

FACULDADE FASAR SANTA RITA

CURSO DE PEDAGOGIA

**OS JOGOS EDUCATIVOS COMO APOIO NO ENSINO
APRENDIZAGEM.**

Eliane Soares da Silva Martini
Patrícia Castilho Zupeli
Thaynara Franciele da Costa
Monteiro

Orientador: Lauro Roberto Martiniano Gomes.

Novo Horizonte

2019

FACULDADE FASAR SANTA RITA
CURSO DE PEDAGOGIA

Eliane Soares da Silva Martini
Patrícia Castilho Zupeli
Thaynara Franciele da Costa Monteiro

OS JOGOS EDUCATIVOS COMO APOIO NO ENSINO
APRENDIZAGEM

Trabalho de conclusão Científica apresentada à Faculdade Santa Rita como requisito parcial à obtenção do título de licenciatura em Pedagogia sob orientação do Prof Esp. Lauro Roberto Martiniano Gomes.

Novo Horizonte

2019

Resumo

A presente pesquisa tem por objetivo a importância da ludicidade na atualidade educacional, onde a ação do brincar é essencial para o desenvolvimento infantil, e como os docentes desenvolvem o processo de ensino e aprendizagem em relação à brincadeira e aos jogos, que por meio destes faz com que a criança se desenvolva de maneira espontânea, trabalhe seu raciocínio e permite a liberdade de interpretação, interação, socialização, comunicação, descobrindo as diversidades culturais existentes ao seu redor. As crianças de seis anos de idade têm nas brincadeiras seu mundo de experimentações, para transformá-las em conhecimento. Este trabalho foi realizado por meio de questionários, onde três professores de escola pública e particular responderam as respectivas questões que indagavam sua metodologia lúdica no decorrer de suas aulas, onde cada um, a sua maneira, mostra a importância da brincadeira para o desenvolvimento infantil e suas possíveis intervenções. Foi realizada uma fundamentação teórica para embasar o conhecimento e entendimento dessas questões. Assim, concluímos que, de acordo com o que foi analisado e observado, foi possível compreender que além de serem prazerosas as brincadeiras também são facilitadoras do processo ensino aprendizagem, tornando-o mais atrativo, curioso, despertando nas crianças o interesse por aprender.

Palavras-chave: Ludicidade. Jogos. Desenvolvimento.

Abstract

This research has its theme based on the importance of playfulness in the current educational context, with the objective of studying how the teacher develops the process of teaching and learning in relation to play and games, where through them makes the child develop spontaneously, work your reasoning and allow the freedom of interpretation, interaction, socialization, communication, discovering the cultural diversity around you. Children at this age play their world of experimentation to turn it into knowledge. Therefore, this work was performed through a field research, with questionnaires and bibliographic basis, which provides the researcher with a repertoire of various possibilities of action and reflection on their possible interventions. A theoretical foundation was made to support the knowledge and understanding of these issues. Thus, we conclude that, according to what was analyzed and observed, it was possible to understand that besides being enjoyable, the games also facilitate the teaching-learning process, making it more attractive, curious, arousing in children the interest to learn.

Keywords:Ludicity. Games. Development.

INTRODUÇÃO

Os jogos educativos desenvolvem as habilidades das crianças como coordenação motora, estimula o pensamento, a ordenação de tempo e espaço, o raciocínio lógico, destreza, rapidez, força e concentração. De acordo com Kishimoto (1998), as estratégias metodológicas podem exercer várias funções, os jogos educacionais facilitam e estimulam a aprendizagem através da interação, desenvolvendo capacidades cognitivas e a coordenação motora.

A busca do conhecimento é da natureza humana, sendo apresentada em todas as etapas da vida do ser humano. Durante sua vida o homem vive constantemente buscando saber e aprender, encarando essa jornada de maneira prazerosa, essa busca é fonte de prazer, principalmente durante o período da infância.

O papel do professor é essencial, pois não deve restringir-se a observação ou a oferta de brinquedos, e sim estimular a atividade social, mental e psicomotora dos alunos, questionando e sugerindo situações lúdicas de modo com que a criança avance na sua aprendizagem e no seu desenvolvimento. Ressaltando também que o brincar espontâneo é importante para a aprendizagem das crianças na Educação Infantil e estrutura para o Ensino Fundamental.

Para Montaigne, (1993) o jogo é um instrumento de desenvolvimento da linguagem e do imaginário, sair do padrão lousa e giz e ir para a diversão assim o desenvolvimento da criança é mais rápido e quebra a rotina do tédio, e passa o tempo aprendendo.

A criança relaciona de forma espontânea ou natural com o jogo, à criança tem uma natureza boa e semelhante à alma do poeta, considera o jogo como uma maneira de se expressar. Assim, o ato de brincar é uma característica comum do ser humano. Sua linguagem é de fácil acesso por todas as crianças onde se determinada quantidade de tempo, que de acordo com a etapa de desenvolvimento em que a criança se encontra.

