



UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA

**UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL
CURSO DE PEDAGOGIA A DISTÂNCIA
POLO DE APOIO PRESENCIAL - CONDE - PB**

CURSO DE GRADUAÇÃO EM PEDAGOGIA A DISTÂNCIA

Hygor de Lima Vasconcelos

**O (S) JOGO (S) NA EDUCAÇÃO INFANTIL! UMA CONTRIBUIÇÃO
PARA A APRENDIZAGEM DAS CRIANÇAS DE FORMA
SIGNIFICATIVA**

**CONDE/PB
2014**

Hygor de Lima Vasconcelos

**O (S) JOGO (S) NA EDUCAÇÃO INFANTIL! UMA CONTRIBUIÇÃO
PARA A APRENDIZAGEM DAS CRIANÇAS DE FORMA
SIGNIFICATIVA**

Monografia apresentada como exigência parcial para obtenção do certificado de graduado em Licenciatura em Pedagogia pela Universidade Federal da Paraíba.

Orientador (a): Prof (a) Mestra – Ivana Maria Medeiro de Lima.

CONDE/PB
2014

Hygor de Lima Vasconcelos

**O (S) JOGO (S) NA EDUCAÇÃO INFANTIL! UMA CONTRIBUIÇÃO
PARA A APRENDIZAGEM DAS CRIANÇAS DE FORMA
SIGNIFICATIVA**

Trabalho de conclusão de curso aprovado como requisito
parcial para obtenção do grau de Licenciado em Pedagogia da
Universidade Federal da Paraíba

Aprovado em: 12 / 12 / 2014

BANCA EXAMINADORA:

Prof (a) Mestra – Ivana Maria Medeiro de
Lima/UFPB

Professor Mestre - Roberto Capistrano/
UFPB

Prof (a) Iranete Meira/UFPB

V331j Vasconcelos, Hygor de Lima.

O(s) jogo(s) na educação infantil: uma contribuição para a aprendizagem das crianças de forma significativa / Hygor de Lima Vasconcelos. – João Pessoa: UFPB, 2014.

44f.

Orientador: Ivana Maria Medeiros de Lima

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

1. Educação infantil. 2. Qualificação docente. 3. Ensino-aprendizagem. I. Título.

UFPB/CE/BS

CDU: 373.24 (043.2)

DEDICATÓRIA

Este trabalho é dedicado a todos que acreditaram que o meu sonho poderia se tornar realidade.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, agradecer a Deus por ter me dado a oportunidade de realizar esse curso e de tê-lo terminado com sucesso.

Aos meus pais Geraldo e Elizabete, que foram meus maiores incentivadores, pois se não fossem eles teria desistido, minha caminhada de início não foi fácil até que se acontecesse à adaptação de se estudar a distância.

A minha esposa Valfrania, que sempre procurou me apoiar e nos momentos difíceis sempre esteve do meu lado para não me deixar desistir de alcançar meu objetivo que era a conclusão do curso.

Aos meus tutores presenciais e a distância que sempre procuraram me ajudar da melhor maneira possível, por um esclarecimento, uma mensagem de incentivo, e acima de tudo, por sempre estender a mão quando era preciso. Sem a ajuda de vocês tudo seria mais difícil e como consequência, a finalização do curso não viria.

A orientadora do TCC, professora Ivana pelo apoio, carinho e dedicação ao me atender em cada fase e etapa da resolução do Trabalho e Conclusão do Curso.

A Michelle, Gorette e a Cristiana pelo apoio e pela força de incentivo que me deram durante esta caminhada e que sempre incentivavam a continuar.

E também as professoras, a direção e equipe administrativa do local do estágio, pelo carinho e atenção que me deram e sempre incentivando a buscar novos conhecimentos.

E não posso esquecer de alguns colegas de curso, que nos momentos de angústia e dificuldades estávamos todos sofrendo juntamente comigo, mas que agora estão tendo a oportunidade de concluir junto comigo. Parabéns a todos nós.

A principal meta da educação é criar homens que sejam capazes de fazer coisas novas, não simplesmente repetir o que outras gerações já fizeram. Homens que sejam criadores, inventores e descobridores. A segunda meta da educação é formar mentes que estejam em condições de criticar, verificar e não aceitar tudo que a elas se propõe.

Jean Piaget

RESUMO

A educação infantil propõe uma maneira de aprender, ou seja, de construir conhecimento através dos jogos e brincadeiras. Cabe ressaltar que nem toda as atividades lúdicas tem caráter pedagógico. Portanto, objetivou-se com este estudo em analisar a prática do(s) jogo(s) na sala de aula da educação infantil; Descrever um breve histórico sobre o conceito de Jogo(s); Identificar como os Professores utilizam o(s) jogo(s) na Educação Infantil; Verificar a contribuição do Jogo para a aprendizagem das crianças. Observa-se que as escolas de ensino infantil não estão ofertando recursos de materiais lúdicos aos docentes para trabalharem a educação da criança, tendo em vista que este problema tem dificultado o crescimento deste na aquisição do conhecimento. Mediante a natureza deste estudo partimos da concepção metodológica de pesquisa exploratória pautados numa abordagem qualitativa, cuja a observação, foi registro de diário de campo e a aplicação de um questionário, na qual foram os procedimentos e instrumentos utilizados para a coleta de dados. A pesquisa foi realizada em uma escola pública localizada no município de Conde/PB. Participaram da pesquisa apenas duas professoras de educação infantil que atuam na escola a mais de 10 anos. É necessário mais qualificação dos docentes, recursos e instrumentos pedagógicos para que o docente possa transmitir ao discente um ensino-aprendizagem significativo neste processo educacional. Ao fim deste trabalho, espera-se contribuir com o aumento de recursos didáticos no âmbito escolar para que o docente possa trabalhar essas ferramentas no processo de ensino-aprendizagem da criança, uma vez que o lúdico possibilita uma aprendizagem colaborativa e cooperativa para o desenvolvimento afetivo, cognitivo, social e motor. Portanto, o jogo lúdico tem a finalidade de abrir novos horizontes para facilitar e melhorar o processo de ensino e aprendizagem, possibilitando a formação de cidadãos críticos e multiplicadores deste conhecimento.

Palavra-Chave: Jogos, Qualificação Docente e Ensino-aprendizagem.

ABSTRACT

Early childhood education offers a way to learn , that is, to build knowledge through games and play. Note that not all play activities have educational character . Therefore , the aim of this study is to analyze the practice (s) play (s) in the classroom early childhood education ; Describe a brief history of the concept of game (s) ; Identify how teachers use (s) play (s) in kindergarten; Check the Game contribution to children's learning . It is observed that the children's schools are not offering resources of play materials for teachers to work the child's education , given that this problem has hindered the growth of the acquisition of knowledge. By the nature of this study we set the methodological design of exploratory research based in a qualitative approach , whose observation was daily record field and the application of a questionnaire , in which were the procedures and instruments used to collect data. The survey was conducted in a public school in the municipality of Conde / PB . The participants were only two teachers of early childhood education who work in the school more than 10 years. It takes more qualification of teachers , resources and teaching tools for the teacher can convey to students a more efficient and effective teaching and learning in this educational process. After this work , we hope to contribute to the increase of educational resources in schools so that teachers can work these tools in the child's teaching-learning process , as the playful enables an autonomous education and contributes to the emotional development , cognitive, social and motor. Therefore, the playful game is intended to open new horizons to facilitate and improve the process of teaching and learning , enabling the formation of critical citizens and multipliers of this knowledge .

Keyword : Games, teaching qualification and teaching - learning.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	10
2. O JOGO, A CRIANÇA E O PROFESSOR	14
2.1 Breve históricos sobre os Jogos	14
2.2 A criança e os Jogos	17
2.3 Os Professores e os Jogos	19
3. PROCEDIMENTO METODOLÓGICO	21
3.1 Pesquisa de campo	21
3.2 Delineamento da Pesquisa	23
3.3 Sujeito da pesquisa	23
3.4 Instrumentos de Coleta de Dados	24
3.5 Indicação de como foram analisadas as informações	24
4. ANÁLISE E INTERPRETAÇÃO DOS DADOS	25
4.1 Análise do Questionário	25
CONSIDERAÇÕES FINAIS	35
REFERÊNCIAS	37
APÊNDICE – A	42
ANEXOS	45

INTRODUÇÃO

A pergunta tem como tema O (s) Jogo(s) na Educação Infantil, tendo a ação lúdica como elemento promissor para o processo de desenvolvimento da criança, sabendo que o ato de brincar desenvolve habilidades e competências na construção do conhecimento da criança.

Nesse estudo é apresentado a análise do jogo nos diferentes períodos históricos com suas posições favoráveis e contrárias ao mesmo e suas primeiras análises e significados dos jogos, como também alguns autores relatando a importância dos jogos e brincadeiras para o processo de desenvolvimento da criança em seus aspectos, físico, psíquico e motor.

