

**SOCIEDADE DE ENSINO SUPERIOR AMADEUS - SESA
FACULDADE AMADEUS - FAMA
CURSO DE PEDAGOGIA**

RAFAELA RIBEIRO DOS SANTOS

**JOGOS E BRINCADEIRAS: FERRAMENTAS PEDAGÓGICAS NA EDUCAÇÃO
INFANTIL**

**Aracaju – SE
2017.2**

RAFAELA RIBEIRO DOS SANTOS

**JOGOS E BRINCADEIRAS: FERRAMENTAS PEDAGÓGICAS NA EDUCAÇÃO
INFANTIL**

Artigo científico apresentado à Sociedade de Ensino Superior Amadeus, como requisito final para obtenção do Grau de Licenciatura em Pedagogia.

Orientadora: Prof. Dr^a Maria Aparecida Souza Couto

**Aracaju – SE
2017.2**

JOGOS E BRINCADEIRAS: FERRAMENTAS PEDAGÓGICAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Artigo científico apresentado à Sociedade de Ensino Superior Amadeus, como requisito final para obtenção do Grau de Licenciatura Plena em Pedagogia.

Williams Santos

Orientadora: Maria Aparecida Souza Couto

Avaliador (a): Carla Daniela Kohn

Avaliador(a): Lucymar de Souza Leite Santos

Avaliação Final: _____

Aprovada em: Aracaju ____ / ____ / ____

JOGOS E BRINCADEIRAS: FERRAMENTAS PEDAGÓGICAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

RAFAELA RIBEIRO DOS SANTOS ¹

RESUMO

Nesta pesquisa, o tema desenvolvido trata da importância dos jogos e brincadeiras como ferramenta pedagógica na Educação Infantil. Teve como principal questão, verificar se os jogos e brincadeiras são utilizados como ferramentas pedagógicas nas classes de Educação Infantil e elencou-se como objetivos específicos, analisar de que forma os professores utilizam os jogos e brincadeiras na Educação Infantil; Identificar a importância que os professores e as escolas atribuem a atividade lúdica; investigar o papel que o professor assume diante da atividade lúdica nas classes de Educação Infantil. Trata-se de um estudo de caso de cunho qualitativo, tendo na pesquisa bibliográfica fonte primária de acesso ao conhecimento existente sobre a temática em foco. A pesquisa teve como campo empírico a escola C.V, da rede particular de ensino e como público alvo, alunos na faixa etária entre dois e cinco anos de idade e duas professoras da classe de Educação Infantil. Utilizou-se como instrumento de pesquisa questionário com perguntas abertas e fechadas e a observação. Considera-se que os jogos e brincadeiras devem ser utilizados nas classes de Educação infantil, pois são ferramentas de aprendizagem que contribuem para o desenvolvimento integral das crianças. Como resultado, identificou-se que, apesar das professoras saberem que os jogos e brincadeiras são fonte ricas de aprendizagem e desenvolvimento, elas não fazem uso dessas ferramentas em sala de aula e quando a utilizam é tão somente para recreação.

Palavras-chave: Brincadeiras. Jogos. Educação Infantil.

ABSTRACT

In this research, the theme developed deals with the importance of games and games as a pedagogical tool in Early Childhood Education. The main issue was to verify if games and games are used as pedagogical tools in the classes of Early Childhood Education and listed as specific objectives, to analyze how teachers use games and games in Early Childhood Education; Identify the importance that teachers and schools attach to playful activity; to investigate the role that the teacher assumes in front of the play activity in the classes of Infantile Education. This is a case study of qualitative character, having in the bibliographic research primary source of access to the existing knowledge on the subject in focus. The research had as empirical field the school C.V, of the private network of education and as target public, students in the age group between two and five years of age and two teachers of the class of Infantile Education. A questionnaire with open and closed questions and observation was used as a research instrument. It is considered that games and games should be used in the classes of children's education, since they are learning tools that contribute to the integral development of children. As a result, it has been identified that although teachers know that play and play are a rich source of learning and development, they do not use these tools in the classroom and when they use it, it is only for recreation.