Muitos estudiosos da área da educação, como Ahmand (2001), Benjamin (1984), Kishimoto (1997), Oliveira (2000); valorizam que os jogos e as brincadeiras

precisam ter um objetivo claro, com intencionalidade em seu desenvolvimento na qual a criança possa criar, pensar, imaginar, interagir com o grupo onde o docente é o mediador do processo, pois, se direcionados de forma adequada ajudam na interação, no desenvolvimento cognitivo na imaginação e na criatividade da criança.

Desta forma, percebeu-se a necessidade dos professores de reconhecer atividades lúdicas como um momento significativo de aprendizagem não apenas tratar esta atividade como um passatempo para os alunos, mas que devem ser atividades planejadas com o objetivo de enriquecer o desenvolvimento cognitivo das crianças. Procurou-se com esta pesquisa compreender como a atividade lúdica é valorizada e aplicada e como se dá sua contribuição no processo de ensino aprendizagem.

1 EDUCAÇÃO INFANTIL E OS NOVOS CAMINHOS QUE LEVARAM A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR

O histórico da educação infantil no Brasil teve durante muito tempo o aspecto lúdico negligenciado, porém nos últimos tempos algumas mudanças ocorreram e forçaram às alternativas essenciais para que o tema fosse retomado, além de modificações na faixa etária das crianças que devem ser inseridas na educação infantil.

A Lei n. 11.114/2005 legitimou a obrigatoriedade da entrada da criança com idade de seis anos no primeiro ano do ensino fundamental, fazendo com que a educação infantil atenda somente as crianças de 0 a 5 anos de idade.

Os Parâmetros Nacionais de Qualidade para a Educação Infantil, lançados em 2008, procuram atender a necessidade de “Estabelecer parâmetros de qualidade dos serviços de Educação Infantil, como referência para a supervisão, controle e a avaliação e, como instrumento para a adoção das medidas de melhoria da qualidade” seguindo a determinação legal do PNE em seu capítulo II item 19. (BRASIL, 2001).

De acordo com a Deliberação Conselho Estadual de Educação (CEE/MS) n. 9191 de 26 de novembro de 2009, no qual trata em seus art. 3 e 4, tratam do direito da criança assegurado, independentemente de sua faixa etária onde na educação infantil até os cinco anos de idade, o cuidar e o educar devem caminhar juntos e no ensino fundamental a sua formação básica dos seis ao

quatorze anos de idade, sendo desenvolvidas propostas pedagógicas essenciais para sua formação integral.

Art. 3º A educação infantil, com funções indissociáveis de educar e cuidar, são destinados a crianças de até cinco anos.

Art. 4º O ensino fundamental, com duração de nove anos, terá como função precípua a formação básica do cidadão e é destinado ao educando de seis a quatorze anos.

O Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI) define o brincar ao lado do educar e cuidar, considerando que “nas brincadeiras, as crianças transformam os conhecimentos que já possuem anteriormente em conceitos gerais com os quais brincam” (BRASIL, 1998, p. 27).

Ahmad (2009) explica que as mudanças proporcionadas pela LDB de 1996 permitiram a flexibilidade no funcionamento da creche e da pré-escola, permitindo, assim, a adoção de diferentes formas de organização e práticas pedagógicas ao atender a uma ampla gama de necessidades da criança na educação infantil. A Lei 9.394 de 1996 garante o desenvolvimento integral da criança, nos seguintes termos:

A educação infantil, primeira etapa da educação básica, tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança até os seis anos de idade, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade. (BRASIL, 1996).

Visualizando este artigo da lei, cabe, portanto, a escola complementar a ação da família no desenvolvimento da criança na sua globalidade, potencializando o desenvolvimento integral da criança.

Cabe entender o desenvolvimento integral da criança como o suprimento de suas necessidades físicas, psíquicas, sociais e intelectuais, e assim diante dos papéis que atendem as expectativas, entre eles fornecerem os meios de brincar.

Desta forma, no caso da Educação Infantil, existe necessidade de um entendimento sobre as propostas pedagógicas que visam fomentar a transformação dos conhecimentos intuitivos em científicos, que podem ser capazes de promover um trabalho para que as crianças desenvolvam atividades de caráter interativo, que possam também produzir discussões relativas ao seu desenvolvimento intelectual em vistas de ampliar sua experiência sensorial e reflexiva sobre o mundo físico e social que os cercam, levando em consideração aspectos inerentes de suas origens culturais, bem como conhecimentos prévios,

onde se pautam seus processos de subjetivação, e de constituição ativa de sujeitos desde a mais tenra idade (AHMAD, 2009).