O jogo é um recurso e também uma grande fonte de prazer e descoberta para o discente, uma vez que traduz em seu contexto sócio histórico com reflexão na cultura, tendo como finalidade colaborar significativamente para o processo de construção do conhecimento do aluno, mediando assim, o desenvolvimento do ensino-aprendizagem da criança.

Esta pesquisa tem como finalidade apresentar a importância dos jogos para o desenvolvimento da criança na Educação Infantil. A escola e o docente devem proporcionar à criança as devidas condições necessárias para seu desenvolvimento, ou seja, devem proporcionar ambientes adequados e acolhedores, como também profissionais capacitados e com competências para trabalhar a ludicidade no âmbito escolar.

O ato de brincar é de grande importância, pois brincando a criança aprende a se expressar e a interagir com o mundo que a cerca, visto que os jogos pedagógicos em meio a suas regras tem como finalidade, trabalhar a formação da personalidade da criança, possibilitando a criação e recriação de situações do cotidiano. Então, percebe-se a importância do brincar como forma da criança expressar-se, relacionar-se, interagir e também desenvolver suas habilidades de criação.

É de extrema importância trabalhar o lúdico como metodologia de ensino-aprendizagem na educação infantil, pois possibilita ao aluno as sensações e emoções fundamentais para o seu desenvolvimento, salientando que os jogos e brincadeiras estão intrinsecamente ligadas ao desenvolvimento infantil, mas também devem estar inseridos no contexto escolar com o objetivo de auxiliar no processo de aprendizagem.

Sendo assim, os jogos e brincadeiras são recursos imprescindíveis para promoção do ensino-aprendizagem. Além de promover a integração entre as crianças, possibilitam a elas descobrirem e aprenderem novas coisas, tendo em vista que é um ser em constante criação. O brincar nessa fase é fundamental para seu desenvolvimento social e cognitivo.

Por intermédio dos jogos as crianças expandem saberes, lidam com diversos sentimentos, aprendem a resolver conflitos, distinguem sensações e passam a aprender, a conviver e a cooperar com o coletivo, sendo que a mesma é uma linguagem natural da própria criança.

É importante ressaltar que os jogos educativos devem ter um objetivo e um direcionamento para o ensino infantil com a finalidade de contribuir para a formação da criança.

Dessa forma, os jogos são imprescindíveis para o ensino-aprendizagem da criança, visto que as escolas devem propiciar espaços e locais adequados para a prática da ludicidade. Portanto, a pesquisa tenta responder a seguinte pergunta: **Como o jogo pode contribuir com a aprendizagem das crianças de forma significativa?**

Nesse sentido, este trabalho possui como **objetivo geral** analisar a prática do (s) jogo (s) na sala de aula da educação infantil. Tendo como **objetivos específicos** os seguintes itens: descrever um breve histórico sobre o conceito de jogo (s), identificar como os professores utilizam o (s) jogo (s) na educação infantil e verificar a contribuição do jogo para a aprendizagem das crianças.

O desenvolvimento dessa proposta de trabalho **justifica-se** em torno da percepção de que o jogo lúdico é um aliado e um grande recurso para trabalhar com o processo de ensino e aprendizagem infantil. Os Jogos na educação infantil é um

recurso bastante importante nesse processo de ensino-aprendizagem, pois a criança mediante essa ferramenta tem aumentado mais seu poder de aquisição do conhecimento. O jogo tem como finalidade proporcionar a criança um ensino mais prazeroso, divertido e eficaz, na qual contribuirá para a formação intelectual e como também trabalhar no processo físico, psíquico e motor.

Os jogos lúdicos tem colaborado grandemente para o processo de desenvolvimento da criança, fazendo com que ela aprenda com mais facilidade e dinamismo na aquisição deste conhecimento. Então, as escolas e os docentes devem aderir a esta prática de jogos na educação infantil, tendo em vista que o jogo é uma ferramenta de grande potencial pedagógico e que auxilia a criança na formação do seu desenvolvimento, tornando-o o ensino mais divertido e prazeroso.

É fundamental que a escola e os pais passem a estimular nas crianças o gosto e o interesse pelos jogos e brincadeiras, pois essas atividades oportunizam a interlocução de saberes, a socialização e o desenvolvimento pessoal, social e cognitivo quando bem exploradas.

A atividade lúdica tem como objetivo induzir o aluno a raciocinar, refletir e construir seu conhecimento. Ela promove a construção do conhecimento cognitivo, físico, social e psicomotor, que o leva a memorizar mais facilmente o assunto abordado.

Sendo assim, os jogos proporcionam uma metodologia inovadora e encantadora para ensinar de forma mais prazerosa e atraente, visto que a falta de motivação é a principal causa do desinteresse dos educandos, que muitas das vezes é causada pela metodologia utilizada pelo docente ao transmitir os conteúdos. Assim, os jogos tornam-se indispensáveis como recursos na formação de cidadãos críticos capazes de atuar no mundo de forma sábia e coerente.

Mediante o exposto, segue abaixo uma breve apresentação acerca da estrutura do trabalho.

A **estrutura do texto** dessa proposta de trabalho está dividida em capítulos, incluindo a introdução e as considerações finais, onde a construção desses capítulos apresentam-se da seguinte maneira:

O **segundo capítulo** que tem como título "O jogo na Educação Infantil: contribuição para a aprendizagem das crianças", busca esclarecer a contribuição que os jogos têm ao promover a aprendizagem da criança.

O **terceiro capítulo**, "O jogo, a criança e o professor", está dividido em pontos: Breve históricos sobre os jogos; A criança e os Jogos; Os Professores e os Jogos.

O **quarto capítulo**, "Os procedimentos metodológicos", referem-se à metodologia para o desenvolvimento da pesquisa, na qual se dividem em: Pesquisa de campo; Delineamento da Pesquisa; Sujeito da pesquisa; Instrumentos de Coleta de Dados e Indicação de como foram analisadas as informações.

O **quinto capítulo**, "Análise e interpretação dos dados", apresenta a análise e a abordagem dos resultados obtidos pela pesquisa, baseando-se na compreensão das docentes sobre a importância dos jogos lúdicos na aprendizagem infantil.

A pesquisa foi finalizada com as considerações finais, onde são apresentadas reflexões essenciais sobre a prática do jogo lúdico no âmbito escolar, bem como facilitador e motivador no processo de desenvolvimento do ensino-aprendizagem da criança.

2 O JOGO, A CRIANÇA E O PROFESSOR

2.1 Breve históricos sobre os Jogos

Descrever o que significa jogos não é uma tarefa fácil, visto que diante do exposto existem várias definições. A definição de jogo segundo o dicionário HOUAISS, (2003 p.400);

1 – agitação: movimento, oscilação; 2 – aposta: lance, mão, parada, partida; 3 – ardil: astúcia, 4 – balanço: oscilação; 5 – brincadeira: folguedo, folia, reinação; 6 – coleção: conjunto; 7 – combate: certame, luta, peleja pugna; 8 – diversão: divertimento; 9 – escárnio: gracejo, motejo, troça zombaria; 10 – funcionamento: movimento; 11 – inconstância: capricho, instabilidade, irregularidade, variabilidade, volubilidade, constância, e variabilidade, regularidade; 12 – brinquete: ludibrio; 13 – manejo: manobra, manuseio; 14 – movimento: destreza, habilidade, mobilidade; 15 – partida: certame, competição, espetáculo, peleja, jogo de cartas: carteadado.

Nessa breve realização de análise histórica do jogo, adotando como referência, entre outros, os estudos de Áries (1981), Brougère (1998), Huizinga (1990), De Masi (2000), percebemos a existência dos jogos nos diferentes períodos históricos, posições favoráveis e contrárias ao mesmo, tendo em vista que a origem das primeiras análises sobre o significado do jogo é muito remota.

Platão, segundo Almeida (1998, p. 19-20), condenava na Grécia as atividades que exacerbavam a competição e o resultado. O filósofo defendia o jogo como um elemento de aprendizagem mais prazeroso e significativo, sabendo que os conteúdos das disciplinas poderiam ser assimilados por meio de atividades lúdicas. A Matemática, por exemplo, na sua fase elementar, deveria ser estudada de acordo com a visão de Platão, na forma de atividades lúdicas extraídas de problemas concretos, de questões da vida e dos negócios.

Aristóteles, na interpretação de Brougère (1998, p. 28), afirmava que o jogo era um meio de relaxamento, divertimento, descanso e resgate de energias para as atividades humanas. Apesar de o trabalho ser considerado a atividade mais importante, o jogo era um meio de recuperação para as atividades produtivas.

