
1.1. Jogo, brincadeira e brinquedo	09
1.2 O jogo e o desenvolvimento infantil	09
1.3 O jogo e a historicidade escolar	14
2. METODOLOGIA	18
2.1 Delineamento da pesquisa	18
2.2 Lócus de pesquisa	18
2.3 Amostra	19
2.4 Coleta de dados	19
2.5 Instrumento	20
2.6 Análise dos dados.....	20
3. RESULTADOS E DISCUSSÕES	21
3.1 A utilização dos jogos na educação infantil	21
4. CONSIDERAÇÕES FINAIS	27
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	28
APÊNDICE	

INTRODUÇÃO

O jogo é o resultado de um sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social, onde a criança está vinculada pela língua enquanto instrumento de cultura, para desenvolver com as outras crianças as suas inteligências múltiplas e o meio sociocultural com as demais crianças (KISHIMOTO, 2007, 2008, 2010; ANTUNES, 2003, 2012). A autora Kishimoto (2008), ao fazer uma definição de jogo mostra de forma sucinta que não é tarefa fácil. Pois bem, quando se diz a palavra jogo cada um pode perceber de diversas maneiras. Tais como: jogos políticos, de adultos, de crianças, de animais ou de amarelinha, de xadrez, de adivinhas, de contar estórias, de brincar de "mamãe e filhinha", de dominó, de quebra-cabeça, de construir barquinho entre outros. Haja vista, tais jogos, embora recebam a mesma denominação, têm suas especificadas.

Ainda seguindo a linha de pensamento da autora supracitada, ela mostra alguns exemplos: no faz-de-conta, há forte presença da situação imaginária, já o jogo de xadrez, as regras externas padronizadas permitem a movimentação das peças. Quanto à construção de um barquinho exige tanto a representação mental do objeto a ser construído, quanto à habilidade manual para operacionalizá-lo (KISHIMOTO, 2008, p. 105).

Corroborando com o explicitado, Christie (1991 b p.4) rediscute as características do jogo infantil, apontando pesquisas que o distinguem de outros tipos de comportamentos. Utilizando estudos de Garvey (1977); King, (1979), Smith e Vollstedt (1985), a autora elabora seis critérios para identificar seus traços de jogo da seguinte forma: Primeiro é a não-literabilidade, as situações de brincadeira caracterizam-se por um quadro no qual a realidade interna predomina sobre a externa. O sentido habitual é substituído por um novo. São exemplos de situações em que o sentido não é literal, o ursinho de pelúcia servir como filhinho e a criança imitar o irmão que chora. Segundo é o efeito positivo, o jogo infantil é normalmente caracterizado pelos signos do prazer ou da alegria, caracterizado pelo sorriso. Quando brinca livremente e se satisfaz, a criança o demonstra por meio do sorriso. Esse processo traz inúmeros efeitos positivos aos aspectos corporais, moral e social da criança.

O terceiro critério é a flexibilidade, no qual as crianças estão mais dispostas a ensaiar novas combinações de ideias e de comportamentos em situações de brincadeira, do que em outras atividades não recreativas. O quarto critério é a prioridade do processo de brincar, enquanto a criança brinca, sua atenção está concentrada na atividade em si e não em seus resultados ou efeitos. Já o jogo infantil só pode receber essa designação quando o objetivo da criança é brincar. O jogo educativo, utilizado em sala de aula, muitas vezes desvirtua esse

conceito ao dar prioridade ao produto, à aprendizagem de noções e habilidades. O quinto é a livre escolha, onde o jogo infantil só pode ser jogo quando escolhido livre e espontaneamente pela criança. Caso contrário, é trabalho ou ensino. E, por fim, o controle interno, no jogo infantil, são os próprios jogadores que determinam o desenvolvimento dos acontecimentos. Quando o professor utiliza um jogo educativo em sala de aula, de modo coercitivo (obrigado), não oportuniza aos alunos liberdade e controle interno. Predomina, nesse caso, o ensino, a direção do professor (CHRISTIE, 1991).

Pois bem, as autoras (KISHIMOTO, 2008; CHRISTIE, 1991) trazem diversas orientações para as professoras trabalharem com jogos e desenvolver atividades. A partir desta temática, compreendendo a importância dela para o desenvolvimento cognitivo e social das crianças, esta pesquisa tem como base o seguinte questionamento: Como os/as professores/as da “Creche Municipal Edite Fonseca Rodrigues” estão utilizando os jogos como instrumentos didáticos no processo de aprendizagem na Educação Infantil (EI)?

Frente a esta problemática, a presente pesquisa tem como Objetivo Geral investigar a contribuição do uso de jogos nas práticas didático-pedagógicas dos professores na “Creche Municipal Edite Fonseca Rodrigues”, da cidade de Itaporanga/PB, para que viabilizem o ensino e a aprendizagem a partir da educação infantil (EI). Tendo como objetivos específicos: Perceber e estabelecer a forma e com que frequência o/a professor/professora se envolve e utiliza os recursos dos jogos como atividades lúdicas na educação infantil (EI); Analisar a compreensão dos professores sobre os jogos e sua contribuição para a Educação Infantil; Investigar as práticas didático-pedagógicas dos jogos na questão sociocultural com as demais crianças.

A presente pesquisa justifica-se pela necessidade de contribuir no processo de ensino-aprendizagem através de jogos no contexto escolar na fase inicial, podendo contribuir para o desenvolvimento mental, social e cultural tanto do professor quanto das crianças, a fim de possibilitar alternativas de solução de suas dificuldades para ter uma noção de matemática e estimular as inteligências múltiplas. O presente trabalho partiu de uma observação prática no estágio de regência na Creche Edite Fonseca numa sala com 28 alunos com idade de cinco anos, a qual só havia a professora (especializada), e as crianças eram muito agressivas com seus pares, nesta ocasião a professora começou a desenvolver jogos, para aproximá-los uns dos outros, e assim socializá-los com o mundo no qual estão inseridos. Ficou clara a melhoria e o maior envolvimento dos alunos com a professora e com os coleguinhas, possibilitando o desenvolvimento do afeto, socialização e associação das regras entre eles.

Partindo dessa perspectiva, este trabalho foi dividido em quatro capítulos: o primeiro capítulo está vinculado à fundamentação teórica, no qual é apresentado Jogo, brincadeira e brinquedo; O jogo e o desenvolvimento infantil; O jogo e a historicidade escolar.

O segundo capítulo refere-se à metodologia e aos passos da seleção da amostra aos procedimentos de coleta e análise dos dados. O terceiro capítulo descreve os dados coletados e os resultados e discussões dos mesmos. O último capítulo abrange as considerações finais provenientes do trabalho.

1. REFERÊNCIAL TEÓRICO

1.1. Jogo, brincadeira e brinquedo.

Segundo Kishimoto (2008, p.107), dentro dos conceitos de jogo, a autora mostra que uma mesma conduta pode ser jogo ou não-jogo, em diferentes culturas, dependendo do significado a ela atribuído. Por tais razões fica difícil elaborar uma definição de jogo que englobe a multiplicidade de suas manifestações concretas. Todos os jogos possuem peculiaridades que os aproximam ou distanciam. De fato, este é o objetivo principal desta pesquisa: aproximar as crianças da creche umas das outras e a forma encontrada foi o jogo, pois o mesmo é socializador, capaz de unir as crianças dentro e fora do estabelecimento escolar.