Keywords: Jokes. Games. Child education.

1 INTRODUÇÃO

Os jogos e brincadeiras são indispensáveis na vida da criança, por isso não podem ser vistos como atividades desnecessárias na educação infantil, pois desempenham papéis importantíssimos, contribuindo de forma positiva para o desenvolvimento integral da criança. E, além disso,

A brincadeira favorece a auto-estima das crianças, auxiliando-as a superar progressivamente suas aquisições de forma criativa. Brincar contribui, assim, para a interiorização de determinados modelos de adulto, no âmbito de grupos sociais diversos. Essas significações atribuídas ao brincar transformam-no em um espaço singular de constituição infantil. (BRASIL, 1998, p.27)

Neste sentido, o presente estudo tem como problema: Os jogos e brincadeiras são utilizados como ferramentas pedagógicas na educação infantil?

Esleveu-se este tema de pesquisa por perceber que os jogos e as brincadeiras fazem parte do dia-a-dia das crianças e, se usado em sala de aula de maneira planejada pelos professores, podem ser ferramentas facilitadoras no processo de aprendizagem da criança uma vez que auxilia no desenvolvimento da criança tornando-a ativa na construção do seu conhecimento. Observa-se que

A escola, de modo geral, tem se preocupado pouco com o valor prático da ludicidade. Os educadores exigem que os alunos prestem atenção, contem histórias, demonstrem memória, tenham pensamento lógico, criatividade e imaginação, mas quando oferecem atividades lúdicas, estas estão dissociadas do contexto e, também de qualquer tipo de aprendizagem. Eles não têm o hábito de desenvolver habilidades e nem de usar os jogos como estratégias de intervenção psicopedagógica. Portanto, não aproveitam o lúdico para afiar as habilidades e de desenvolver competências e inteligências. (SANTOS, 2010, p.13).

Os aspectos citados por Santos (2010), foram evidenciados nas duas experiências vivenciadas em sala de aula na condição de estagiária, quando foi possível notar que na Escola A, os jogos e brincadeiras são usados somente no momento de recreação, sem nenhum fim pedagógico, apenas como um momento de descanso tanto do educador como do educando. E isso quando as crianças têm um momento de recreação, pois na Escola B, foi constatado que esta não era uma rotina comum na escola em questão, verificou-se que de segunda à quinta-feira as

interações em sala de aula limitavam-se à administração de conteúdo a todo o momento, às vezes nas sextas-feiras, dentro de sala de aula as crianças brincavam, mas só brincava quem levasse brinquedo, era considerado o dia do descanso, não tinha nenhuma finalidade pedagógica.

Dentro deste contexto, o presente estudo teve como objetivo geral: Verificar se os jogos e brincadeiras são utilizados como ferramentas pedagógicas nas classes de educação infantil. E como objetivos específicos: analisar de que forma os professores utilizam os jogos e brincadeiras na educação infantil; Identificar a importância que os professores e as escolas atribuem a atividade lúdica; investigar o papel que o professor assume diante da atividade lúdica nas classes de educação infantil.

Para a realização dessa pesquisa utilizou-se a abordagem de cunho qualitativo, pois na abordagem qualitativa, “ a preocupação com o processo é maior do que com o produto” (LÜDKE e ANDRÉ, 2012, p.12) “e também pelo fato que esta abordagem “não faz uso de dados estatísticos na análise do problema” (GONÇALVEZ, 2005, p.101) , ou seja, não leva em consideração apenas as representações numéricas (quantidades) , e sim a qualidade, o aprofundamento do problema em questão.

Escolheu-se para esta pesquisa a técnica do estudo de caso, que é “entendido como uma categoria de investigação que tem como objeto o estudo de uma unidade de forma aprofundada [...]” (GONÇALVEZ, 2005, p.64). É o que também afirmam Lüdke e André (2012), pois para elas, o estudo de caso é o estudo de um único caso específico, de forma profunda, que faz uso de várias fontes de informação, buscando mostrar uma realidade. Ou seja, o estudo de caso, é o estudo de um caso, que retrata uma realidade específica de forma aprofundada.