Ainda de acordo com o autor supracitado anteriormente, percebe-se que as propostas de Educação Infantil dividem-se entre as que reproduzem as referências e os modelos da escola elementar, com ênfase na alfabetização da linguagem escrita e na matemática (antecipação – em miniatura - das práticas de escolarização do ensino fundamental), e as que partem do princípio de que a infância é um tempo de constituição do ser a partir da ampliação das referências com e no mundo, conseguidas de diversas formas:

a) a partir da integralidade do desenvolvimento das diferentes formas de ser e estar no mundo;

b) a partir da brincadeira como princípio de conhecimento sobre o mundo circundante e sobre si mesmo, sobre as coisas e os seres.

Ou seja, escolas para crianças pequenas que se constituem em espaços de imitação do mundo dos adultos, ou de desenvolvimento de diferentes experiências entre pessoas, a partir de diferentes linguagens, desde a brincadeira e indo muito além das linguagens escritas (AHMAD, 2009).

1.1 O DESENVOLVIMENTO INFANTIL ATRAVÉS DO LÚDICO

Jogos e brincadeiras possibilitam na criança diversos sentimentos, dão a oportunidade de que ela crie trocas com diferentes significados, desenvolve o social e a criatividade da criança, que aprende de alguma forma a lidar com os desafios, demonstrando atitudes relevantes à vida. Ao brincar a criança vai além do mundo real. Segundo Kishimoto (2001, p. 27); “Quando brinca, a criança toma certa distância da vida cotidiana e entra no mundo imaginário”.

Segundo autor supracitado acima brincando a criança passa a ver o mundo de forma mais atrativa assim se torna um grande instrumento de ensino e da aprendizagem, pois os jogos e brincadeiras utilizados de forma pedagógica têm o poder ajudar a criança em suas aprendizagens sociais e afetivas. As atividades lúdicas permeiam em diversas realidades da criança, satisfazendo certas curiosidades. Aprendem, criam, expressam, compreendem o que antes era diferente e que não conheciam, construindo assim uma ponte entre o real e o imaginário. Para Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil:

As brincadeiras de faz de conta, os jogos de construção em aqueles que possuem regras, como jogos de sociedade (também chamados de jogos de tabuleiro), jogos tradicionais, didáticos, corporais, etc., propiciam a ampliação dos conhecimentos infantis por meio da atividade lúdica. (1998, p.28).

Ao brincar a criança passa a ganhar um novo repertório de habilidades para sua vida, pois desenvolve diversidades de potencialidades ao entrar na brincadeira. Nas brincadeiras de faz de conta elas se tornam heróis, vilões, pai, mãe, modificando o seu imaginário a todo instante com novos personagens e diferentes personalidades. Jogos e brincadeiras criam um espaço de aprendizagem na criança. Isso pode se confirmar no que diz o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil.

Nas atividades lúdicas a criança muda o seu comportamento, onde ela é capaz de sair de suas atitudes do cotidiano. Os jogos e as brincadeiras dão uma aproximação à resolução e a superação das dificuldades, possibilitando assim melhoria do bem estar da criança, pois as atividades lúdicas possuem um poder de libertação, de independência e de grande importância para a sua vida.

Segundo Wajskop (2001, p.32).

É na brincadeira que a criança se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário. A criança vivencia uma experiência no brinquedo como se ela fosse maior do que é na realidade. Para este pesquisador, o brinquedo fornece estrutura básica para mudanças das necessidades e da consciência da criança. A ação infantil na esfera imaginativa, em uma situação imaginária, a criação das intenções voluntária e a formação dos planos de vida real e motivações volitivas aparecem no brinquedo, que se constitui no mais alto nível de desenvolvimento pré-escolar.

Brincar produz na criança momentos de prazer e diversão ou momentos de medo, de certezas e incertezas. As brincadeiras e os jogos planejados e organizados através de uma metodologia lúdica propiciam melhorias e progressos a vida educacional das crianças na educação infantil por meio da diversão como um espaço de aprendizado.

1.2 Conceituando Jogos Educacionais

Jogos educativos estimulam o pensamento à ordenação de tempo e de espaço, favorecem também a aquisição de condutor cognitiva e desenvolvimento de habilidades e coordenação motora, concentração entre outras. Quando se fala em jogo se lembra de brinquedo, divertimento e, é isso que o jogo educacional quer

transmitir, e a criança pegar a matéria e transformar em jogo. (KISHIMOTO, TIZUCO)

A criança por meio dos jogos, brinquedos e brincadeiras constrói seus próprios pensamentos. Dentro das escolas de educação infantil e fundamental existem evidências das dificuldades de se trabalhar atividades lúdicas onde o “brincar” é desprezado frequentemente e os jogos e brinquedos só são escolhidos pelas crianças após terminarem suas tarefas de classe, como um mérito pelo seu desenvolvimento diário.