Ainda na perspectiva de conceituação, Kishimoto (2008), aponta três significados atribuídos ao termo jogo em três níveis. No primeiro caso, o jogo depende da linguagem de cada contexto social. Há um funcionamento pragmático da linguagem, o qual resulta em um conjunto de fatos ou atitudes que dão significados aos vocábulos a partir de analogias. Para tanto, as línguas funcionam como fontes disponíveis de expressão, elas exigem o respeito a certas regras de construção que nada têm a ver com a ordem do mundo. Desse modo, o jogo não pode ser visto de modo simplista, simplesmente para nomear. Considerar que o jogo tem um sentido dentro de um contexto significa a emissão de uma hipótese, a aplicação de uma experiência ou de uma categoria fornecida pela sociedade, veiculada pela língua enquanto instrumento de cultura dessa sociedade. Sendo que, toda denominação pressupõe um quadro sociocultural que é transmitido pela linguagem e aplicado ao real.

Frente a esta definição, enquanto fato social, o jogo assume a imagem, o sentido que cada sociedade lhe atribui. É este o aspecto que mostra por que o jogo aparece de modos diferentes, dependendo do lugar e da época. Antigamente, o jogo era visto como algo inútil, como uma coisa não séria; depois do romantismo, a partir do século XVII, o jogo aparece como algo sério e destinado a educar a criança. Outros aspectos de jogos relacionados ao trabalho, à inutilidade ou à educação da criança emergem nas diversas sociedades em diferentes tempos históricos. Enfim, cada contexto social constrói uma imagem de jogo conforme seus valores e modo de vida, que se expressa por meio da linguagem (KISHIMOTO, 2008).

No segundo caso, um sistema de regras permite identificar, em qualquer jogo, uma estrutura sequencial que especifica sua modalidade. O xadrez tem regras explícitas diferentes do jogo de damas, do loto ou da trilha, são estruturas sequenciais de regras que permitem diferenciar cada jogo, ocorrendo superposição com a situação lúdica, uma vez que, quando alguém joga, está executando as regras do jogo e, ao mesmo tempo, desenvolvendo uma atividade lúdica (KISHIMOTO, 2008). E o terceiro e último, refere-se ao jogo enquanto objeto. O xadrez materializa-se no tabuleiro e nas peças que podem ser fabricadas com papelão, madeira, plástico, pedra ou metais. Tais aspectos permitem uma primeira exploração do jogo, diferenciando significados atribuídos por culturas diferentes, pelas regras e objetos que o caracterizam (KISHIMOTO, 2008).

Neste contexto Kishimoto (2007), demonstra que o jogo de faz-de-conta é um jogo imaginário em que a criança exercita a sua capacidade de mudar o significado e a ordem das coisas. Ela recria tudo à sua volta, dá outros nomes, atribue outros papéis. E isto é fundamental para o desenvolvimento da função simbólica. “Este é o elemento que garante a racionalidade sã do ser humano” (p. 39-40). Desse modo, a criança aprende a criar símbolos.

Segundo Christie (1991b, p.5), os indicadores mais úteis e relativamente confiáveis do jogo infantil podem ser encontrados nas quatro primeiras características: a não-literalidade, o efeito positivo, a flexibilidade e a finalidade em si. Para auxiliar os pesquisadores na tarefa de discriminar se os professores concebem atividades escolares como jogo ou trabalho, os dois últimos são os mais indicados. Se a atividade não for de livre escolha e seu desenvolvimento não depender da própria criança, não se terá jogo, mas trabalho. Já existem estudos no Brasil, como o de Costas (1991), que demonstram que as crianças concebem como jogo somente as atividades iniciadas e mantidas por elas.

Já para Fromberg (1987, p.36), o jogo infantil inclui as características: Simbolismo: representa a realidade e atitudes; Significação: permite relacionar ou expressar experiências; Atividade: a criança faz coisas voluntárias ou intrinsecamente motivadas: incorporar motivos e interesses; Regrado: sujeito a regras implícitas ou explícitas, Episódico: metas desenvolvidas espontaneamente.

Wittgenstein (1975), em sua obra *Investigações Filosóficas*, estuda a grande família composta por diferentes tipos de jogos e suas analogias. Diz ser o jogo um termo impreciso, com contornos vagos, por assumir múltiplos significados. Ainda nessa linha de pensamento pode-se perceber que de acordo com Wittgenstein (apud KISHIMOTO, 2010, p. 24 e 25).

Considere, por exemplo, os processos que chamamos de "jogos". Refiro-me, a jogo de tabuleiro, de cartas, de bola, torneios esportivos etc. O que é comum a todos eles? Não diga: "Algo deve ser comum a eles, se não se chamariam jogos", - mas veja se algo é comum a eles todos - pois, se você os contemplar, não verá na verdade algo comum a todos, mas semelhanças, parentescos, e até toda uma série deles. Como disse: não pense, mas veja! Considere, por exemplo, os jogos de tabuleiro, com seus múltiplos parentescos. Agora passe para os jogos de cartas: aqui você encontra muitas correspondências com aqueles da primeira classe, mas muitos traços comuns desaparecem e outros surgem. Agora, passamos agora a jogo de bola, muita coisa comum se conserva, e outras se perdem. São todos 'recreativos'? Compare o xadrez com o jogo da amarelinha. Ou há em todos um ganhar e um perder, ou uma concorrência entre os jogadores? Pense nas paciências. Nos jogos de bola há um ganhar e um perder; mas se uma criança atira a bola na parede e a apanha outra vez, este traço desapareceu.

E assim, segundo Wittgenstein (1975), podemos percorrer muitos outros grupos de jogos e ver semelhanças surgirem e desaparecerem. E tal é o resultado desta consideração: vemos uma rede complicada de semelhanças, que se envolvem e se cruzam mutuamente. Para contornar as dificuldades inerentes à definição, muitos pesquisadores começam a buscar as características mais comuns presentes em toda a rede de manifestações do jogo. Outra representação coloca o jogo em oposição às atividades sérias.

1.2. O jogo e o desenvolvimento infantil.

Para Piaget (apud ANTUNES, 2003) a natureza dos jogos devem respeitar os estágios de acordo com as idades das crianças, a fim de que se possam provocar estímulos específicos, que bem trabalhados podem ajudar tanto nos pontos cruciais na formação da criança quanto na construção da sua historicidade. Haja vista, desenvolvendo seus pensamentos lógicos, ampliar suas linguagens, desafiando-a a pensar propondo questões interrogativas, estimulando a capacidade de associação, aprimorando seu domínio motor, libertando de estereótipos, socializando com as demais crianças.