E para o desenvolvimento das categorias chaves e elucidação dos conceitos mais importantes, partiu-se de pesquisa bibliográfica, tendo como fonte primária de acesso a artigos, livros, textos de congressos, entre outros, sobre o tema levantado.

O campo empírico de desenvolvimento da pesquisa foi o C. V (o nome da instituição não será revelado de maneira a proteger sua identidade bem como a dos entrevistados) da rede privada, situado na zona norte de Aracaju/SE, localizada na área urbana, que atende a educação infantil e o ensino fundamental menor. Esta unidade de ensino foi escolhida, pelo fato da direção sempre permitir que estágios e projetos fossem realizados lá e por ser próxima da casa da pesquisadora. Os

sujeitos envolvidos foram educadores e educandos de duas salas da educação infantil, compostas por crianças de faixa etária de dois a cinco anos, porém o estudo foi apresentado a direção escolar, de modo, a obter autorização para realização da pesquisa.

Para o desenvolvimento desta pesquisa foi feito uso de instrumentos e técnicas de pesquisa que serviram de suporte, ou seja, que auxiliaram na busca de esclarecimento sobre as questões levantadas. A intenção inicial da pesquisadora era fazer uso da técnica de entrevista semi-estruturada, por entender que está é uma técnica que permite ouvir originalmente a voz das depoentes. Isso é importante por tratar-se de pessoas que trabalham com crianças, assim as professoras entrevistadas poderiam expressar com liberdade seus sentimentos, seus pontos de vista sobre o uso de jogos e brincadeiras como ferramentas pedagógicas na educação infantil.

Contudo, não foi possível utilizar esta técnica devido às inúmeras atribuições do dia a dia da sala de aula. Então, utilizou-se um questionário, que “é uma técnica de investigação composta por um número mais ou menos elevado de questões apresentadas por escrito às pessoas, tendo como objetivo o conhecimento de opiniões, crenças, sentimentos, interesses, expectativas, situações vivenciadas, entre outros.” (MOTA, 2003 apud PROVINCIALI, 2010, p.56), o mesmo foi composto por perguntas abertas e fechadas, aplicado a duas professoras da educação infantil, objetivando saber se as mesmas fazem uso de jogos e brincadeiras em sala de aula, de que maneira elas utilizam esses recursos, em que momento, qual o objetivo, se elas acham fundamental o uso dos mesmos na educação infantil, qual a importância que atribuem a atividade lúdica, entre outros. Sendo assim, não houve perda de qualidade na captação de respostas, porque houve uma vivência da pesquisadora na escola, já que também, foi feito uso da observação sistematizada que “usada como principal método de investigação ou associada a outras técnicas de coleta, a observação possibilita um contato pessoal e estreito do pesquisador com o fenômeno pesquisado...” (LÜDKE e ANDRÉ, 2012, p.26).

Desse modo, foi possível com o questionário e a observação, analisar os dados fornecidos pelos depoentes proporcionando melhores esclarecimentos sobre a questão pesquisada possibilitando assim, comparar as respostas dos educadores, ao cotidiano observado em sala de aula.

2 JOGOS E BRINCADEIRAS COMO FERRAMENTAS PEDAGÓGICAS

Este item tem por objetivo, apresentar os principais conceitos trabalhados nesta pesquisa. Os principais autores e documentos utilizados foram Antunes, Friedmann, Kishimoto, Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBEN), Referencial Curricular Nacional Da Educação Infantil (RCNEI), Santos, entre outros.