Os romanos, influenciados pelos etruscos, concebiam o jogo como atividade carregada de sentidos; transformavam-no, por um lado, num espetáculo, numa simulação do real, que arrebatava multidões; por outro, era visto como um valioso meio de exercitação de conhecimentos, habilidades e atitudes, isenta de provocar consequências para a realidade. (BROUGÈRE, 1998, p.36-39).

São estas características que, segundo Huizinga (1990), devem ser observadas numa determinada situação, para caracterizá-la como lúdica. Apesar das dificuldades em conceituar o jogo, o autor propõe uma definição, sintetizando as principais características do fenômeno:

Para HUIZINGA, (1990, p. 33)

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana.

Podemos até refletir que o termo jogo pode ter diversas expressões distintas. Isso depende da língua em que esse termo é proferido. Muitas vezes, a linguagem pode ser um fator limitante para ampliarmos um conjunto de ideias para determinados tipos de temas.

O historiador Johan Huizinga (1872–1945), é um autor renomado que viria a expandir os estudos do lúdico, pois no século XX, ele escreveu um dos livros mais marcantes sobre jogos e cultura. Em 1933, J. Huizinga, então reitor da Universidade de Leida (Holanda), escolheu como tema para o seu discurso solene: 'Os limites do jogo e do sério na cultura'. Em 1938, Huizinga publicou o livro *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*, que permanece constituído como obra de referência nos estudos sobre os jogos e também sua grande análise sobre as características fundamentais dele e sobre o papel deste no desenvolvimento da civilização e cultura.

Vejamos também que Caillois (1957), um grande intelectual francês, dedicou boa parte dos seus estudos às noções de sagrado e de jogo – e cuja principal obra sobre o nosso assunto é o livro: *Os Jogos e os Homens*, publicado em 1957. Caillois acorda com a classificação de Huizinga em diversos aspectos.

Para tal efeito, o jogo é essencialmente uma tarefa separada, atenciosamente isolada do resto da existência, e concretizada, em geral dentro de limites preciosos de tempo e de lugar, visto que deve haver um espaço próprio para o jogo. Conforme os casos, o tabuleiro, o estádio, a pista, a liça, o ringue, o palco, a arena, etc. Nada do que é exterior à fronteira ideal entra em linha de conta. Tendo em vista que, sair do recinto por erro, por acidente ou por necessidade, atirar a bola para fora do campo, ora desqualifica ora implica uma penalização.

Para Huizinga (2000), o lúdico é compreendido como elemento da cultura e objeto da história e educação. Portanto, mediante esses conceitos de jogos, chego a

acordar com Huizinga (2000), Luckesi (1994) e Kuhner (1979), quando ambos entendem que o lúdico faz parte do desenvolvimento da vida, uma vez que é imprescindível para abrir caminhos para novas descobertas.

Piaget (1973) relata que os jogos e as atividades lúdicas tornam-se significativas à medida que a criança a desenvolve, com a livre manipulação de materiais variados, pois ela passa a reconstituir e/ou reivindicar as coisas, o que já exige uma adaptação mais completa. No entanto, esta adaptação sucederá a partir do momento em que a criança evolui internamente e que essas atividades lúdicas se transformem concretamente e o abstrato em linguagem escrita.

Conforme Melo (2005) fala em seus estudos sobre atividades lúdicas, eles chegam a comprovar que o jogo é um meio de aprendizagem, fonte de prazer e também de descoberta para o discente, uma vez que traduz em seu contexto sócio-histórico com reflexão na cultura a ponto de colaborar para o processo de construção do conhecimento do aluno, isto como mediador da aprendizagem. A interação de aprender e ensinar brincando colabora para uma visão mais aberta de mundo por meio das experiências vividas em meio as diferenças culturais, uma vez que a criança aprenderá a conviver e a se relacionar com respeito entre eles.

Machado (1966) relata que o jogo não é qualquer tipo de interação, mais sim, uma atividade com traço fundamental de papéis sociais. Segundo o autor, os jogos infantis são de grande importância para as relações humanas.

De acordo com FRIEDMAN (1996, P.20):

acredito no jogo como uma atividade dinâmica, que se transforma de um contexto para outro, de um grupo para outro: daí a sua riqueza. Essa qualidade de transformação dos contextos das brincadeiras não pode ser ignorada.

Em seu texto, Friedman (1996) descreve que não existe uma teoria completa sobre o jogo, visto que há varias formas de trabalhar este assunto, uma vez que cada docente deve ter sua metodologia de proceder em cada situação. Cabe ressaltar que o uso do jogo na educação infantil é imprescindível, uma vez que se faz necessário destacarmos sua qualidade para o processo de ensino e aprendizagem.

2.2 A criança e os Jogos

Por intermédio dos jogos as crianças expandem saberes através as experiências vivenciadas entre alunos e professores, lidam com diversos sentimentos, aprendem a resolver conflitos, distinguem sensações e passam a aprender, a conviver e a cooperar com o coletivo, sendo que a mesma é uma linguagem natural da própria criança.

REZINGA (1980, p. 13), afirma que:

O jogo é uma atividade, conseqüentemente tomada como não séria e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com o qual não se pode obter qualquer lucro, praticado dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo certa ordem e certas regras.

Na concepção psicanalítica Freudiana, as crianças não chegam isentas à escola, pois eles trazem em seu pensamento emoções, e na forma de brincar, a maneira como na verdade foram olhadas e percebidas pelos outros.

Ao brincar, a criança não se situa apenas no presente, mas também no passado e futuro, visto que o brincar serve como atividade terapêutica, possibilitando a criança superação em alguma situação advindas de traumas ocorridos em suas trajetória de infância.

Para Freud, o brinquedo e o brincar são os melhores representantes psíquicos dos processos interiores da criança, salientando que eles estão em significação na busca do sentido dos atos da criança.

Conforme BROUGERE, (1998, p.18):

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

Segundo Brougere (1998), para que a criança detenha deste conhecimento de jogo, ela precisa de tempo e também do apoio de alguém, visto que ela não tem o entendimento do que é jogo, sabendo que é importante levar a criança a entender

primeiramente o que é jogar, e isso, advindo da execução das atividades realizadas pelo jogo com suas regras estabelecidas.

Para ARAÚJO (1992 p.13):

O jogo toma um aspecto muito significativo no momento em que ele se desvincula de ser meio para atingir a um fim qualquer. Revendo a história do jogo, certificamo-nos de que sua importância foi percebida em todos os tempos, principalmente quando se apresentava com fator essencial na construção da personalidade da criança.

Araújo (1992) também apresenta aspectos sobre o jogo voltado para o educativo, pois ele relata que é necessário um objetivo para que o jogo educativo tenha uma finalidade, ou seja, um significado, e isto faz com que a brincadeira não seja apenas uma diversão, mas um meio de ensino-aprendizagem para o desenvolvimento intelectual da criança.

É importante ressaltar que os jogos educativos têm que ter um objetivo; ele deve ser direcionado para o ensino infantil e ter como finalidade a contribuição para a formação da criança.

Sendo assim os jogos são divididos em dois grupos: os de enredo e os de regras. Os primeiros são titulados de jogos imaginativos conhecidos como as fábulas, visto que essa modalidade estimula o desenvolvimento cognitivo e afetivo-social da criança. Portanto, elas passam em meio à experiência de vivenciar o comportamento do adulto. No tocante ao segundo, citaremos o jogo de dominó, que para este, necessita a imaginação e a atenção às normas que norteiam o jogo para o seu desenvolvimento.

WALLON (2004.p.98) destaca que:

O adulto batizou de brincadeira todos os comportamentos de descoberta da criança. Os adultos brincam com as crianças e é ele inicialmente o brinquedo, o expectador ativo e depois o real parceiro. Ela aprende, a compreender, dominar e depois produzir uma situação específica distinta de outras situações.

A experiência da criança como expectador é fundamental para que haja a descoberta, chegando a se tornar um parceiro ativo do adulto, uma vez que a criança passa a aprender, compreender, dominar e produzir uma determinada situação, sendo elas adversas ou distintas de outras situações.

Segundo Kishimoto (1994), o jogo vincula-se ao sonho, a imaginação, ao pensamento e ao símbolo. É uma proposta para a educação da criança (e educadores de crianças) com base no jogo e nas linguagens artísticas. A concepção de Kishimoto (1994) sobre o homem como um ser símbolo, que se constrói coletivamente e cuja capacidade de pensar está ligada a capacidade de sonhar, imaginar e jogar com a realidade é fundamental para propor uma nova “pedagogia da criança.” Kishimoto (1994) vê o jogar como gênero da “metáfora” humana, ou talvez, aquilo que nos torna realmente humanos.