Antunes (2003) enfatiza que na aprendizagem significativa, após a realização de um jogo, o educador deve sempre promover um debate e uma reflexão sobre suas regras, sobre o que é e o que não é aceitável para as pessoas com as quais se está interagindo. A

aprendizagem significativa não depende de inúmeros brinquedos caros, eletrônicos, mas, de uma equipe qualificada que utilize a reflexão que o jogo desperta e que saiba fazer de simples objetos naturais uma oportunidade de descoberta e explorações imaginativas.

Dando sequência, Antunes (2003) analisa o desenvolvimento do pensamento da criança do nascimento aos dois anos de idade e dos dois aos sete. Ao nascer, a criança possui uma vida mental vegetativa e por isso aspiram apenas satisfação de algumas necessidades básicas, aos poucos as constelações de neurônios de seu cérebro vão formando uma indescritível árvore com admiráveis ramagens e sua mente vai passando por fantásticas mudanças, colossais transformações, sobretudo se não lhe faltar os alimentos essenciais para sua saúde corporal e afeto emocional. Ainda, segundo Piaget (apud ANTUNES, 2003) a criança passa por quatro estágios concretos da seguinte forma: o primeiro por volta dos dois anos de idade a criança passa por progressivo amadurecimento que vai tornando-a superada de desejos antes impossíveis; segundo, a aprendizagem através da experiência; o terceiro é a interação social e o quarto é o equilíbrio.

Antunes (2010), por sua vez, recorre a tais estudos para reportar-se ao desenvolvimento mental que acontece espontaneamente a partir de suas potencialidades e da sua interação com o meio. O processo de desenvolvimento mental torna-se lento, ocorrendo por meio de graduações sucessivas através de estágios, tais como: o período da inteligência sensorio-motora; o período da inteligência pré-operatória; período da inteligência operatória-concreta; e o período da inteligência operatório-formal. E a autora Kishimoto (2008, p. 119), traz também outros conceitos relacionados ao jogo e ao desenvolvimento infantil, mostra que, antes da revolução romântica destacam-se três concepções que relacionam o jogo infantil à educação: 1) Recreação; 2) Uso de jogo para favorecer o ensino de conteúdos escolares; 3) Diagnóstico da personalidade infantil e recurso para ajustar o ensino às necessidades infantis.

A recreação, adotada desde os tempos greco-romanos, é entendida como o relaxamento necessário para atividades que exigem esforço físico, intelectual e escolar. (Aristóteles, Tomás de Aquino, Sêneca, Sócrates). O jogo infantil torna-se forma adequada para a aprendizagem dos conteúdos escolares. Assim, para se contrapor aos processos verbalistas de ensino, à palmatória vigente, o pedagogo deveria dar forma lúdica aos conteúdos (KISHIMOTO, 2008).

Vives (apud BROUGÉRE, 1993) vê o jogo como um meio de expressão de qualidades espontâneas ou naturais da criança, como recreação, momento adequado para observar a criança, que expressa através dele sua natureza psicológica e inclinações. Tal concepção

mantém o jogo à margem da atividade educativa, mas sublinha sua espontaneidade (KISHIMOTO, 2008, p.120). Pois bem, tal forma de perceber o jogo está relacionada com a visão de criança vigente no Renascimento: dotada de valor positivo e não negativo, conforme ensinava a tradição cristã, natureza que se expressa e se desenvolve, perspectiva que irá fixar-se com o Romantismo. É dentro dos quadros do Romantismo que o jogo aparece como conduta típica e espontânea da criança. Filósofos e educadores como Jean-Paul Richter, Hoffman e Froebel consideram o jogo como conduta espontânea e livre e instrumento de educação da pequena infância. O uso metafórico do jogo como conduta prazerosa e espontânea tem suas origens nas teorias da recapitulação (KISHIMOTO, 2008).

Ao surgir no século XIX, a Psicologia da Criança recebe forte influência da Biologia e faz transposição dos estudos com animais para o campo infantil. Nessa abordagem, emerge a teoria de Groos, que considera o jogo pré-exercício de instintos herdados, urna ponte entre a Biologia e a Psicologia. Para Groos, o jogo é uma necessidade biológica, um instinto, e, psicologicamente, um ato voluntário (apud BROUGÈRE, 1993).

Se o jogo remete ao natural, universal e biológico, ele é necessário para a espécie para o treino de instintos herdados. Dessa forma, Groos retoma o jogo enquanto ação espontânea natural (influência biológica) prazerosa e livre (influência psicológica) e já antecipa sua relação com a educação (treino de instintos). O autor adota o pressuposto biológico da necessidade da espécie e acrescenta a vontade e a consciência infantil em busca do prazer para justificar os processos psicológicos. Assim, as teorias da recapitulação e do pré-exercício associadas ao darwinismo recebem nova roupagem que dão estatuto ao jogo, permitindo sua divulgação no seio da Psicologia e da Pedagogia (apud KISHIMOTO, 2008, p.120-121).

Para Vygotsky (1988, 1987, 1982), os processos psicológicos são construídos a partir de injunções do contexto sociocultural. Seus paradigmas para explicar o jogo infantil localizam-se na filosofia marxista-leninista, que concebe o mundo como resultado de processos histórico-sociais que alteram não só o modo de vida da sociedade, mas inclusive as formas de pensamento do ser humano.

O sentido do jogo é o da ação comunicativa que se desenrola nas brincadeiras entre mãe e filho, que dá significado aos gestos e que permite à criança decodificar os contextos e aprender a falar. A aprendizagem da língua materna é mais rápida quando se inscreve no campo lúdico. A mãe, ao interagir com a criança, cria um esquema previsível de interação, que serve de microcosmo para a comunicação e o estabelecimento de uma realidade compartilhada (KISHIMOTO, 2008).

Mead (1972), identifica o jogo como uma estrutura heurística, em que jogos coletivos

como o futebol, apresentam analogias com as relações que se estabelecem entre os indivíduos dentro de uma sociedade. O jogo fornece um modelo simplificado para compreender essa interdependência. Embora alguns autores construam um conceito operatório de jogo, não discutem seu significado e utilizam o modelo heurístico sem questionar o jogo em si. É também, dentro do processo metafórico que se compreende a expressão jogo educativa.

O Referencial Curricular Nacional para a Educação infantil (RCNEI) orienta aos professores trabalharem com jogos, visto que o jogo é um fenômeno cultural com múltiplas manifestações e significados, que variam conforme a época, a cultura ou o contexto. O que caracteriza o jogo é a iniciativa da criança, sua intenção e curiosidade com assuntos que lhe interessam e a utilização de regras que permitem identificar sua modalidade. Desta forma, o jogo propicia também um trabalho com noções matemáticas, mas cabe lembrar que o seu uso como instrumento não significa, necessariamente, a realização de um trabalho matemático, pois a manipulação livre das peças e regras por si só não garantem a aprendizagem. Por outro lado, o jogo pode tornar-se uma estratégia didática quando as situações são planejadas e orientadas pelo adulto visando a uma finalidade de aprendizagem, isto é, proporcionar à criança algum tipo de conhecimento, alguma relação ou atitude. Para que isso ocorra, é necessário haver uma intencionalidade educativa, o que implica planejamento e previsão de etapas pelo professor, para alcançar objetivos predeterminados e extrair do jogo atividades que lhe são decorrentes (BRASIL, 1998).