A educação infantil muitas vezes foi vista como “um depósito de crianças”, uma vez que os pais precisavam trabalhar e tinham que deixar as crianças em algum lugar, sendo assim, o lugar escolhido era a escola. Infelizmente, hoje em dia ainda existem pessoas que pensam assim. Mas, a educação Infantil é extremamente importante na vida das crianças, não é o momento onde a criança ficará sem fazer nada esperando os pais ao final do dia e nem onde será alfabetizada, mas sim o momento de estimulação e de desenvolvimento da criança. E é o que afirma a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBEN) 9394/96 do art.29:

A educação infantil, primeira etapa da educação básica, tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança de até 5 (cinco) anos, em seus aspectos físicos, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade. (BRASIL, 1996).

Ou seja, a educação infantil é essencial para a criança, é a base de tudo e de todos os conhecimentos, é o momento onde a criança aprende a se socializar com as outras crianças, a interagir, vivenciar sentimentos, a trabalhar a coordenação motora e a linguagem oral e escrita.

E, em se tratando de criança, é crucial falar do lúdico, do uso de jogos e brincadeiras na educação infantil. Pois,

[...] Utilizar o jogo na educação infantil significa transportar para o campo do ensino-aprendizagem condições para maximizar a construção do conhecimento, introduzindo as propriedades do lúdico, do prazer, da capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora. (KISHIMOTO, 1997, p. 36-37)

As brincadeiras e os jogos permitem que as crianças expressem seus sentimentos e desejos, trabalhem suas emoções, desenvolvam suas capacidades e trabalhem a coordenação motora. “Quando a criança nasce, suas brincadeiras

tornam-se tão essenciais como sono e a alimentação” (SANTOS, 2010, p.12). Sendo assim, compreende-se que as brincadeiras são atividades necessárias na vida da criança como parte intrínseca ao seu desenvolvimento.

O ser humano nasce e cresce com a necessidade de brincar, pois o brincar é uma das atividades mais importantes na vida dos indivíduos. Por meio dessa ação, ele tanto desenvolve suas potencialidades, como também trabalha com suas limitações, com as habilidades sociais, afetivas, cognitivas e físicas. O brincar é ainda uma forma de expressão e comunicação consigo, com o outro e com o meio. A brincadeira é considerada uma atividade universal que assume características peculiares no contexto social, histórico e cultural (GUSSO e SHUARTZ, 2005, p. 236 - 237).

Mas , nem sempre é dado a devida importância ao ato de jogar e brincar, apesar das crianças, de modo geral gostarem, muitas das vezes esses atos são vistos pelos adultos como um momento que não acrescenta em nada na aprendizagem do aluno, servindo apenas para deixar a criança quieta. Porém, é exatamente o contrário “brincar não constitui perda de tempo, nem é simplesmente uma forma de preencher o tempo. A criança que não tem oportunidades de brincar está como um peixe fora da água”. (NICOLAU, 2003, p.77).

É lamentável que algumas escolas não pensem como Nicolau (2003), pois muitas das vezes as brincadeiras, os jogos e brinquedos são destinados, apresentado às crianças apenas no momento do recreio, como um momento de distração. Neste sentido, “[...] A teoria Piagetiana deixa bem claro em seus conceitos que a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais das crianças, sendo isso, indispensável à prática educativa” (HUTIM, 2010, p.14).

Sendo assim, defende-se que as brincadeiras e os jogos trazem consequências positivas na vida da criança, devendo ser utilizados como instrumentos de desenvolvimento e conhecimento nas salas de aula, já que contribuem para estimular diversas aprendizagens. É o que também afirma o RCNEI, ao enfatizar que as habilidades motoras desenvolvidas na primeira infância, contribuem significativamente ao longo da história de vida da criança, desde quando há registros de que:

As ações que compõem as brincadeiras envolvem aspectos ligados à coordenação do movimento e ao equilíbrio. Por exemplo, para saltar um obstáculo, as crianças precisam coordenar habilidades motoras

como velocidade, flexibilidade e força, calculando a maneira mais adequada de conseguir seu objetivo (BRASIL, 1998, v.3, p.34).