2.3 Os Professores e os Jogos

Para Vygotsky (1998), o educador poderá fazer o uso de jogos, brincadeiras, histórias e outros, para que de forma lúdica, a criança seja desafiada a pensar e resolver situações problemáticas, para que imite e recrie regras, utilizadas pelo adulto. O lúdico pode ser utilizado como uma estratégia de ensino e aprendizagem. Assim, o ato de brincar na escola sob a perspectiva de Santos (2002) está relacionado ao professor que deve apropriar-se de subsídios teóricos que consigam convencê-lo e sensibilizá-lo sobre a importância dessa atividade para aprendizagem e para o desenvolvimento da criança.

No entanto, é possível entender que o brincar ajuda a criança no processo de aprendizagem. Todavia, o docente vai proporcionar circunstâncias imaginárias que acontecerá no desenvolvimento cognitivo, promovendo a interação com pessoas as quais contribuirão para ampliação de conhecimento.

O jogo vem desenvolvendo sua importância para o desenvolvimento físico, intelectual e social, deixando de ser um simples entretenimento e tornando-se ponte entre a infância e a vida adulta. Vygotsky (1998) afirma que o jogo infantil transforma a criança graças à imaginação, aos objetivos produzidos socialmente. Assim, seu uso é favorecido pelo contexto lúdico, oferecendo à criança a oportunidade de utilizar a criatividade, o domínio de si, à afirmação da personalidade e o imprevisível.

De acordo com Kishimoto (2002), o jogo é considerado uma atividade lúdica que tem valor educacional. A utilização do mesmo no ambiente escolar traz muitas vantagens para o processo de ensino-aprendizagem, pois o jogo é um impulso natural da criança funcionando como um grande motivador. Através do jogo, ela obtém prazer e realiza um esforço espontâneo e voluntário para atingir o objetivo, pois jogo mobiliza esquemas mentais, e estimula o pensamento, a

ordenação de tempo e espaço, integra várias dimensões da personalidade, afetiva, social, motora e cognitiva.

É necessário para o desenvolvimento da criança e de sua aprendizagem, a participação dela de forma ativa, discutindo as regras do jogo e propondo soluções para resolvê-los. No entanto, é de extrema importância a participação do docente nesse processo de ensino-aprendizagem, visto que esses devem propor desafios em busca de uma solução e de participação coletiva. Portanto, a intervenção do professor é necessária e conveniente no processo de ensino e aprendizagem, visto que é indispensável para o desenvolvimento do conhecimento da criança a interação social.

Visto que a ludicidade é imprescindível para o processo de ensino-aprendizagem da criança, não devemos retirá-lo do âmbito escolar, mas unir-se aos elementos com a finalidade de obter a concretização do ensino-aprendizagem. É de suma importância relatar também que é direito da criança brincar, divertir-se e praticar esportes, tendo em vista que este direito está contemplado na lei 8069/90, em seu artigo 16, inciso IV.

Kishimoto, (1997) traz uma coletânea com diversos artigos e um alerta aos educadores para que eles possam descobrir a verdadeira importância do jogo na educação infantil. A autora atenta para que os professores não venham a ver o jogo como um mero momento de distração, pois a educação infantil oferece muito mais do que um mundo de sonhos e imaginação. É neste momento do jogo que a criança absorve o máximo de informações.

O professor tem seu papel de grande importância no desenvolvimento lúdico, pois este momento deve ser de total confiança, e que precisam ser colocados à criança de forma clara e objetiva, com o intuito de que elas mesmas passem a interagir com outras crianças e adultos. É importante o professor nesse processo, pois ele tem que propiciar um local de segurança e também construir um vínculo com seus discentes. O planejamento é imprescindível para o resultado eficiente e significativo neste processo de desenvolvimento intelectual da criança, visto que o lúdico tem sua finalidade metodológica e não para ocupar o tempo da criança.

Devido a sua importância no processo de ensino-aprendizagem é necessário trabalhar os jogos em sala de aula, sabendo que as atividades lúdicas, como brincadeiras e jogos, são altamente importantes na vida da criança. Todavia, por serem atividades nas quais ela ocorre naturalmente; é no jogo que a criança

desenvolve suas percepções, sua inteligência, suas tendências á experimentação e seus instintos sociais.

O docente mediante a sua prática metodológica deve ser cauteloso ao tipo de atividade que será aplicada em sala de aula, tendo em vista que só vai ter resultado se corresponder a cada processo de maturação da criança, uma vez que ela tem sua estrutura, ou seja, sua ideia de interpretação.

Para Piaget (apud Wadsworth, 1987, p. 130):

a criança pode receber informação valiosa através da linguagem ou da educação dirigida por um adulto somente se estiver em um estado em que possa compreender essa informação. Isto é, a fim de receber a informação, ela precisa ter uma estrutura que a capacite a assimilar essa informação.

Piaget assegura que a criança precisa está em seu estágio de maturação; só assim terá a capacidade de receber, ou seja, absorver as informações e todo conteúdo, na qual o adulto e o docente virão a transmitir, visto que essas informações devem ser de acordo com competência de absorção de cada uma.

O professor deve procurar novas descobertas a fim de buscar novos conhecimentos que colaborem com este processo de desenvolvimento. O docente precisa procurar observar com olhos e ouvidos bem atentos para perceber as necessidades de cada aluno. É importante que o mesmo procure planejar em suas aulas tempo adequado para se trabalhar o lúdico, e isto, deve ser trabalhado em cima das necessidades da criança, como também fornecer um espaço adequado para a realização dos jogos, visto que o mesmo favorece para uma melhor desenvoltura na aquisição do conhecimento.

3 PROCEDIMENTO METODOLÓGICO

3.1 Pesquisa de Campo

Segundo Gonçalves (2001, p.67), a pesquisa de campo é o tipo de pesquisa que pretende buscar a informação diretamente com a população pesquisada. Ela exige do pesquisador um encontro mais direto. Nesse caso, o pesquisador precisa ir ao espaço onde o fenômeno ocorre ou ocorreu e reunir um conjunto de informações a serem documentadas [...].

A pesquisa de campo é uma fase que é realizada após o estudo bibliográfico, para que o pesquisador tenha um bom conhecimento sobre o assunto, pois é nesta etapa que ele vai definir os objetivos da pesquisa, as hipóteses, definir qual é o meio de coleta de dados, tamanho da amostra e como os dados serão tabulados e analisados. (MARCONI & LAKATOS, 1996):

Pesquisar é buscar, portanto, pesquisar em campo é buscar respostas (em algum local) para responder as questões da pesquisa. Duarte (2002) escreve que uma pesquisa de campo é uma busca feita por um pesquisador, cujo olhar dirige-se para locais já conhecidos por muitos, mas sempre com uma maneira diferente de olhar e de pensar determinada realidade a partir da experiência e da apropriação do conhecimento, que são muito pessoais.

De acordo com MINAYO (1994, p. 53),

a pesquisa de campo é “o recorte que o pesquisador faz em termos de espaço, representando uma realidade empírica a ser estudada a partir das concepções teóricas que fundamentam o objeto da investigação”. Isto, é o mesmo que dizer: é a escolha de uma área para aplicar a teoria da pesquisa.

Segundo RUIZ (1976, p. 50),

a pesquisa de campo consiste na observação dos fatos tal como ocorrem espontaneamente, na coleta de dados e no registro de variáveis presumivelmente relevantes para ulteriores análises. Em campo, podemos estabelecer relações constantes entre determinadas condições e determinados eventos observados.

Para Suertegaray (2002), o trabalho de campo é um instrumento de análise geográfica que permite o reconhecimento do objeto e, que fazendo parte de um método de investigação, que permite a inserção do pesquisador no movimento da sociedade como um todo.

Cabe ressaltar que muitas são as estratégias para coleta de dados na pesquisa de campo em uma abordagem qualitativa, dentre elas, a história oral, na qual ocupa lugar de destaque. A importância da oralidade é diretamente do sujeito à subjetividade, em que ele mesmo é quem fornece as fontes orais de elementos, significados, simbolismos e até mesmo a imaginação das pessoas.

Assim, é importante registrar que o pesquisador, com discernimento, extraia do material empírico tudo que foi falado pelos sujeitos, e ainda deve analisar suas respostas de maneira que não distorça o que disseram ou queriam dizer.

3.2 Delineamentos da Pesquisa

Esta é uma pesquisa exploratória descritiva e qualitativa, com instrumentos para coletas de dados, na qual ocorreu por meio de um questionário aplicado com questões abertas e fechadas, bem como através de observância e registro de campo. Nesse tipo de pesquisa, o pesquisador procura um maior conhecimento sobre o tema em estudo (GIL, 2005).

Segundo Gil (1991, p. 45), “estas pesquisas têm como objetivo principal o aprimoramento de ideias ou a descoberta de intuições”. Para Vergara (2000), a pesquisa exploratória é realizada em área na qual há pouco conhecimento científico acumulado ou sistematizado.