1.3 O jogo e a historicidade escolar

O texto intitulado "Jogo e a Educação Infantil" de Kishimoto (2008; p.108), mostra de forma sucinta que depois do Romantismo, a partir do século XVII, o jogo aparece como algo sério e destinado a educar a criança. O mesmo é direcionado aos professores para trabalhar aspectos educativos da criança em diferentes tempos históricos. Enfim, cada contexto social constrói uma imagem de jogo conforme seus valores e modo de vida, que se expressa por meio da linguagem (p.108), ao afirmar que todos nós somos possuidores de inteligências. O que diferencia uma das outras é o grau de conhecimento desenvolvido.

Antunes (2003) no texto intitulado: "O jogo e a Educação Infantil: Falar e dizer/ olhar e ver/ escutar e ouvir", mostra claramente o conceito de jogo, demonstrando sua eficácia no processo de ensino-aprendizagem. Segundo ele, o jogo inclui intenções lúdicas, estimula a alegria e a flexibilidade do pensamento, promove as relações interpessoais

conduzidas por determinadas regras, possibilitando a construção de novas descobertas, o desenvolvimento e enriquecimento da personalidade da criança e convivência com o próximo. O mesmo faz recomendações aos professores que devem utilizar a mediação, pois são necessárias para imprimir caráter as regras do jogo que definirá a relação de competição ou cooperação entre os jogadores.

Desse modo, o educador precisará não só aplicar, mas refletir e explicitar as regras como ferramenta para desenvolver a ética e a moral, buscando educar e ensinar a viver e conviver. Desse modo, para alcançar resultados significativos promovendo o desenvolvimento cognitivo e social da criança é indispensável que o professor construa objetivos apropriados e defina suas intenções e nunca esquecendo que a alegria e o prazer devem sempre caminhar juntos com a aprendizagem (ANTUNES, 2003). Segue expondo a linha do pensamento do autor supracitado, ele mostra que no jogo os objetivos e as regras a serem alcançadas não possuem uma fórmula pronta, portanto cabem ser construídos gradualmente pelos educadores envolvidos em um projeto com etapas claramente estabelecidas que possa dar-lhes continuidade e significações para que a aprendizagem seja concretizada, dessa forma em um único jogo será possível desempenhar várias utilidades no progresso cognitivo e social da criança.

Antunes (2012) segue expondo as ideias de Gardner, o qual é autor da teoria das “Inteligências Múltiplas”, que atualmente possui milhares de adeptos e constitui prática pedagógica de inúmeras escolas no mundo inteiro. Para Antunes, as mudanças de paradigmas promovidas por esta nova visão da mente humana, interferem no tema da educação e trazem novas linhas de procedimentos para a escola convencional crescente às funções instrucionais, socializadoras e preparadoras para o mundo do trabalho; volta ao estímulo e à educação cerebral e assim, progressivamente, passam a se transformar em um centro estimulador de inteligências.

Para Gardner (1998) em seus estudos empiristas, são raríssimos os casos em que uma pessoa possui diversas inteligências desenvolvidas. A maioria das pessoas possui uma ou duas inteligências desenvolvidas, como também são raros os casos em que uma pessoa não possua nenhuma inteligência. O autor relata que as inteligências humanas atuam de forma integrada e como sistema, assim é possível direcionar estratégias e jogo para aguçar sensibilidade e competência como pensar, criar, tocar, ver e muitos outros. Antunes (2012, p.45), dando continuidade ao pensamento de Gardner, infere que atualmente nas práticas escolares os jogos pedagógicos podem ser usados como uma forma de estimular as inteligências.

Gardner (1998), concluiu que o cérebro do homem possui oito tipos de inteligência, porém a maioria das pessoas possui uma ou duas inteligências desenvolvidas com maior evidência sobre as demais:

...abrigamos em nossa mente oito inteligências: Inteligência linguística, Inteligência lógico-matemática, Inteligência espacial, Inteligência sonora ou musical, Inteligência cenestésico-corporal, Inteligência naturalista, Inteligências pessoais; intrapessoal e interpessoal e Inteligência existencial (p.44-45).

De acordo com Antunes (2012), faz-se necessário ao (à) educador/educadora diagnosticar quais as inteligências múltiplas dos seus alunos, vista serem habilidades em determinadas coisas, a exemplo de uma criança com Inteligência sonora ou musical que precisa ser estimulada na escola, para proporcionar o desenvolvimento de suas potencialidades através de instrumentos musicais, incluindo em seu currículo os jogos, a exemplo do faz de conta, brincadeiras, música, como também nas interpretações e produção de sons, etc. todos trabalhados ludicamente, uma vez que estes fazem parte do universo infantil de toda criança. Tanto o jogo, os brinquedos e as brincadeiras auxiliam a criança a desenvolver as suas inteligências múltiplas, a exemplo das noções e conceitos matemáticos (BRASIL, p. 235), o enfoque deste estudo de pesquisa, cujas abordagens na educação infantil (EI) correlacionam-se a uma variedade de brincadeiras e jogos, principalmente aqueles classificados como de construção de regras.

A variedade dos tipos de brincadeiras e jogos que possam interessar à criança pequena constitui num rico contexto pelos quais as ideias matemáticas podem ser evidenciadas pelo adulto por meio de perguntas, observações e formulação de propostas. São exemplos destas analogias: cantigas, brincadeiras como a dança das cadeiras, quebra-cabeças, labirintos, dominós, dados de diferentes tipos, jogos de encaixe, jogos de cartas, etc. (AZERÊDO, 2012).

Os jogos numéricos permitem às crianças utilizarem números e suas representações, ampliarem a contagem, estabelecerem correspondências. Os jogos de cartões, dados, dominós, baralhos permitem às crianças se familiarizar com pequenos números, com a contagem, comparação e adição. Os jogos com pistas ou tabuleiros numerados, em que se faz deslocamento de um objeto, permitem fazer correspondências, contar de um em um, de dois em dois etc. Os jogos de cartas permitem, ainda, a distribuição, comparação de quantidades, a reunião de coleções e a familiaridade com resultados aditivos. Os jogos

espaciais permitem às crianças observarem as figuras e suas formas, identificar propriedades geométricas dos objetos, fazer representações, modelando, compondo, decompondo ou desenhando. Um exemplo desse tipo de jogo é a modelagem de dois objetos em massa de modelar ou argila, em que as crianças descrevem seu processo de elaboração (AZERÊDO, 2012).

Pelo seu caráter coletivo, os jogos e as brincadeiras permitem que os grupos se estruturam para que as crianças estabeleçam relações ricas de troca, aprendam a esperar sua vez, se acostumem a lidar com regras, conscientizando-se que podem ganhar ou perder (BRASIL, 1998, p. 235).

2. METODOLOGIA

2.1 Delineamento da pesquisa

Esta é uma pesquisa de campo de caráter exploratório-descritivo, de corte transversal e de base qualitativa. Salienta-se que as pesquisas exploratórias são aquelas que têm por objetivo explicitar e proporcionar maior entendimento de um determinado problema. Nesse tipo de pesquisa, o pesquisador procura um maior conhecimento sobre o tema em estudo (GIL, 2005). A pesquisa descritiva, quanto aos fins, expõe características de determinada população ou determinado fenômeno. (VERGARA, 2000).