O processo de aprendizagem inicia-se desde muito cedo, por meio da necessidade de comunicação que se faz através de gestos e sons, aspectos que se fazem presentes na busca de conhecimento, assim a Educação Infantil vem contribuindo para o complemento desta prática diária e natural da criança de forma intencional no contexto escolar, promovendo o amadurecimento da criança, em suas formas físicas e emocionais. Segundo Oliveira (2000):

O brincar não significa apenas recrear, é muito mais, caracterizando-se como uma das formas mais complexas que a criança tem de comunicar-se consigo mesma e com o mundo, ou seja, o desenvolvimento acontece através de trocas recíprocas que se estabelecem durante toda sua vida.

Assim é importante que a criança tenha interesse pela brincadeira contribuindo para o ensino e aprendizagem na Educação Infantil, cabendo ao educador promover a brincadeira com base em objetivos concretos que precisam ser alcançados com a forma lúdica de ensinar.

É importante pensar nos aspectos do espaço oferecido para a criança uma vez que este precisa ser explorado em suas áreas externas e internas. Diferentes espaços para tocar, sentir, visualizar e imaginar além do real, assimilando com a realidade local.

Uma única brincadeira pode proporcionar diferentes aprendizagens como cores, formas geométricas, noções de dentro e fora, perto, longe, grande e pequeno, cheio e vazio. Uma música, por exemplo, pode estimular os sentidos e a imaginação, proporcionando momentos prazerosos desde que a criança se sinta atraída. Benjamin (1984):

“a criança quer puxar alguma coisa, torna-se cavalo, quer brincar com areia e torna-se padeiro, quer esconder-se, torna-se ladrão ou guarda e alguns instrumentos do brincar arcaico desprezam toda a máscara imaginária (na época, possivelmente vinculados a rituais): a bola, o arco, a roda de penas e o papagaio, autênticos brinquedos, tanto mais autênticos quanto menos o parecem ao adulto.” (pp. 76-77).

Pensar na atuação do professor também é importante, uma vez que este é mediador deste processo. Considerando sua formação é fundamental estar preparado para relacionar sua didática e metodologia com o comprometimento do brincar e a disposição da criança. Pois o educador precisa estar embasado com teorias e práticas para desenvolver esta prática pedagógica e lúdica de acordo com a necessidade de cada criança, não se esquecendo de valorizar o brincar como ensinar e não um simples passatempo.

É de responsabilidade deste profissional agir e coordenar de forma a direcionar as brincadeiras promovendo condições necessárias e contribuindo sempre para o desenvolvimento integral da criança na qual está pode transformar e produzir novos significados.

A seguir apresentaremos a metodologia utilizada para o desenvolvimento desse trabalho, apresentando como o docente de escolas da rede pública e particular desenvolvem seus alunos quanto à ludicidade educacional.

OBJETIVOS

O presente estudo visa refletir sobre a valorização e a compreensão dos jogos e brincadeiras como recursos de apoio na construção da aprendizagem e dos conhecimentos reais pela criança.

METODOLOGIA

A presente pesquisa foi realizada por meio de uma pesquisa qualitativa, fundamentada em estudos bibliográficos com a realização de um questionário com professores do primeiro ano do ensino fundamental, da escola pública e particular, ao qual relataram como desenvolviam a sua metodologia lúdica no processo ensino aprendizagem. Este trabalho foi embasado por autores que defendem a ludicidade na aprendizagem, pesquisado em livros e artigos científicos para uma discussão da prática e da teoria, aprofundando o conceito sobre a importância do brincar no desenvolvimento da criança, a partir das palavras chaves indexadas: jogos, lúdico, educação infantil, brincar. Segundo Gil (1994, p. 43) “as pesquisas descritivas possuem como objetivo a descrição das características de uma população, fenômeno ou de uma experiência”.

A escolha do questionário foi para análise e conhecimento da metodologia sobre o brincar em diferentes escolas e sua realidade diária, pois inserir jogos e brincadeiras possibilitam ao educador ensinar algo divertido, que prenda a atenção do aluno. Kishimoto (1994, p. 13):

O jogo como promotor da aprendizagem e do desenvolvimento passa a ser considerado nas práticas escolares como importante aliado para o ensino, já que colocar o aluno diante de situações lúdicas como jogo pode ser uma boa estratégia para aproximá-lo dos conteúdos culturais a serem veiculados na escola.

O brincar na Educação Infantil é relevante para analisar e subsidiar o educador na reflexão na hora das atividades recreativas e práticas pedagógicas no processo ensino aprendizagem, favorecendo a formação integral das crianças.

Para a coleta de dados optamos em realizar um total de seis questionários aplicado em três escolas, sendo elas duas escolas públicas e uma escola particular. O público alvo compreende a faixa etária de seis e sete anos de idade, com crianças do primeiro ano do ensino fundamental, onde os docentes responderam sobre a importância da ludicidade no desenvolvimento educacional da criança com a intenção de obter respostas para embasar esse artigo.