Segundo Silva e Menezes (2000, p.21), “a pesquisa descritiva visa descrever as características de determinada população ou fenômeno ou o estabelecimento de relações entre variáveis. Envolve o uso de técnicas padronizadas de coleta de dados: questionário e observação sistemática. Assume, em geral, a forma de levantamento”.

Segundo MINAYO (1995, p.21-22):

A pesquisa qualitativa responde a questões muito particulares. Ela se preocupa, nas ciências sociais, com um nível de realidade que não pode ser quantificado, ou seja, ela trabalha com o universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, o que corresponde a um espaço mais profundo das relações dos processos e dos fenômenos que não podem ser reduzidos à operacionalização de variáveis.

Então, percebe-se que o estudo dessa pesquisa qualitativa tem por objetivo a obtenção de dados com as pesquisas realizadas. Estes dados devem ser realizados e obtidos em contato direto do pesquisador na situação de questionário na pesquisa de campo.

3.3 Sujeitos da Pesquisa

Nesse estudo de campo participaram duas professoras da educação infantil que atuam a mais de 10 anos na escola. Sendo assim, neste trabalho as

participantes serão chamadas como sujeito "A" e sujeito "B". O sujeito "A" tem formação em pedagogia e Especialização em Supervisão Escolar. Já o sujeito "B" tem formação em pedagogia. Podemos justificar o porquê de apenas dois professores; a escola contempla poucos alunos de educação infantil devido ao número total de habitantes da localidade.

As docentes da realização da pesquisa são duas professoras com idade superior a 35 anos e residem em João Pessoa- PB.

3.4 Instrumentos de Coleta de Dados

Para esta pesquisa de campo foram coletadas algumas informações, na qual foi utilizado um questionário contendo perguntas abertas e fechadas, com a finalidade desse estudo.

Conforme Parasuraman (1991), um questionário é tão somente um conjunto de questões feito para gerar os dados necessários a fim de se atingir os objetivos do projeto. O autor relata que nem todos os projetos de pesquisa utilizam essa forma de instrumento de coleta de dados. Mas vale salientar que o questionário é de importância na pesquisa científica e de maneira especial nas ciências sociais.

3.5 Indicações de como foram analisadas as informações?

As informações foram coletadas através de um questionário com o consentimento das professoras e de acordo com a disponibilidade de cada uma. As perguntas eram indagadas e as mesmas iriam respondendo cada uma de acordo com sua vivência na prática escolar.

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

Sendo assim, nas questões de cunho empírico é o questionário que servira como uma técnica para coletar as informações da realidade, tanto do empreendimento quanto do mercado que o cerca, e este será basilar na construção do TCC.

4. ANÁLISE E INTERPRETAÇÃO DOS DADOS

4.1 Análise do Questionário

Para fins de esclarecimento, os dados foram apresentados de forma descritiva com a finalidade de estabelecer uma melhor discussão sobre os mesmos.

Os dados apresentados abaixo mostram características das professoras desta pesquisa em relação às perguntas relacionadas à pesquisa.

Como se trata de uma pesquisa, as professoras não terão seus nomes divulgados. Serão identificadas como professora A e professora B.

A primeira pergunta do questionário aplicado, perguntava: **O que as professoras entendiam por jogos?** Eles enfatizaram repostas diferentes em relação à pergunta. Podemos perceber na escrita abaixo, começando com a professora A :

"São brincadeiras com regras específicas" (PROFESSORA A)

Segundo BISCOLI (2005; p. 25), "a brincadeira é a ação que a criança tem para desempenhar as regras do jogo na atividade lúdica. Utiliza-se do brinquedo, mas ambos se distinguem". Enquanto, a professora B, colocou que:

"O jogo é uma das formas mais naturais da criança entrar em contato com a realidade" (PROFESSORA B)

A professora (B) enfatiza que o jogo é uma maneira natural na qual a criança entra em contato com a realidade, isso através das experiências das brincadeiras lúdicas. Esse contanto é imprescindível para o processo de desenvolvimento da criança, uma vez que este contato direto, possibilita para uma ação de construção e reconstrução do conhecimento.

Para KISHIMOTO (1998, p. 32):

a criança satisfaz, através das brincadeiras, seus interesses, necessidades e desejos particulares, e também as brincadeiras e os jogos surgem como um meio de inserção na realidade, refletindo na maneira como a criança constrói e reconstrói o mundo.

Os jogos são atividades específicas da infância, na qual ela pode recriar a realidade, usando sistemas simbólicos, sendo uma atividade com contexto cultural e social.

A segunda pergunta a ser exposta as docentes, foi indagado: **Você enquanto educador utiliza os jogos na sala de aula?** Obtemos de cada uma a seguinte resposta.

"o jogo é de grande importância, pois facilita para o processo de desenvolvimento no ensino- aprendizagem da criança". (PROFESSORA A)

"os jogos estimulam o interesse e a criatividade da criança contribuindo assim para o bom desempenho no ensino- aprendizagem". (PROFESSORA B)

O jogo constitui na base educacional um incentivo ao desenvolvimento da criança gerando novas habilidades, pois para a criança, é necessário trabalhar sobre situações imaginárias e hipotéticas, adotando assim, determinadas regras para a desenvoltura desse processo.

CARVALHO (1992, p.14) afirma que:

desde muito cedo o jogo na vida da criança é de fundamental importância, pois quando ela brinca, explora e manuseia tudo aquilo que está a sua volta, através de esforços físicos e mentais e sem se sentir coagida pelo adulto, começa a ter sentimentos de liberdade, portanto, real valor e atenção as atividades vivenciadas naquele instante.

Vimos que o autor deixa bem claro a importância de se trabalhar jogos na infância, visto que a interação entre as crianças facilita para a aquisição do conhecimento, uma vez que o ambiente escolar é importante para que a criança passe a desenvolver suas habilidades, e isso, através dos esforços físicos e mentais.

KISHIMOTO (2003, p. 40) fala sobre os jogos de construção:

os jogos de construção são considerados de grande importância por enriquecer a experiência sensorial, estimular a criatividade e desenvolver habilidades da criança.

O lúdico no âmbito escolar é de grande importância para o processo de desenvolvimento da criança, visto que os jogos tem contribuído para a formação afetiva, cognitiva, psíquica, social e cultural da criança. É brincando que também a criança aprende a acatar regras, a ampliar o seu relacionamento social, a respeitar a si mesma e ao outro.

Foi perguntado no terceiro quesito as professoras: **Você acredita que o (s) jogo (s) contribui (em) com a aprendizagem da criança?** Ambas tiveram como resposta:

"o jogo desperta o interesse da criança e contribui para o seu desenvolvimento". (PROFESSORA A)

"a criança aprende brincando. Afinal, a brincadeira faz parte do mundo imaginário". (PROFESSORA B)

O jogo é uma ferramenta imprescindível para trabalhar no desenvolvimento da criança, pois ele passa a despertar o interesse para o conhecimento, abrindo assim a mente para o mundo imaginário, visto que brincar é colocar a imaginação em ação.

Segundo Velasco (1996, p. 78):

brincando a criança desenvolve suas capacidades físicas, verbais ou intelectuais. Quando a criança não brinca, ela deixa de estimular, e até mesmo de desenvolver as capacidades inatas podendo vir a ser um adulto inseguro, medroso e agressivo.

Portanto, é necessário trabalhar o lúdico em sala de aula, pois essa interação colabora com processo de ensino-aprendizagem da criança, visto que o jogo desperta o interesse e abre a mente para o mundo imaginário, dando a criança mais qualidade na produção do conhecimento.

No decorrer das questões foi perguntado as professoras: **Você acredita que todo o educador (as) da educação infantil possui formação para utilizar jogos na sala de aula?**

"Sim, pois todo educador infantil tem formação e preparação para utilizar jogos em sala de aula ". (PROFESSORA A)

"Sim", e ainda acrescento que o professor devem participar de formação continuada e oficinas. (PROFESSORA B)

De acordo com o RCNEI (1998, p.39):

o trabalho direto com crianças pequenas exige que o professor tenha uma competência polivalente. Ser polivalente significa que ao professor cabe trabalhar com conteúdos de naturezas diversas que abrangem desde cuidados básicos essenciais até conhecimento específico provenientes das diversas áreas do conhecimento.

A professora (A) relata que professores são profissionais preparados para auxiliar o aluno em seu processo de aprendizagem, selecionando e organizando as informações e direcionando as atividades escolares.

Já a docente (B) em suas colocações diz que: para que o professor detenha de habilidades eficientes para se trabalhar no processo de ensino-aprendizagem da criança, precisam estar em constante formação continuada e participando sempre de oficinas, como apoio nesse processo de ensino. Sendo assim essa formação continuada colaborará grandemente para estimular o processo de desenvolvimento do ensino infantil.