2.2 Lócus de pesquisa

O instrumento de coleta de dados foi aplicado entre os (as) professores/professoras do Pré I e Pré II da Creche Municipal Edite Fonseca Rodrigues, localizada na Rua Manoel Caiana, s/n, Bela Vista, no município de Itaporanga, estado da Paraíba, com especificidades na sua estrutura organizacional e física de forte incidência sobre as análises dos elementos deste projeto de pesquisa, cuja finalidade incide sobretudo, sobre os resultados mínimos exequíveis ao fenômeno de aprendizagem na instituição.

O espaço físico da instituição é composto por 01 diretoria, 02 banheiros para funcionários e 02 para as crianças, 01 sala para armazenar a merenda, 01 sala de brinquedos (sem brinquedos), 01 terraço coberto para brincar com mais espaço, 01 cozinha, 01 área de serviço, 01 sala para guardar utensílios de cozinha e 04 salas de aula, a escola é toda murada e tem apenas um portão de acesso. A mesma foi fundada no dia 20 de julho 1989, não teve reformas desde o início, apenas alguns reparos na pintura. A modalidade de ensino infantil (EI) é composta por uma creche e a pré-escola, contendo duas salas do maternal com duas professoras para cada sala e duas salas do pré-escolar também com duas professoras. Ela funciona somente no turno da manhã, das 07h às 11h15. Dispõe, ainda, das salas do Maternal A com 30 alunos na faixa etária de 02 anos, assistidas por duas professoras, uma pedagoga e uma com ensino médio (magistério); o Maternal B com 36 alunos de 03 anos de idade e também assistidas por duas professoras: uma pedagoga e outra com ensino médio (magistério); Pré I com 33 alunos de 4 anos de idade e assistida por duas professoras: uma pedagoga e outra com ensino médio (magistério); Pré II com 28 alunos de 05 anos de idade, assistida por uma professora (Especialização).

Mudanças ocorreram na creche neste ano de 2014, vinculadas ao espaço para

melhorar a organização da estrutura administrativa que atualmente funciona da seguinte forma: a secretaria ficou na sala em frente onde funcionava o Pré II com alunos de 5 anos e a Secretaria onde se guardava o material de limpeza; na sala de guardar brinquedos foram abertas 02 janelas e hoje é a sala do Maternal 'A' porque fica mais perto dos banheiros. Contudo, o espaço físico das salas de aula continua muito pequeno.

No tocante aos recursos materiais, a instituição já dispõe de livros didáticos e o fardamento escolar; recursos visuais adequados, tais como TV e DVD, som, há poucos jogos de montar letrinhas e livros de literatura infantil, embora tenha muito material escolar. A despensa é bem abastecida. Falta internet e computadores, quanto ao espaço físico das salas continua muito pequeno.

2.3 Amostra

A amostra foi composta por três professoras, sendo uma com ensino médio, magistério, uma cursando pedagogia e uma possui especialização. A coleta tinha como base conhecer e esclarecer como as mesmas utilizam os jogos na sua prática pedagógica.

2.4 Coletas de dados

Eu, Maria Da Luz, fui ao polo de Itaporanga no dia 23 de setembro, peguei a carta de apresentação e fui para a Creche Edite Fonseca, onde me apresentei à gestora e fiz uma solicitação e o pedido de autorização para realizar o projeto de graduação, o TCC, na Creche Municipal Edite Fonseca Rodrigues para o trabalho de pesquisa sob o título: "Jogo na Educação Infantil". Que tinha escolhido aquela instituição para desenvolver o meu projeto de graduação, primeiramente porque tinha desenvolvido meu estágio aqui na Creche e fiquei encantada com o trabalho com as crianças, professores, e enfim todo o corpo escolar. Assinei os termos de responsabilidade e então começamos o nosso trabalho. Inicialmente falei com os professores que gostaria de aplicar um questionário com elas e as mesmas pediram para fazer em casa, mas pedi para responder naquele momento, me comprometi a ficar com as crianças no momento da coleta de dados. A primeira foi a sala do Maternal A, que tem como professora A, visto que o questionário só foi respondido por uma, fiquei de ajudante da outra.

No PRÉ-I só havia uma professora B, a outra estava doente, nesta sala foi a minha segunda aula, as crianças estava fazendo a leitura do livro didático, depois que todos

terminaram a leitura então tiramos alguns minutos para brincar, levei minha caixinha de som e cantamos, fizemos apresentação da música, trabalhei com jogos de encaixe, as crianças fizeram hospitais, escolas e prédios.

Por fim, chequei na sala do PRÈ-II que tem a professora C, esta foi a sala que desenvolvi o meu estagio docente, do qual partiu esta pesquisa. Foi uma grande alegria, ela foi responder o questionário e eu fiquei com as crianças. Já eram 10h e 30min e levei as crianças para lavar as mãos para o almoço, cantamos a música “Comer, comer para crescer”. Após o almoço, enquanto os pais e responsáveis vinham pegar as crianças, brincamos do jogo da velha, com boliche, tirei muitas fotos, os pais iam chegando e eu entregava as crianças, me despedindo com um beijo e falando para que não faltassem no dia seguinte. Quando a professora chegou e me entregou o questionário, me despedi de todas as professoras e todos que fazem parte da Creche, isso por volta das 11:30.

2.5 Instrumento

O instrumento foi construído a partir das formulações teóricas de Piaget, Antunes (2012) (Gardner) e Kishimoto (2008). O mesmo foi formado por questões sociodemográficas e seis questões abertas, referentes à utilização dos jogos como prática pedagógica em crianças da educação infantil.

Optamos por este instrumento de coleta, que oferece maior flexibilidade nos horários disponíveis das professoras entrevistadas, visando, também, proporcionar momentos de autoavaliação para as mesmas. Como também me comprometendo a preservar as identidades das docentes durante a investigação, as mesmas foram denominadas por Professora A, B e C.

2.6 Análise dos dados

Os dados coletados, na pesquisa empírica e os questionários, foram descritos, estruturados e comparados com o referencial teórico de Piaget, Antunes (2012) (Gardner) e Kishimoto (2008). Após a consolidação dos dados, o conjunto foi analisado com base no referencial teórico com o objetivo de desenvolver as conclusões que fundamentam os resultados alcançados.

3. RESULTADOS E DISCUSSÕES

Para alcançar o objetivo proposto: analisar como as professoras utilizam os jogos na sua prática pedagógica na Educação Infantil foi aplicado um questionário com as três professoras, representadas por: A B e C. As três professoras entrevistadas responderam todas no mesmo dia.

Quanto aos dados provenientes do questionário sociodemográfico, observou-se que a professora A tem 38 anos, sua formação é o magistério (escola normal), trabalha há dez anos no Ensino Infantil, atualmente só leciona no turno da manhã em uma escola. A professora B tem 43 anos, está cursando pedagogia, trabalha há três anos na Educação Infantil e leciona apenas no turno da manhã, também em apenas uma escola. Por fim, a professora C é psicopedagoga, tem oito anos de experiência na Educação Infantil, atua em duas escolas e atualmente trabalha os dois turnos.