Os professores das referidas escolas descreveram sua metodologia com os jogos no seu processo de aprendizagem, a fim de aprofundar e entender melhor o processo do lúdico como ferramenta pedagógica. Na abordagem qualitativa, o pesquisador abrange as ações dos indivíduos, na busca de compreender seus significados e relações citados pelas pessoas. Conforme Minayo (2009) esta abordagem visa um contexto particular de cada indivíduo, onde cada um possui sua realidade, trabalhando com seus significados, crenças, estimações e vivências. Para Gil (1994, p. 43) “as pesquisas descritivas possuem como objetivo a descrição das características de uma população, fenômeno ou de uma experiência”.

As informações coletadas com o professor regente da sala tendo por objetivo a coleta de dados que possa comprovar a importância das atividades lúdicas no seu cotidiano escolar, a importância dos jogos na vida da criança e os benefícios que podem trazer para desenvolver suas habilidades nas atividades escolares, os docentes não apresentaram dificuldades em responder o questionário, pois a mesma são ações trabalhadas em seu cotidiano. Tendo em vista que o brincar faz parte da vida delas, trazer os jogos para sala de aula é uma forma da criança aprender se divertindo.

Esse tema foi escolhido para uma melhor compreensão no processo de desenvolvimento e aprendizagem por meio dos jogos, despertando o interesse dos alunos e conseguindo mostrar que é capaz de criar, vencer seus limites e construir sua própria aprendizagem, deixando de ser meramente uma brincadeira e passando a ser uma estratégia pedagógica. Assim, de acordo com “A participação em jogos representa uma conquista cognitiva, emocional, moral e social para a criança e um estímulo para o desenvolvimento do seu raciocínio lógico”. (PCN, 1997, p. 49).

Os artigos analisados e selecionados de modo a atender os objetivos propostos, para responder as especificidades do trabalho. E organizados de maneira à melhor compreensão do tema proposto.

Pode-se entender este tipo de pesquisa como uma revisão sistemática da literatura, que é definida como uma seleção criteriosa dos estudos, onde os métodos utilizados são descritos de forma explícita podendo ser reproduzível. (GREENHALGH, 1997; SAMPAIO E MANCINI, 2007).

3. ANÁLISE DOS DADOS

Com base no contexto apresentado, percebe-se a importância das atividades lúdicas na educação, pois por meio da prática com jogos educativos, o educador deve ter seus objetivos bem definidos. Essas atividades contribuem, e muito, para o desenvolvimento integral das crianças, o que possibilita uma educação diferenciada por meio de experiência ativa, onde a criança relaciona-se de maneira significativa no meio em que está inserida, assim, se desenvolve e conseqüentemente progride neste processo, alcançando resultados que se espera. Segundo Kishimoto (1998), os docentes possuem dificuldades em associar jogos as atividades diárias da sala de aula, uma estratégia diferente para alcançar seus objetivos, pois de acordo com o autor um objeto pode desempenhar diversas funções na aprendizagem, tudo depende do contexto e seu objetivo na aula, sendo ela pedagógica ou como brincadeiras livres.

Nas escolas ao qual foram realizados os questionários, todos os docentes utilizam a ludicidade como ferramenta no desenvolvimento integral da criança, pois, por meio da brincadeira a assimilação do conteúdo é mais prazerosa, como também no momento de entretenimento e interações entre as crianças.

Preservando o anonimato dos docentes colaboradores utilizaremos siglas fictícias para representá-los, sendo “A” para escola particular e “B”, “C” para as escolas públicas ao qual participaram. Foram entregues os questionários no primeiro semestre do ano letivo de 2019, para que pudessem responder e logo após devolverem. As perguntas foram respondidas com facilidade pelos docentes não havendo nenhuma dúvida sobre o assunto, pois ao que relataram antes de responderem as perguntas que a ludicidade é uma prática frequente em suas aulas especificamente nessa faixa etária, sendo ela o primeiro ano do ensino fundamental.

Em uma conversa previa com os docentes relataram sobre a metodologia lúdica, pois ela faz parte de seu cotidiano escolar, é uma ferramenta facilitadora na aprendizagem. De acordo com os docentes que responderam o questionário tanto da escola pública como da escola particular utilizam em suas ações metodológicas instrumentos concretos e diversificados como: Jogo da memória, tabuleiros, quebra cabeça, varetas, jogos de formação de sílabas, cálculo, entre outros sempre de acordo com a disciplina aplicada a mediação lúdica faz parte e colabora com a interação da aprendizagem. Segundo o documento Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil:

A intervenção intencional baseada na observação das brincadeiras das crianças, oferecendo-lhes material adequado assim como um espaço estruturado para brincar permite o enriquecimento das competências imaginativas, criativas e organizacionais infantis. Cabe ao professor organizar situações para que as brincadeiras ocorram de maneira diversificada para propiciar às crianças a possibilidade de escolherem os temas, papéis, objetos e companheiros com quem brincar ou jogos de regras e de construção, e assim elaborarem de forma pessoal e independente suas emoções, sentimentos, conhecimentos e regras sociais. (BRASIL, 1998, p. 29).