Para KISHIMOTO (1997, p. 85):

por tratar-se de ação educativa, ao professor cabe organizá-la de forma que se torne atividade que estimule a auto-estrutura do aluno. Desta maneira é que a atividade possibilitará tanto a formação do aluno como a do professor que, atento, aos “erros” e “acertos” dos alunos, poderá buscar o aprimoramento do seu trabalho pedagógico.

Grande é a importância do jogo no âmbito escolar, pois ele possibilita a criança mais desenvoltura no processo de ensino-aprendizagem. Diante disso foi perguntado às docentes: **Quais as sugestões de jogos você daria para o educador trabalhar na sala de aula?**

"os jogos matemáticos, que na verdade são jogos que ajudam na leitura e escrita". (PROFESSORA A)

"os jogos de regras e matemáticos, que envolvem a leitura, escrita e o faz de conta". (PROFESSORA B)

De acordo com o RCNEI (1998, v1.p.28):

As brincadeiras de faz-de-conta, os jogos de construção e aqueles que possuem regras, como os jogos de sociedade (também chamados de jogos de tabuleiro) jogos tradicionais, didáticos, corporais, etc., propiciam a ampliação dos conhecimentos da criança por meio da atividade lúdica.

Portanto, os jogos trabalhados em sala de aula devem ter regras por ser uma atividade mais socializada, visto que elas têm uma aplicação efetiva, nas quais as relações de cooperação entre os jogadores são fundamentais.

Os jogos de regras consideram as brincadeiras como um espaço de aprendizagem. A medida que a criança aprende a se subordinar às regras propostas pela brincadeira, ela passa a reconstruir novas situações e possibilidades, ressaltando que o docente através das brincadeiras estimula a afetividade e estabelece um vínculo estreito com o discente.

O jogo lúdico é imprescindível como contribuição para a formação da criança. **Como você ver o (s) jogo (s) no âmbito escolar?**

As professoras sempre chamam a atenção para a importância do uso desse recurso em sala de aula.

"o jogo no âmbito escolar funciona como um grande aliado no processo de ensino-aprendizagem". (PROFESSORA A).

"o jogo lúdico é de grande importância para se trabalhar no âmbito escolar, pois ele é um recurso didático que tem como objetivo tornar a educação infantil mais eficaz, pois estimula o aluno a aprender de forma mais divertida e prazerosa". (PROFESSORA B).

O jogo tem grande potencial didático, englobando cultura, interesse do aluno e conteúdos curriculares, possibilitando assim a união dos conhecimentos com os conteúdos da escola.

MACEDO (1995, p. 16-17) resume a importância do jogo no ambiente escolar:

O jogo pode significar para a criança uma experiência fundamental de entrar na intimidade do conhecimento, da construção de respostas por um trabalho lúdico, simbólico e operatório integrados. Porque pode significar para a criança que conhecer é um jogo de investigação, por isso de produção de conhecimento, onde se pode ganhar, perder, tentar novamente, usar as coisas, ter esperanças, sofrer compaixão, conhecer com amor, amor pelo conhecimento e talvez considerar as situações de aprendizagem de uma forma mais digna, mais filosófica, mais espiritual, superior.

Diante de algumas indagações sobre a importância do jogo para o desenvolvimento da criança foi perguntado: **O jogo tem alguma importância para o desenvolvimento da criança?** Obtivemos algumas respostas sobre esse assunto, na qual as respostas foram as seguintes.

"Sim". O jogo desenvolve o raciocínio, a percepção, a socialização, a linguagem, entre outros aspectos importantíssimo para o desenvolvimento da criança". (PROFESSORA A)

"Sim". Através dos jogos o educador ensina seus alunos a discernirem valores morais e éticos, ajudando-os a se tornarem cidadãos conscientes e responsáveis de seus deveres na sociedade". (PROFESSORA B).

O jogo adquire importância fundamental em sua aplicação ao ensino, pois ele tem por objetivo encontrar novas estratégias, sabendo que cada etapa de desenvolvimento do ser humano é caracterizado por uma conformação única, especial, partindo do jogo individual, ao jogo simbólico, ao pré-social e ao jogo de regras (social).

Na educação infantil os jogos são de fundamental importância e devem contribuir para o crescimento e desenvolvimento destas. Para que haja o acontecimento, é necessário que o educador detenha do conhecimento acerca de conceitos básicos que abordem os aspectos biológicos da atividade motora, da aprendizagem de atividades básicas e específicas e do desenvolvimento motor, cognitivo e sócio-afetivo. Assim sendo, o tipo de jogo usado na educação colabora para o êxito ou o fracasso dos objetivos do docente e do aluno. Portanto os jogos de competição, aumenta a busca de resultados em detrimento à cooperação.

Para ALMEIDA (1984, p. 18):

A criança necessita brincar, criar, inventar para manter seu equilíbrio com o mundo, logo o jogo é um importante instrumento nas atividades infantis para o crescimento e o desenvolvimento da criança. É através dos jogos e das brincadeiras que o educando encontra apoio para superar suas dificuldades de aprendizagem, logo as brincadeiras são necessárias e contribuem para o desenvolvimento de habilidades como aprender e pensar.

Chateau (1987, p.29) ressaltou que “o jogo representa para a criança o papel que o trabalho representa para o adulto”. O jogo é visto como uma atividade séria, na qual a criança aceita um código lúdico e passa a ter “o jogo como um juramento feito a si mesmo, depois aos outros, de respeitar certas instruções, certas regras.” (p.125).

O jogo é tido como facilitador desse processo de aprendizagem e também contribuinte para a formação de verdadeiros cidadãos críticos e construtores de

novos conhecimentos. **O jogo tem algum objetivo no processo de aprendizagem da criança?**

"Sim". O jogo tem como objetivo facilitar o processo de ensino-aprendizagem da criança". (PROFESSORA A).

"Sim". O jogo pedagógico tem como objetivo formar cidadãos críticos e construtores de novos conhecimentos". (PROFESSORA B).

SILVEIRA (1998, p.02) relata sobre o objetivo do jogo:

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 habilidades, conferindo destreza e competência.

Ele ressalta que o jogo faz com que o aluno interaja mais em sala de aula, aumentando seu interesse em querer aprender, e isso, o tornará não um repetidor de opiniões, mas um pensador e questionador de informações.

O jogo é de grande importância para a formação da criança e se trabalhado de maneira pedagógica contribuirá para o processo de desenvolvimento da criança. Então foi perguntado as professoras: **A utilização do jogo é um recurso didático para o ensino-aprendizagem?**

"Sim". É um dos mais importantes recursos didáticos. (PROFESSORA A).

"Sim". O jogo desafia o aluno a produzir e oferecer soluções as situações que lhes são impostas, além de ser um dos

motivadores na percepção de esquemas de raciocínio". (PROFESSORA B).

Esse recurso é importante para se trabalhar em sala de aula, pois o jogo possibilita ao discente uma qualidade melhor em seu processo de desenvolvimento na aquisição do conhecimento.

RIZZO (2001, p.40) diz o seguinte sobre o recurso lúdico:

A atividade lúdica pode ser, portanto, um eficiente recurso aliado do educador, interessado no desenvolvimento da inteligência de seus alunos, quando mobiliza sua ação intelectual.

MARCELINO (1994, p74) ainda afirma que:

O jogo é um recurso metodológico capaz de propiciar uma aprendizagem espontânea e natural. Estimula a crítica, a criatividade, a socialização, sendo, portanto, reconhecido como umas das atividades mais significativas - senão a mais significativa pelo conteúdo pedagógico social.

O lúdico é um facilitador no processo de desenvolvimento de ensino-aprendizagem da criança, por isso é necessário trabalhar em sala de aula. Portanto foi indagado as docentes: **Você trabalha o lúdico em sala de aula?**

"Sim". Porém não trabalho da maneira que gostaria, visto que a escola não dispõe de recursos necessários para trabalhar com os alunos em sala de aula". (PROFESSORA A)

"Sim". Trabalho o jogo em sala de aula porque além de servir como uma forma de diversão, também colabora para que o discente aprenda de forma mais prazerosa, estimulando seu raciocínio e criatividade". (PROFESSORA B).

ANTUNES (2001, p.55) argumenta da seguinte forma:

Um professor que adora o que faz, que se empolga com o que ensina, que se mostra sedutor em relação aos saberes de sua disciplina, que apresenta seu tema sempre em situações de desafios, estimulantes, intrigantes, sempre possui chances maiores de obter reciprocidade do que quem a desenvolve com inevitável tédio da vida, da profissão, das relações humanas, da turma.

GONZAGA (2009, p. 39) aponta:

a essência do bom professor está na habilidade de planejar metas para aprendizagem das crianças, mediar suas experiências, auxiliar no uso das diferentes linguagens, realizar intervenções e mudar a rota quando necessário. Talvez, os bons professores sejam os que respeitam as crianças e por isso levam qualidade lúdica para a sua prática pedagógica.