Outra contribuição das brincadeiras e jogos, tendo em vista o desenvolvimento integral da criança é o aspecto ético:

O jogo serviu para divulgar princípios de moral, ética e conteúdos de história, geografia e outros a partir do Renascimento, o período de compulsão lúdica. O Renascimento vê a brincadeira como uma conduta livre que favorece o desenvolvimento da inteligência e facilita o estudo. Ao atender às necessidades infantis torna-se forma adequada para a aprendizagem dos conteúdos escolares. Assim, para se contrapor aos processos verbalistas de ensino, à palmatória vigente, o pedagogo deveria dar forma lúdica ao conteúdo (KISHIMOTO, 1996 apud CÓRIA-SABINI e LUCENA, 2012, p. 42).

Embora seja uma temática que já vem sendo discutida nos cursos de formação de professores, por vezes os docentes ainda não conseguem perceber as brincadeiras e os jogos como parte do processo de aprendizagem. Enfim, alguns professores aplicam jogos e brincadeiras sem fundamentação pedagógica, e os pais, por sua vez, também acham desnecessários, pois expressam a compreensão de que “pagam escola é para os filhos estudarem e não ficarem brincando”. Mas, como já foi dito anteriormente, os jogos e brincadeiras são úteis e necessários na prática educativa, isto porque reconhece a criança como um ser em desenvolvimento, bem como o potencial existente no uso dos jogos e brincadeiras como ferramenta pedagógica. Compreende-se que:

Ao levar o lúdico para as escolas está-se promovendo algo diferenciado que ajuda os alunos a resgatar o prazer, mudar sua visão de escola e dar um novo sentido ao processo de aprendizagem, pois trabalhar com as emoções, além de contribuir na concretização de propostas cognitivas que levam a construir conceitos e dominar habilidades, pode transformar as metodologias de ensino (SANTOS, 2010, p.12).

Todas as crianças gostam de brincar e jogar, então esses termos pedagogicamente planejados, sendo introduzidos no dia a dia da sala de aula, estarão contribuindo para que na condição de alunos não mais vejam a escola, como um lugar chato e ruim, além de fazer com que as crianças gostem de participar da aula, o que é maravilhoso, pois, “diante do mundo de hoje em que a criança também é agente de transformação social, a concepção de criança dada por

educadores e estudiosos da infância, destaca a ideia da participação ativa dela na sociedade” (GUSSO e SHUARTZ, 2005, p.238).

Ou seja, lançar mão de jogos e brincadeiras como ferramenta pedagógica é uma forma também de introduzir alterações no ensino, desde quando pode-se evitar o modelo tradicional de ensino, onde só o professor fala e só ele transmite o conhecimento. O lúdico, os jogos e as brincadeiras proporcionam às crianças serem ativas no processo de aprendizagem e a desempenhar o papel de sujeito na construção do seu conhecimento, o que os prepara para uma interação dialógica em sala de aula e em outros âmbitos sociais.

Contudo, não significa dizer que basta a escola fazer uso da ludicidade, incluindo os jogos e brincadeiras que tudo estará resolvido ou apreendido. O sucesso da utilização pedagógica do jogo e da brincadeira implica na atuação de professores comprometidos com o ensino, pois também há escolas que fazem uso de jogos e brincadeiras, mas de forma não sistematizada, não usam com um fim pedagógico.

Portanto, é preciso que os professores usem os jogos e brincadeiras como ferramentas pedagógicas, ou seja, como ferramentas que vão auxiliar nas suas práticas de ensino, em suas metodologias, como recursos que vão proporcionar aprendizagem ao aluno.

O jogar e o brincar podem ser usados como ferramentas para o ensinar e o aprender. Se o professor aliar o lúdico aos conteúdos que deseja ensinar, irá despertar na criança o gosto em aprender coisas novas e significativas para sua formação (GUSSO e SHUARTZ, 2005, p. 243).

O professor não pode fazer uso dos jogos e brincadeiras como ferramentas pedagógicas sem fazer uma conexão com o conteúdo que ele planeja com o objetivo de que o aluno aprenda. Pois assim, será um jogo e uma brincadeira qualquer, o aluno vai brincar simplesmente porque gosta e não terá um fim pedagógico, ou seja, o aluno não vai construir conhecimento, será uma prática destituída de intencionalidade e de observação daquilo que compõe o currículo escolar.