O questionário é composto por oito perguntas, que foram respondidas por três professores, sendo eles: um de escola particular (A), o outro docente lecionam em uma escola pública (B) e (C), ambos atuam no primeiro ano do ensino fundamental. Segundo Cortelazzo e Romanowski (2006, p.40), destacam-no afirmando que:

O questionário é um instrumento dos mais utilizados para a coleta de dados, pois pode ser de simples elaboração e empregado por pesquisadores iniciantes. A base do questionário são perguntas e respostas que podem ser abertas ou de alternativas. A confecção é feita pelo pesquisador e o preenchimento é realizado pelo informante, que discorre sobre o tema.

A seguir serão expostas as perguntas e respostas do questionário e análise sobre o assunto de acordo com os docentes; abordando o processo de ensino e

aprendizagem, com relação à ludicidade no desenvolvimento do processo ensino aprendizagem. Escolhemos do total da nossa amostra, quatro questões para serem analisadas.

Na primeira questão, solicitamos que os professores respondessem acerca da utilização de jogos em suas aulas. Nesse caso, buscamos levantar estatisticamente quantos professores utilizam-se dessa prática e quais jogos eles utilizam. As respostas são apresentadas a seguir:

“Sim, inicialmente utilizo jogos que auxiliam na cooperação entre alunos, depois jogo de formação de sílabas, palavras, frases, história. Na matemática início com sequência, classificação numérica, cálculo, dados, domina bingo, escala cuisinaire, twists, entre outros” Professor (A).

“Nossa unidade utiliza jogos de tabuada, separação de sílabas, numerais jogos lúdicos nas aulas de educação física como jogos de dama, jogos de varetas, jogos de cores, entre outros” Professor (B).

“Sim, geralmente as propostas pela apostila são no final da aula quando a tempo, (forca, jogo da velha e dada)” Professor (C).

Foi questionado aos docentes na questão número dois, quais são os benefícios dos jogos para o desenvolvimento educacional das crianças, as respostas foram as seguintes:

“Sim, muitos. Além dos benefícios no desenvolvimento, os alunos saem da rotina e de forma lúdica aprimoram o conhecimento e melhoram o relacionamento com os colegas, gerando mais interação entre eles” Professor (A).

“Sim, muitos desenvolvem afetividade entre os alunos e o educador, melhora a atenção desenvolve raciocínio lógico, autonomia do aluno, lateralidade, além de desenvolver as regras em grupo” Professor (B).

“Sim, através dos jogos eles aprendem o que se propõem com tranquilidade e sem estresse. Além do mais aprendem o uso das regras de cada jogo”
Professor(C).

Na questão três, os docentes deveriam apresentar quais jogos utilizavam em suas aulas e se eles são aproveitados durante o momento dos jogos. As respostas são apresentadas a seguir:

“Não, os jogos abrem possibilidades de o aluno interagir com métodos diferentes e mais divertidos, diferentemente da aula tradicional, o jogo abre espaços para os alunos dividirem conhecimento e experiências. No lúdico a criança se sente mais relaxada e sem se dar conta ocorre o aprendizado” Professor (A).

“Alguns podem ser aproveitados da sala de aula, mas devemos fazer adaptações durante a execução de alguns, pois os jogos acabam deixando os alunos mais “eufóricos”, e deve ao longo da execução dividir em três partes como a explicação, a execução e o desfecho que é a volta da “calma” Professor (B).

“Não, particularmente esse ano tem uma turma com pouco limite, então não é possível usar a mesma estratégia” Professor (C).

No questionamento da questão quatro, a pergunta sobre o rendimento escolar, onde mais ocorre, na teoria ou prática, as respostas foram as seguintes.

“Sem dúvidas com jogos. Alunos com dificuldade de aprendizagem ou de socialização demonstra maior rendimento nas atividades lúdicas. Movidos pela curiosidade, competição e interação, os jogos oferecem oportunidades de aprendizado, que o tradicional jamais alcançará” Professor (A).

“Deve-se ter uma mescla de métodos o jogo é um chamariz para que o aluno senta-se ainda mais motivado para o aprendizado. Ambos trabalhando em conjunto tende-se a enriquecer muito a aula e assim o aprendizado” Professor (B).

“Como já disse é pouco possível trabalhar com jogos, então a teoria tem sido o mais casual” Professor (C).

Na questão cinco como o docente reagem em meio a conflitos nos jogos, as respostas foram as seguintes.

“Antes de inserir qualquer jogo, as regras são bem definidas e as orientações dadas. Os jogos abrem várias possibilidades de explorar e a competição não é a mais importante, o respeito com os amigos e a diversão auxiliam-no bom relacionamento entre a classe Professor” (A).

“O conflito dos jogos sem excesso é positivo, pois podem trabalhar a reflexão dos objetos que queremos (professor) chegar. Todo conflito deve ser mediado e permitir que os próprios alunos deem solução Professor” (B).