3.1 A utilização dos jogos na educação infantil

Com o intuito de alcançar os objetivos propostos no presente trabalho foi perguntado às professoras se elas utilizam jogos nas suas aulas diárias? Se sim, quantas vezes por semana?

Todas as professoras responderam de forma unânime que sim
Utilizo 03 vezes por semana (Professora A e B)
Utilizo 04 dias por semana (Professora C)

Desse modo, observou-se que o jogo é uma atividade presente na educação infantil, as três professoras declararam fazer uso frequente do mesmo em sua prática. Este dado pode estar relacionado à experiência das docentes, tendo em vista que as mesmas estão atuando na educação Infantil em média há sete anos, este fato permite as participantes analisar a contribuição desta “técnica” no processo de ensino aprendizagem, principalmente por estar relacionada a uma atividade lúdica que desperta a imaginação do infante. Antunes (2012), demonstrando a eficácia no uso dos jogos no processo de ensino-aprendizagem, enfatiza que o mesmo desenvolve na criança a compreensão de regras sociais e o desenvolvimento das diversas modalidades de inteligências.

Como forma de avaliar se realmente a experiência das docentes favorece que as

mesmas façam uso dessa atividade (jogo), no processo de ensino aprendizagem, foi solicitado a elas que relatassem: Qual o objetivo da senhora em utilizar os jogos com as crianças? A professora A respondeu:

Desenvolver as habilidades de coordenação motora e de trabalhar em grupo;

Frente à resposta da professora A, observamos que a mesma parte da concepção de jogos de Piaget (apud ANTUNES, 2003) o jogo ajuda a desenvolver seu domínio motor, libertando de estereótipos, socializando com as demais crianças. Mesmo que a professora A tenha só o magistério, ela está desenvolvendo um bom trabalho com as crianças da creche. Ainda dando continuidade a linha de pensamento da professora e dos autores citados, o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil endossa da seguinte forma: os jogos permitem que o grupo se estruture e que as crianças estabeleçam relações ricas de troca, aprendam a esperar sua vez, acostume-se a lidar com regras, conscientizando-se que podem ganhar ou perder (BRASIL, 1998).

Já, a professora B respondeu:

Oferecer as crianças uma forma de aprendizagem sem cansaço;

Frente à resposta da professora, percebemos que a mesma atua a partir da concepção de Kishimoto (2008), na qual o jogo pode também apresentar um sentido de recreação, que desde os tempos greco-romanos, é entendida como o relaxamento necessário para atividades que exigem esforço físico, intelectual e escolar. Enfim, a professora C respondeu:

È para que as crianças tenham mais atenção, visão dos que estamos trabalhando, concepção, coordenação motora, movimentos com o corpo e interagir as crianças de modo que sintam prazer (Professora C).

A professora C, utiliza os jogos em uma concepção ampla e multicausal, no qual abrange o enfoque de prazer, divertimento, ampliação da cognição, da coordenação motora e da socialização. Neste sentido, Antunes (2012), relata que o jogo se dá através do processo de ensino-aprendizagem, com interação lúdica, o jogo estimula a alegria onde a criança se expressa através do sorriso, pulando, cantando e por fim expressa felicidade. Tal forma, a qual a professora respondeu, mostra que tem um bom conhecimento de jogo e também como

trabalhar em sala de aula diariamente.

Na sequência, como forma de observar se existe um ganho na aprendizagem das crianças com a utilização dos jogos foi perguntado: Quais as vantagens que as crianças adquirem na sala de aula com a utilização dos jogos?

A professora A respondeu:

Desperta o raciocínio lógico e a concentração;

Pode perceber que a professora tem o mesmo pensamento de Gardner (apud ANTUNES, 2012), atualmente nas práticas escolares os jogos pedagógicos podem ser usados como uma forma de estimular a inteligência lógico-matemática. Ao meu ver, a professora está desenvolvendo um bom trabalho, em concordância com o pensamento dos autores citados.

A professora B respondeu:

Os jogos podem representar estimulação sensorial;

Pois bem, neste sentido observa-se que a professora B, parte tanto da concepção de Piaget (apud ANTUNES, 2003) quanto da perspectiva de Gardner (apud ANTUNES, 2012), cabendo, portanto ao professor desenvolver e estimular as inteligências dos infantes. Atualmente, estas práticas fazem parte das atividades escolares e os jogos pedagógicos podem ser usados como uma forma de estimular as inteligências sonora ou musical.

A professora C respondeu:

Ficam mais atenciosas, tem mais coordenação motora, vão perdendo a timidez e todas as crianças acabam participando dos jogos.

Antunes (2003) mostra claramente no seu conceito de jogo, sua eficácia no processo de ensino-aprendizagem, segundo ele o jogo inclui intenções lúdicas, estimula a alegria e flexibilidade do pensamento, promove as relações interpessoais conduzidas por determinadas regras, possibilitando a construção de novas descobertas, o desenvolvimento e enriquecimento da personalidade da criança e convivência com o próximo. Desse modo, a resposta da professora é coerente com os esclarecimentos do autor.

Foi ainda perguntado às docentes de que maneira os jogos podem favorecer na

prática pedagógica do professor durante suas aulas?

A professora A respondeu:

Interagir melhor com os alunos;

Esta afirmativa nos permite compreender que a educação infantil quebra as barreiras e distâncias existentes entre aluno e professor, partindo de uma perspectiva mais emotiva. Neste sentido, Kishimoto (2008, p. 119), afirma que o jogo infantil torna-se forma adequada para a aprendizagem dos conteúdos escolares, contestando os processos verbalistas de ensino, à palmatória vigente, o pedagogo deveria dar forma lúdica aos conteúdos e interagir de forma emotiva e aproximada com as crianças.

A professora B e C responderam:

É um recurso muito importante no desenvolvimento da criança porque os jogos facilitam a aprendizagem (Professora B).

A professora C respondeu: Coordenação motora; A criatividade; Obedecer às regras dos jogos; A percepção; Saber perder e o saber ganhar; Os movimentos do corpo e Atenção (Professora C).

A professora B, focou no processo da aprendizagem, já a professora C falou todas as características do jogo que os teóricos citados nos proporcionaram nas diversas leituras. No qual a conduta do jogo, que leva o jogador a experimentar novas jogadas, situações, como também o desenvolvimento das habilidades, cognitiva, manual ou social subjacente a um jogo de construção Para tanto, as línguas funcionam como fontes disponíveis de expressão, elas exigem o respeito a certas regras de construção que nada têm a ver com a ordem do mundo (KISHIMOTO, 2008).

Também foi perguntado às professoras que atitudes os educadores estão percebendo nas crianças, depois que os jogos estão presentes nas escolas como um elemento lúdico e favorável no desenvolvimento das mesmas?

As professoras responderam:

Cooperação, agilidade e disciplina (Professora A)

Desperta o saber, a curiosidade e estimular em cada um seu entendimento e suas experiências (Professora B)

As crianças estão se sentindo mais prazerosas no brincar com o lúdico, no qual elas têm o momento de manusear cada jogo no momento certo (Professora C).