O docente tem que oferecer e possibilitar as práticas lúdicas no âmbito escolar, visto que o lúdico é o grande aliado para o processo de ensino-aprendizagem da criança. Portanto, o ensino transmitido através do lúdico tem oferecido ao discente mais habilidades e descobertas na construção de seu conhecimento, tornando-o uma pessoa mais criativa e transformadora da realidade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O objetivo desse estudo é propor e saber se o docente detém de embasamentos teóricos para trabalhar o lúdico em sala de aula de forma eficiente e eficaz, levando em consideração à necessidade do ensino-aprendizagem infantil.

Portanto, a partir dos resultados levantados, constatou-se que os docentes possuem conhecimento em cima de embasamentos teóricos suficientes para trabalharem o lúdico no âmbito escolar.

As docentes, por sua vez, relatam sobre a importância que se tem do uso do lúdico no processo de ensino-aprendizagem, uma vez que as mesmas afirmam que os jogos e as brincadeiras facilitam e colaboram para o processo de aprendizagem.

Sendo assim, vimos à importância e a necessidade de se ofertar para a prática pedagógica, recursos didáticos, bem como locais adequados e criativos para que a criança passe a desenvolver suas habilidades e criatividade, sabendo que se assim for oportunizado, teremos professores mais envolvidos e trabalhando de forma mais prazerosa neste processo de ensino-aprendizagem da criança.

O professor por meio do ensino pedagógico tem por competência proporcionar aos discentes um ambiente rico em atividades lúdicas, visto que a criança passa maior parte do seu tempo em instituições de educação infantil.

Para se desenvolver as atividades lúdicas no âmbito escolar é indispensável à preparação do ambiente para resguardar a segurança da criança, como também disponibilizar materiais necessários para trabalhar o jogo com a mesma e com o adulto que estiver ali presente. O espaço é elemento fundamental para se desenvolver a experiência vivenciada no processo de ensino pedagógico.

Tendo em vista, que o ambiente proporciona uma maior oportunidade de relação espontânea da criança, gerando a ela grande dimensão na liberdade de expressão corporal com jogos de movimento.

O lúdico proporciona um desenvolvimento sadio e harmonioso, sendo uma tendência instintiva da criança. Ao brincar, a criança aumenta a independência, estimula sua sensibilidade visual e auditiva, valoriza a cultura popular, desenvolve habilidades motoras, diminui a agressividade, exercita a imaginação e a criatividade,

aprimora a inteligência emocional, aumenta a integração, promovendo assim o desenvolvimento sadio, o crescimento mental e a adaptação social.

Então, é imprescindível propor ao discente alguns jogos estratégicos e dinâmicos que colaborarão e facilitarão para o processo de ensino aprendizagem da criança, tais como:

O jogo do "ganhar e perder" com lançamento de dados: Na qual consiste em que a criança desenvolve estratégias para enfrentar várias situações e adversários.

Jogo da Memória: Em que as crianças desenvolvem estratégias de memorização neste divertido jogo de cartas.

Jogos Cooperativos: É um jogo de grande importância, pois colabora para que a criança aprenda e passe a coordenar ações em conjunto e compreenderem regras estruturadas.

Jogos de Competições, Tais como: Jogo do percurso, Quatro Cores, Ta-te-ti, Corrida das Dezenas, Jogo da Onça e Jogo do dicionário. Sabendo que são atividades que envolvem disputa ou desafio e são sucessos garantidos. Os jogos de competições, além de estimular o raciocínio e a concentração, ajudam a compreender regras importantes na escola e na vida.

Jogos Matemáticos como: Daqui pra lá, de lá pra cá; Neste jogo, a criança vai colocar em prática conhecimentos geométricos de orientação espacial.

É muito importante para a formação de futuros docentes, saberes e práticas lúdicas, visto que o lúdico colabora para aquisição de novos conhecimentos, pois vale salientar que, quanto mais for proporcionado espaço lúdico a criança mais teremos discentes alegres, criativos e autônomos na aquisição do conhecimento. O docente deve fazer parte deste momento ímpar da criança a fim de fazer com que ela se sinta em total conforto neste momento lúdico, visto que esta relação é importante nesse processo de ensino-aprendizagem.

REFERÊNCIAS

- ALBERTI, V. **Manual de história oral**. 2ª ed. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2004.
- ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 2000.
- ALMEIDA, Paulo N. **Educação lúdica: Técnicas e jogos pedagógicos**. 10. ed. São Paulo: Loyola, 2000.
- ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. 9. ed. São Paulo: Edições Loyola, 1974.
- ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Dinâmica lúdica: jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 1984.
- ANTUNES. C. A. **O jogo e a educação Infantil**. Editora Vozes: São Paulo. 2003.
- ANTUNES. C. A. **Construção do Afeto**. São Paulo. Augustus Editora. 4 edição. 2001.
- ANTUNES, C. A. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. Rio de Janeiro: Vozes, 2002.
- ANTUNES, Celso. **Educação infantil: prioridade imprescindível**. Rio de Janeiro: Vozes, 2004.
- ARAÚJO, Vânia Carvalho de. **O jogo no contexto da educação psicomotora**. São Paulo: Cortez, 1992.
- BISCOLI, I. Â . **Atividade lúdica uma análise da produção acadêmica brasileira no período de 1995 a 2001**. 2005. Dissertação de Mestrado, Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis.
- BOGDAN, R. e BIKLEN, S. **Investigação qualitativa em educação: uma introdução à teoria e aos métodos**. Porto Editora, 1982. *Disponível em: xa.yimg.com/kq/groups/20101244/575035398/name/Metodologia*. Acesso em: 27 / 09 / 2014.
- BRAGA, A. J; ARAUJO, M. M; VARGAS, S.R. S; **O uso de jogos didáticos em sala de aula**, 2005.
- BROUGÈRE, Gilles. **Jogo e educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998, p. 18.
- CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Lisboa: Ed. Cotavia, 1990.p.23.57

- CAILLOIS, R. **Os jogos e os homens**. 1ª edição, Editora: COTOVIA, Lisboa: Portugal, 1990.
- CANDIDO, F. F; FERREIRA, S. A, **O jogo como instrumento facilitador da aprendizagem**; 2006.
- CARVALHO, A. M. C. et al. (Org.). **Brincadeira e cultura:viajando pelo Brasil que brinca**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1992.
- CHAER. Galdino. **A técnica do questionário na pesquisa educacional**. 2011. Disponível em: www.uniaraxa.edu.br/ojs/index.php/evidencia/article/download/.../187. Acesso em: 09 / 11 / 2014.
- CHATEAU, J. **O jogo e a criança**. São Paulo: Summus, 1987.
- CHIAPETTI, Rita Jaqueline Nogueira. **Pesquisa de campo qualitativa: uma vivência em geografia humanista**. Geo. Textos, vol. 6, n. 2, dez. 2010. Disponível em: www.portalseer.ufba.br/index.php/geotextos/article/viewFile/.../3583. Acesso em: 09 / 11 / 2014.
- DARIDO, S. C; RANGEL, I. C. A. **Educação Física na Escola: Implicações para a Prática Pedagógica**. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2005.
- DELORS, Jacques. **Educação: um tesouro a descobrir**. 5ª ed. São Paulo: Cortez, 2001.
- DOHME, Vânia D'Ângelo. **Atividades lúdicas na educação: o caminho de tijolos amarelos do aprendizado**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.
- DUARTE, R. **Pesquisa qualitativa: reflexões sobre trabalho de campo**. Cadernos de Pesquisa, São Paulo, n. 115, p. 139-154, mar. 2002.
- FRIEDMANN, Adriana. **Brincar: crescer e aprender: o resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 1996.
- GALLEGO, Julia Perucchetti. **A Utilização Dos Jogos Como Recurso Didático No Ensino-Aprendizagem Da Matemática**; BAURU. 2007. Disponível em: www.fc.unesp.br/upload/.../TCC%20Julia%20Perruchetti%20-%20Final... Acesso em: 09 / 11 / 2014
- GIL, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 1999.
- GILDA, Rizzo. **A importância do lúdico na aprendizagem, com auxílio dos jogos**. Autora: Monalisa Lisboa. 2001, p.40.