“Não permito que ocorra porque sou clara quanto às regras” Professor (C).

Na questão número seis os docentes estão sendo indagados se os pais dos alunos conhecem o trabalho no processo da aprendizagem, as respostas foram as seguintes.

“Todo conteúdo pedagógico é apresentado aos pais. Os jogos desenvolvem nos alunos competências cognitivas, social, motora etc. Diante da boa resposta com os jogos, muitos pais introduzem a prática dos jogos na rotina familiar” Professor (A).

“Os jogos motivam, desenvolve de maneira recreativa despertar para o aprendizado do aluno. Em uma sociedade com crianças tão voltadas para tecnologia, o jogo é uma opção necessária para desenvolver o aprendizado dos alunos, pois abre um leque de opções para desenvolver a atenção do aluno para aprendê-lo Professor” (B).

“Não entro em discussão com os pais sobre o modo de como trabalho, apenas oriento quando necessário” Professor (C).

Podemos observar que os professores tem o hábito de trabalhar com jogos em suas aulas, dos mais variados tipos. É possível verificar que diante dessa questão, Kishimoto (1998) define as funções lúdicas e a educativa como indissociáveis, ambos se complementam quando a criança está inserida em um ambiente prazeroso com atividades que lhe proporcionam diversão consequentemente ocorre à aprendizagem e sua apreensão de mundo, ambas deve estar em equilíbrio para não perderem sua seriedade no ensino com os jogos.

Considerando as respostas entre os docentes das escolas pública e particular, ambas realizam o jogo, a ludicidade como ferramenta no processo educacional, sendo elas encaixadas em suas necessidades e rotinas, através de reuniões e cursos, planejam atividades diferenciadas e momentos de interações entre outras salas, momentos com trocas de experiências.

Mesmo com as dificuldades diárias que cada professor possa enfrentar de acordo com sua realidade educacional, foi possível verificar que a ludicidade é bem sucedida e adequada entre as atividades servindo de base e como colaboração com os alunos que apresentam dificuldade de aprendizagem escola (A): “Alunos com dificuldade de aprendizagem ou de socialização, demonstram maior rendimento nas atividades lúdicas. Movidos pela curiosidade, competição e interação os jogos oferecem oportunidades de aprendizado, que o tradicional jamais alcançara”. Já na escola (C), a professora relata que a ludicidade fica no final da aula por seguimento da apostila. Cada professor relata sua importância da participação dos jogos em suas aulas, entre um e outro são utilizados de forma diferentes e frequência, cada criança vai ser influenciada pelo contexto que ela está inserida. O importante é entender que a ludicidade vai se organizando a partir dos objetos disponíveis que a criança tem para escolher como brinquedo ou objeto pedagógico para a construção de seu conhecimento.

No entanto, por meio da ludicidade a criança adquire conhecimento através daquilo que mais gosta de fazer, que é brincar, e o professor deve fazer uso dessas ferramentas, pois estará falando a mesma linguagem da criança e inegavelmente ficará mais fácil de ministrar os assuntos propostos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste artigo procuramos analisar a importância do brincar e aprender no desenvolvimento da criança e de salientar a contribuição da aprendizagem na Educação Infantil, visto que o brincar é uma atividade própria da infância podendo se desenvolver de maneira individual ou coletiva, contribuindo dessa forma com a socialização através das relações com o seu eu e tudo que o cerca.

É notório que o brincar integra a criança com o mundo que a rodeia e com as demais crianças, melhorando o desenvolvimento psicossocial, e por meio do irreal, do faz de conta, adquire criatividade assimila conhecimento que serão utilizados no mundo real, no dia a dia do aprendizado. E nada melhor para a criança, do que aprender, brincando, é unir o útil (aprendizagem) com o agradável (brincadeira).

Foram verificadas, por meio da fundamentação teórica, na observação em salas de aula e nas visões dos professores realizada por meio de um questionário que as brincadeiras e os jogos são ferramentas indispensáveis na educação infantil, e sua relevância indiscutível, pois a criança interage de uma maneira descontraída, brincando, valorizando sua infância, não sendo tratada como miniatura de adultos, como muitos educadores ainda fazem, mas sim como criança que realmente são.

Desse modo os resultados obtidos são positivos, pois a criança adquire conhecimento de acordo com que mais gosta de fazer, que é brincar, e o professor deve fazer uso dessas ferramentas, pois, estará falando a mesma linguagem da criança e inegavelmente ficará mais fácil de ministrar os assuntos propostos.

Na sua influência para com o desenvolvimento infantil o brincar pode ser utilizado como uma ferramenta para sanar déficits e dificuldades encontradas em alguns aspectos do desenvolvimento.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AHMAD. L. A. S. **Um breve Histórico da Infância e da Instituição de Educação Infantil.** [P@rtes.un.2009.Disponívelemwww.partes.com.br/educação/historicoinfanzia.asp](http://www.partes.com.br/educação/historicoinfanzia.asp). Acesso em 11/09/2019.