A utilização dos jogos como atividade acadêmica na Educação Infantil demonstra sua eficácia no processo de ensino-aprendizagem, o mesmo inclui intenções lúdicas, estimula o pensamento, promove as relações interpessoais conduzidas por determinadas regras, possibilitando a construção de novas descobertas. Neste sentido, a fala da professora A demonstra que estes objetivos descritos por Antunes (2008), são percebíveis em seus alunos da Educação Infantil.

Já a professora B trouxe à tona a curiosidade da criança, a necessidade que as mesmas têm de explorar o mundo e aprender a partir dele. Neste sentido, ela englobou a perspectiva da criança inserida em um universo vivo, no qual ela tem desejo de se inserir e compreender, demonstrando, portanto, que os jogos propiciam a seus alunos esta alternativa. Assim, esta fala traz a concepção da heurística de Mead (1972), no qual o autor identifica o jogo dentro de um coletivo, apresentando analogias com as relações que se estabelecem entre os indivíduos dentro de uma sociedade. O jogo fornece um modelo simplificado para compreender essa interdependência.

A aprendizagem significativa não depende de inúmeros brinquedos caros, eletrônicos, mas de uma equipe qualificada que utiliza a reflexão que o jogo desperta, saiba fazer de simples objetos naturais uma oportunidade de descoberta e explorações imaginativas. Dessa forma, mostra que o importante mesmo é como trabalhar o jogo com as crianças no momento certo como a própria professora falou.

Para Kischimoto (2008), esta heurística não é apenas representada no sentido simbólico, mas também no sentido físico e na concretude da ação, pois quando a criança joga xadrez, as regras externas padronizadas permitem a movimentação das peças, sendo assim a fala da professora C, representa esta descoberta entre mundo e contato físico tão próprio da idade dos infantes.

Ademais, pode-se observar que um aspecto relevante nos jogos, que é destacado de forma implícita nas falas das educadoras, é o desafio que eles provocam no aluno, o que gera interesse e prazer. Por isso é importante que a criança explore livremente o jogo, mesmo que o resultado não seja o que esperávamos. Não nos cabe interromper o pensamento da criança ou atrapalhar a simbolização do que ela está fazendo. Devemos nos limitar a sugerir, a estimular, a explicar, sem impor nossa forma de agir para que a criança aprenda descobrindo e compreendendo, e não por simples imitação.

Por fim, foi questionado às professoras: As crianças gostam de participar das atividades em que os educadores proporcionam os jogos como instrumentos? As professoras responderam:

Sim (Professora A e C)

Com certeza, pois é com eles que as crianças desenvolvem o raciocínio lógico (Professora B).

Pois bem, segundo Kishimoto (2008), na construção de brinquedos, como por exemplo, para fazer um barquinho, exige não só a representação mental do objeto a ser construído como também a habilidade manual para operacionalizá-lo (confeccioná-lo). Diante do exposto pelas falas das docentes, é importante ressaltar que o jogo, uma atividade lúdica, é de fundamental importância para o desenvolvimento físico e mental da criança, auxiliando na construção do seu conhecimento e na sua socialização, englobando aspectos cognitivos e afetivos. O jogo também é um importante instrumento pedagógico que tem o poder de aumentar os conhecimentos da criança, quando utilizado com objetivos definidos. O ensino utilizando jogos cria um ambiente gratificante e atraente, servindo como estímulo para o desenvolvimento integral da criança. Assim, é importante que o professor busque sempre ampliar seus conhecimentos sobre o lúdico e que utilize com mais frequência, diversas técnicas que os envolvam, proporcionando o desenvolvimento integral de seus alunos.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Na dialética da transmissão do conhecimento gerador dos saberes multiculturais, tornar a escola inclusiva é fazer dela um espaço formador num tempo real. Historicamente, a escola excluiu quase a totalidade das crianças do acesso ao conhecimento. Daí a expressiva importância dos esforços envidados por distintos segmentos sociais, políticos, econômicos, religiosos, educacionais, etc., para se reunir critérios que gerassem experiências pessoais e coletivas, em situações concretas de aprendizagem para as trocas de diferentes relações de modo a estruturar a construção de conhecimentos sistematizados para a escola, na escola, da escola e nas sociedades.

No campo da docência, a codependência (Macedo, 2005) é vista sob o aspecto das relações sociológicas que acontecem em situação de interdependência. Portanto, dependemos uns dos outros em qualquer tempo e lugar. Quer aceitemos ou não, esta verdade é incontestável. Diferentes capacidades geram diferentes competências, reafirmam o potencial dos grupos nos seus meios, reafirmam identidades culturais, além de contemplar o potencial individual de cada sujeito.

Assim sendo, os jogos inseridos na Educação Infantil demonstraram que as possibilidades não se limitam apenas ao processo de ensino aprendizagem de regras e de matemática, servindo ainda para agilizar a astúcia e o talento, estabelecer e revisar valores e estimular as habilidades manuais. Além disso, os jogos não podem ser vistos apenas como uma fonte de aprendizado para os alunos, mas também para professores e pais, pois quando se trata da educação formal, os jogos podem ajudar a incentivar o respeito às demais pessoas e culturas, estimular a melhor aceitação de regras, agilizar o raciocínio verbal, numérico, visual e abstrato e, por último, mas não necessariamente o fim, possibilitar ao aluno o aprendizado acerca da resolução de problemas ou dificuldades, estimulando-o a procurar alternativas.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANTUNES, Celso. **Como desenvolver conteúdos explorando as inteligências múltiplas.** Informações aos Leitores. In: Na sala de aula. Petrópolis: Vozes, 2012.

ANTUNES, Celso. **O jogo e a Educação Infantil: falar e dizer/ olhar e ver/ escutar e ouvir.** Informações aos Leitores. In: Na sala de aula. Petrópolis: Vozes, 2012.

AZERÊDO, M. A. **Matemática da Educação Infantil I** vol. 4. RCNEI, 2010.

BRASIL. *Ministério da Educação e do Desporto. Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil.* Brasília, DF: MEC, 1998. Vol. 3.

GARDNER, H. O guru das inteligências múltiplas. **Pátio: Revista Pedagógica.** Porto Alegre: v. 1, n. 1, p. 34-37, maio/jul., 1998.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.)-13 **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** São Paulo: Cortez, 2010.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação.** São Paulo: Cortez, 2008.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo, a criança e a educação.** Tese de Livre-docência apresentada à Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo. São Paulo: 1992.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança.** Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

SAMPAIO, L. O. L. **Ludicidade e Desenvolvimento da Criança.** Trilha do Aprendiz, vol 3. Editora UFPB, 2010.

BRENNAND, E. J. G.; MEDEIROS, J. W. M.; FIGUEIREDO, M. A. C.; Os Desafios da Pesquisa Na Educação Infantil. In. _____. Metodologia Científica na Educação a Distância. Coleção Mandala. João Pessoa: Editora Universitária da UFPB, 2012. ISBN: 978-85-7745-926-1.