- GONZAGA, R. R. N. **A importância da formação lúdica para professores de educação infantil.** Revista Maringá Ensina, Maringá, nº 10, p. 36- 39, fev./abr. 2009.
- HOUAISS, Antonio; VILLAR, Mauro de Salles; FRANCO, Francisco Manoel de Mello. *Minidicionário da Língua Portuguesa*. Rio de Janeiro: Objetiva, 2003.
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura** (tradução João Paulo Monteiro). São Paulo: Perspectiva, 2010, p.34.
- HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura.** 5edição. São Paulo: Perspectiva, 2007.
- MACHADO, Maria Lúcia A. **Pré-escola é não é escola: a busca de um caminho.** – Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1991.
- MARCELLINO, Nelson Carvalho. **Pedagogia da animação.** São Paulo: Papyrus, 1994.
- MARCELLINO, N. C. **Pedagogia da animação.** Campinas, SP: Papyrus, 2001.
- MARCONI, M. A; LAKATOS. E. M. **Fundamentos de metodologia Científica.** São Paulo: Atlas, 2009, p. 198.
- MARCONI, M. D. A; LAKATOS, E. M. **Técnicas de pesquisa:** planejamento e execução de pesquisas, amostragens e técnicas de pesquisas, elaboração, análise e interpretação de dados. 3.ed. São Paulo: Atlas, 1996.
- MARQUES, M. O. **Formação do profissional da educação.** UNIJUI : 3 ed. Ijuí, 2000, p. 122.
- MINAYO, M. C. de S. (Org.). **Pesquisa social: teoria método e criatividade.** 17ª ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1994, p. 80.
- MIRANDA, S. **No Fascínio do jogo, a alegria de aprender.** In: *Ciência Hoje*, v. 28, 2001, p. 64-66.
- MIZUKAMI, M. G. N. **Ensino: as abordagens do processo.** São Paulo: EPU, 1986.
- PIAGET. Jean. **A formação do símbolo na criança.** 3 Ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.
- PARASURAMAN, A. **Marketing research.** 2. ed. Addison Wesley Publishing Company, 1991.
- RABIOGLIO, M. B. **Jogar um jeito de aprender.** Análise do pega - varetas e da relação jogo-escola. Dissertação de mestrado da faculdade de educação da Universidade de São Paulo, 1995.

REFERENCIAL, **Curricular Nacional para a educação infantil/Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental.** ____Brasília: MEC/ SEF, 1998.

RIBEIRO, K. L. e SOUZA. S. P. **Jogos Na Educação Infantil. 2011; Disponível em: Acesso em: 20 / 09 / 2014.**

RUIZ, J. A. **Metodologia científica: guia para eficiência nos estudos.** São Paulo: Atlas, 1976, p.168.

REFERENCIAL, **Curricular Nacional para a educação infantil/Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental.** ____Brasília: MEC/ SEF, 1998.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **Brinquedo e infância: um guia para pais e educadores.** Rio de Janeiro: Vozes, 1999.

SILVA, Edna Lúcia da; MENEZES, Estera Muszkat. **Metodologia da pesquisa.** Florianópolis: 2000, p. 21.

SILVEIRA, R. S; BARONE, D. A. C. **Jogos Educativos computadorizados utilizando a abordagem de algoritmos genéticos.** Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Instituto de Informática. Curso de Pós-Graduação em Ciências da Computação. 1998. Disponível em: www.pucpr.br/eventos/educere/educere2008/anais/pdf/293_114.pdf. Acesso em: 20 / 09 / 2014

SUERTEGARAY, D. M. A. **Geografia e trabalho de Campo.** In: ____ . Geografia Física, Geomorfologia: uma (re)leitura. Ijuí: Editora da UNIJUI, 2002.

TESSARO, J. P; **Discutindo a importância do uso de jogos e atividades em sala de aula; 2007.**

VELASCO, C. G. **Brincar: o despertar psicomotor,** Rio de Janeiro: Sprit, 1996.

VYGOTSKY, L. S; LURIA, A. R.; LEONTIEV, A. N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem.** São Paulo: Ícone: Editora da Universidade de São Paulo, 1998.

KISHIMOTO, Tizuko M. **Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação.** Petrópolis, RJ: Vozes, 1993

KISHIMOTO, Tizuko M. **Jogos, brinquedo, brincadeira e a educação.** Org: 3. ed. São Paulo: Cortez, 1999.

KISHIMOTO, Tisuko M. **O jogo e a educação infantil.** São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.

KODAMA, M H. **Os jogos na matemática**. In: Matemática e educação infantil CECEMCA – São José do Rio Preto (Org.), Ministério da educação, São Paulo, 2005.

WADSWORTH, Barry J. **Piaget para o professor da pré-escola primeiro grau** / Barry J. Wadsworth; tradução de Marília Zanella Sanvicente. – 2. ed. – São Paulo: Pioneiro Ed- São Paulo: Cortez; 1987.

WALLON, H. **Origens do pensamento na criança**. São Paulo: Manda, 1989.

APÊNDICE - A



UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL –UAB
UFPB –VIRTUAL
PÓLO DE APOIO PRESENCIAL LUCENA-PB
APRENDENTE: Hygor de Lima Vasconcelos
EMAIL: belomikena@hotmail.com

Prezados Educadores,

Estou realizando a pesquisa do meu Trabalho de Conclusão do Curso – TCC a qual peço gentilmente a sua colaboração no sentido de ser participante ativo da pesquisa a fim de analisar **O (S) JOGO (S) NA EDUCAÇÃO INFANTIL! UMA CONTRIBUIÇÃO PARA A APRENDIZAGEM DAS CRIANÇAS DE FORMA SIGNIFICATIVA.**

A sua colaboração é de grande importância para a qualidade e consistência da minha pesquisa.

QUESTIONÁRIO

A – PERFIL DOS PROFESSORES

1. SEXO:

FEMININO

MASCULINO

2. IDADE:

18 A 25 ANOS

26 A 35 ANOS

ACIMA DE 35 ANOS

3. QUAL É O SEU NÍVEL DE FORMAÇÃO:

ENSINO MÉDIO MAGISTÉRIO SUPERIOR INCOMPLETO SUPERIOR COMPLETO

4. HÁ QUANTO ANOS EXERCE A ATIVIDADE DE DOCENTE?

MENOS DE 1 ANO DE 1 A 5 ANOS DE 6 A 10 ANOS HÁ MAIS DE 10 ANOS

B – DESCRIÇÃO SOBRE A PESQUISA

5. O QUE VOCÊ ENTENDE POR JOGOS?

6. VOCÊ ENQUANTO EDUCADOR(A) UTILIZA OS JOGOS NA SALA DE AULA?

SIM NÃO

POR QUÊ?

7. VOCÊ ACREDITA QUE O(S) JOGO(S) CONTRIBUI(EM) COM A APRENDIZAGEM DAS CRIANÇAS?

SIM NÃO

POR QUÊ?

8. VOCÊ ACREDITA QUE TODO EDUCADOR (AS) DA EDUCAÇÃO INFANTIL POSSUI FORMAÇÃO PARA UTILIZAR JOGOS NA SALA DE AULA?

9. QUAIS SUGESTÕES DE JOGOS VOCÊ DARIA PARA O EDUCADOR TRABALHAR NA SALA DE AULA?

10. COMO VOCÊ VER O JOGO LÚDICO NO ÂMBITO ESCOLAR?

11 O JOGO TEM ALGUMA IMPORTÂNCIA PARA O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA?

12 O JOGO TEM ALGUM OBJETIVO NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM DA CRIANÇA?

13 A UTILIZAÇÃO DO JOGO É UM RECURSO DIDÁTICO PARA O ENSINO APRENDIZAGEM?

14 VOCÊ TRABALHA O LÚDICO EM SALA DE AULA?

ANEXO

Termo de Consentimento Livre e Esclarecido

Nome da Pesquisa: O (s) Jogo(s) na Educação Infantil (contribuição para a aprendizagem?).

Pesquisadores responsáveis: Ivanna Maria Medeiros de Lima e **Hygor de Lima Vasconcelos**

Informações sobre a pesquisa: Este trabalho possui como **objetivo geral** analisar a prática do(s) jogo(s) na sala de aula da educação infantil. Tendo como **objetivos específicos** os seguintes itens: descrever um breve histórico sobre o conceito de jogo(s), identificar como os professores utilizam o(s) jogo(s) na educação infantil e verificar a contribuição do jogo para a aprendizagem das crianças.

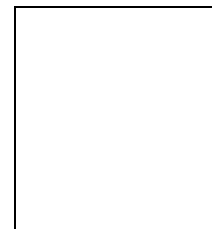
O desenvolvimento dessa proposta de trabalho **justifica-se** em torno da percepção de que o jogo lúdico é um aliado e um grande recurso para trabalhar com o processo de ensino e aprendizagem infantil.

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.



Conde - PB, ____ de _____ de 2011.

Assinatura do participante

Contato com o pesquisador responsável:

Caso necessite de maiores informações sobre o presente estudo, favor entrar em contato com a pesquisador **IVANA MARIA MEDEIROS DE LIMA** através do Endereço:

E-mail: **vanamlima@gmail.com**

Telefone celular: **8812-3421**;

Atenciosamente,

Assinatura do Pesquisador Responsável