BATISTA. J. L. S. **Jogos e Brincadeiras como metodologia de Ensino na Aprendizagem**, Rio Grande do Sul, 2009.

BENJAMIN, W. (1984). **Reflexões: a criança, o brinquedo e a educação**. São Paulo: Summus.

BRASIL/MEC. Parâmetros Curriculares Nacionais. Brasília, 1997.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria da educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil**. Introdução. Volume 01, Brasília, 1998.

BRASIL. **Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996**. Leis de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. (LDBEN). 1996. Disponível em [http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/LEIS/l9394.htm]. Acessado em 13/09/2019.

Ministério da Educação e do Desporto. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI)**. Vol. 1. Brasília: MEC/SEF, 1998.

Plano de Desenvolvimento da Educação (PDE). Brasília: MEC/SEF, 2008.

CORTELAZZO, Iolanda B.de Camargo e ROMANOWSKI. Joana Paulinho. **Pesquisa e Prática Profissional – Projeto de Pesquisa e Pesquisa e Prática Profissional – Instrumento de Investigação**. Curitiba: IBPEX, 2006.

GIL, A. C. Como Elaborar Projetos de Pesquisa. 4. ed. São Paulo: Atlas, 1994.

GREENHALGH, T. Papers that summaries other papers (systematic review and meta-analyses). BMJ. 1997 Sep. 13(315): 672-5.

KISHIMOTO, TizukoMorchida. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. Ed. Cortez, 2. ed. 1997.

KISHIMOTO, M.T. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. Cortez editora. 5ªed São Paulo, 2001.

KISHIMOTO, T. M. **O Jogo e a Educação Infantil**. São Paulo: Pioneira, 1998.

MONTAIGNE, Michel. **Só Brincar? O papel do brincar na educação infantil**. [Infantil.P@rtes.un.2009.Disponívelemwww.partes.com.br/educação/historicoinfanzia.asp](http://www.partes.com.br/educação/historicoinfanzia.asp). Acesso em 28/05/2019.

OLIVEIRA, Marta Kohl de. **Vygotsky: Aprendizagem e Desenvolvimento um Processo Sócio - histórico.** São Paulo: Scipione, 2000, 111p.

SAMPAIO, R. F.; MANCINI, M. C. Estudos de revisão sistemática: um guia para síntese criteriosa da evidência científica. **Revista brasileira de fisioterapia.** São Carlos, v. 11, n. 1, p. 83-89, jan./fev. 2007.

WAJSKOP, Gisela. **Brincar na pré-escola.** 5. ed. São Paulo: Cortez, 2001. V. 48 (Coleções Questões da Nossa Época; p.32).

Anexo I

Termo de consentimento para a aplicação dos questionários para professores do 1º ano.

Tremo de consentimento livre e esclarecido.

Pesquisadores Responsáveis: Eliane Soares da Silva Martini

Patrícia Castilho Zupeli

Thaynara Franciele da Costa Monteiro

Telefone para contato: 017- 99642-7939/ 014- 997654-1230/ 017- 99792-1547.

Prezado (a) Senhor (a):

Você está sendo convidado (a) a responder às perguntas deste questionário de forma totalmente voluntária. Antes de concordar em participar desta pesquisa e responder este questionário, é muito importante que você compreenda as informações e instruções contidas neste documento. Os pesquisadores deverão esclarecer das as suas dúvidas antes que se decida participar, você tem o direito de desistir de participar da pesquisa a qualquer momento.

O objetivo do estudo é analisar a percepção dos professores a respeito do uso dos jogos como apoio no ensino aprendizagem na educação fundamental I. Sua participação nesta pesquisa consistirá apenas no preenchimento deste questionário, respondendo às perguntas formuladas sobre jogos, as informações fornecidas por você terão sua privacidade garantida pelos pesquisadores responsáveis.

Ciente e de acordo com o que foi anteriormente exposto, eu _____ RG _____, estou de acordo em participar desta pesquisa.

Apêndice

Questionário semiestruturado para a Entrevista com os Docentes: Questionário para professores

1) Você utiliza jogos em suas aulas, se sim? Quais são eles.

R: _____

2) Em sua opinião, os jogos trazem alguns benefícios para os alunos? Quais.

R: _____

3) Os métodos utilizados em sala de aula são os mesmos que você aproveita quando insere os jogos?

R: _____

4) Obteve mais rendimentos dos alunos na teoria ou nos jogos?

R: _____

5) Qual a sua estratégia quando há conflitos nos jogos?

R: _____

6) Como você explica a importância dos jogos na aprendizagem para os pais.

R: _____

7) Em sua opinião os alunos apresentaram dificuldades na hora do jogo.

R: _____

8) Com qual frequência você utiliza os jogos?

R: _____