APÊNDICE

APÊNDICE - A

UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA - UFPB

UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL - UAB

CENTRO DE EDUCAÇÃO - CE

Componente Curricular:

Professora formadora: Idelsuite de Sousa Lima

Professora

Orientadora: Karla Carolina Silveira Ribeiro

Aprendente: Maria Da Luz Rodrigues das Chagas

Polo: Itaporanga

Car@ professor (a), minhas saudações!

Eu sou Maria Da Luz, concluinte do Curso de Licenciatura em Pedagogia para o Magistério na Educação Infantil, da modalidade de ensino à distância (EAD), e gostaria de poder contar com a sua participação neste meu Trabalho de Conclusão de Curso (TCC). O meu projeto de pesquisa tem como foco a abordagem de um conjunto de estímulos mais adequados ao desenvolvimento das inteligências múltiplas por meio das práticas pedagógicas utilizadas por você como instrumentos da sua didática-metodológica para o desenvolvimento integral das crianças na faixa etária entre 0 a 06 anos.

Esta sua coparticipação é extremamente importante para a minha pesquisa, uma vez que resulta, especialmente, das suas próprias redescobertas de suas experiências na sala de aula e as percepções fora da sala de aula, como por exemplo, enquanto as crianças estão no pátio.

O questionário abaixo está embasado nas teorias empiristas de métodos e posições teóricas de vári@s autor@s sobre o binômio "cuidar" e "educar" na educação infantil dos tempos atuais.

Obrigada pela sua especial e gentil colaboração participativa!

Nota: Cara Professor(a), este questionário pode ser socializado com os seus pares, caso assim você queira. A compreensão e o entendimento de que todos os sujeitos da e na escola compõem a gestão escolar, independente de suas funções e atribuições, assim como o Currículo deve ser pensado e construído conjuntamente, este questionário também vislumbra a possibilidade de promover a integração entre vocês que, tão gentilmente, se dispuserem a colaborar com as nossas pesquisas. Assim, eu venho reiterar os nossos sinceros agradecimentos.

APÊNDICE –B

Questionário

- 01. A senhora utiliza jogos nas suas aulas diárias? Quantas vezes na semana?**
- 02. Qual o objetivo da senhora utilizar os jogos com as crianças?**
- 03. Quais as vantagens que as crianças adquirem na sala de aula com a utilização dos jogos?**
- 04. De que maneira os jogos podem favorecer na prática pedagógica do professor durante suas aulas?**
- 05. Que atitudes os educadores estão percebendo nas crianças, depois que os jogos estão presentes nas escolas como um elemento lúdico e favorável no desenvolvimento das mesmas?**
- 06. As crianças gostam de participar das atividades em que os (as) educadores/educadoras proporcionam os jogos como o instrumento?**

**Instrui o menino no caminho em que deve andar,
e até quando envelhecer não se desviará dele.
Provérbios 22:6**

APÊNDICE – C

PRIMEIRA PROFESSORA

Sexo: Feminino Formação Acadêmica: Magistério

Idade: 38 anos Em quantas escolas a professora trabalha: 01

Quantos turnos a senhora trabalha: 01

Tempo de atuação na educação infantil: 10 anos

QUESTIONÁRIO:

01. A senhora utiliza jogos nas suas aulas diárias? Quantas vezes na semana?

R: Sim, 03 vezes

02. Qual o objetivo da senhora utilizar os jogos com as crianças?

R: Desenvolver as habilidades de coordenação motora e de trabalhar em grupo.

03. Quais as vantagens que as crianças adquirem na sala de aula com a utilização dos jogos?

R: Desperta o raciocínio lógico e a concentração.

04. De que maneira os jogos podem favorecer na prática pedagógica do professor durante suas aulas?

R: Interagir melhor com os alunos.

05. Que atitudes os educadores estão percebendo nas crianças, depois que os jogos estão presentes nas escolas como um elemento lúdico e favorável no desenvolvimento das mesmas?

R: Cooperação, agilidade e disciplina.

06. As crianças gostam de participar das atividades em que os educadores proporcionam os

jogos como o instrumento?

R: Sim.

SEGUNDA PROFESSORA

Sexo: Feminino Formação Acadêmica: Cursando Pedagogia(3º período)

Idade: 43anos Em quantas escolas a professora trabalha: 01

Quantos turnos a senhora trabalha: 01

Tempo de atuação na educação infantil: 03 anos

QUESTIONÁRIO:

01. A senhora utiliza jogos nas suas aulas diárias? Quantas vezes na semana?

R: Sim, duas vezes por semana.

02. Qual o objetivo da senhora utilizar os jogos com as crianças?

R: Oferecer as crianças uma forma de aprendizagem sem cansaço.

03. Quais as vantagens que as crianças adquirem na sala de aula com a utilização dos jogos?

R: Os jogos podem representar estimulação sensorial.

04. De que maneira os jogos podem favorecer na prática pedagógica do professor durante suas aulas?

R: È um recurso muito importante no desenvolvimento da criança porque os jogos facilitam a aprendizagem.

05. Que atitudes os educadores estão percebendo nas crianças, depois que os jogos estão presentes nas escolas como um elemento lúdico e favorável no desenvolvimento das mesmas?

R: Desperta o saber, a curiosidade e estimula em cada um seu entendimento e suas experiências.

06. As crianças gostam de participar das atividades em que os educadores proporcionam os jogos como o instrumento?

R: Com certeza, pois é com eles que as crianças desenvolvem o raciocínio lógico.

TERCEIRA PROFESSORA

Sexo: Feminino Formação Acadêmica: Especialização em Psicopedagogia

Idade: 48 anos Em quantas escolas a professora trabalha: 02

Quantos turnos a senhora trabalha: 2 turnos, manhã e tarde.

Tempo de atuação na educação infantil: 08 anos

QUESTIONÁRIO:

01. A senhora utiliza jogos nas suas aulas diárias? Quantas vezes na semana?

R: Sim, 04 vezes por semana.

02. Qual o objetivo da senhora utilizar os jogos com as crianças?

R: É para que as crianças tenham mais atenção, visão do que estamos trabalhando, concepção, coordenação motora, movimentos com o corpo e integrar as crianças de modo que sintam prazer.

03. Quais as vantagens que as crianças adquirem na sala de aula com a utilização dos jogos?

R: Ficam mais atenciosas, têm mais coordenação motora, vão perdendo a timidez e todas as crianças acabam participando dos jogos.

04. De que maneira os jogos podem favorecer na prática pedagógica do professor durante

suas aulas?

- Coordenação motora;
- A criatividade;
- Obedecer as regras dos jogos;
- A percepção;
- Saber perder e o saber ganhar;
- Os movimentos do corpo;
- Atenção.

05. Que atitudes os educadores estão percebendo nas crianças, depois que os jogos estão presentes nas escolas como um elemento lúdico e favorável no desenvolvimento das mesmas?

R: As crianças estão se sentindo mais prazerosas no brincar com o lúdico, no qual elas têm o momento de manusear cada jogo no momento certo.

06. As crianças gostam de participar das atividades em que os educadores proporcionam os jogos como o instrumento?

R: Sim.