O RCNEI, por exemplo, propõe orientação pedagógica direcionada à faixa etária de zero a três anos de idade, indicando que nas escolas, as crianças possam brincar, expressar seus desejos, sentimentos, vontades e desgostos em

brincadeiras e nas atividades cotidianas, que respeitem regras simples de convívio social, participem e se interessem em situações que envolvam a relação com o outro, brincadeiras de imitação, de se esconder entre outros.

E para faixa etária de quatro a cinco anos de idade, propõe que as crianças ampliem sua autoconfiança, enfrentem situações de conflitos, respeitem as outras crianças, brinquem e que escolham seus parceiros, objetos, personagem para brincar, que possam desenvolver sua autonomia, entre outros.

Sendo assim, todas essas propostas são guias curriculares voltados para que os conteúdos sejam trabalhados na educação infantil e realizados por meios de jogos e brincadeiras.

2.1- Função do Professor: Jogos e Brincadeiras como ferramentas pedagógicas

Ser professor não significa ser detentor do saber, assim como ensinar não significa transferir saberes. Sendo assim, é função do professor ser mediador, ou seja, fazer a mediação entre o conhecimento e o aluno. Significa dizer que é ajudar ao aluno a encontrar significado no que está aprendendo. E os jogos e as brincadeiras podem ser elementos facilitadores nesse processo de aprendizagem, se usado pedagogicamente. Nesse sentido, ressalta-se:

Para que o jogo possa desempenhar a função educativa é necessário que este seja pensado e planejado dentro da sistematização do ensino e com respaldo nas teorias contemporâneas do jogo. Caso contrário, a escola desvirtua o ato de ensinar e, em relação ao brincar, estará fazendo o papel de qualquer outra instituição, como o clube, o circo, ou até mesmo a casa dos amigos e a casa da vovó, onde as crianças reúnem-se apenas para brincar (SANTOS, 2010, p.17).

Desse modo, para que os jogos e brincadeiras sejam usados como ferramentas pedagógicas, é necessário que os mesmos sejam planejados por partes dos professores, tendo em vista o currículo proposto para faixa etária, assim como ter uma metodologia de ensino que compreenda as necessidades específicas deste público. Desde quando, “pensar na atividade lúdica enquanto um meio educacional significa pensar menos no jogo pelo jogo, mas no jogo como instrumento, como

meio para atingir objetivos preestabelecidos” (FRIEDMANN, 1996, p.17). Ou seja, o educador precisa saber qual objetivo quer alcançar, que competências e habilidades ele quer que o aluno desenvolva a partir dos jogos e brincadeiras. Isto porque,

O educador do novo milênio deve promover novos e estimulantes desafios, contextualizar conteúdos, outrora ministrados sem valor prático, pois, enquanto o aluno não perceber a utilidade do que aprende na escola para sua vida, sentirá os conteúdos sem significado e a escola desnecessária (SANTOS, 2010, p. 23).

Contudo, é preciso que o professor proporcione situações que levem o aluno a pensar, refletir, decidir, pois o bom ensino não é aquele que só tem conteúdo, e sim aquele que desafia o aluno, que o leva a ser ativo no seu processo de aprendizagem encontrando significado no que está aprendendo. Sendo assim, o papel do professor “Não se trata, portanto, de escolarizar as crianças tão cedo, mas de apoiá-las em seu desenvolvimento” (FERRAZ, 2010 apud MOÇO, 2010, p.42). Entretanto, é papel do educador, acompanhar o desenvolvimento do aluno, auxiliar, ser um facilitador no processo de aprendizagem do educando.

E é o que também pensa Zabala (1998), de acordo com ele, para aprender, não basta que os alunos estejam frente a conteúdos, é necessário que eles possam criar uma ponte entre os conhecimentos prévios e os conteúdos novos. É assim que se constrói uma aprendizagem significativa.

E os jogos e brincadeiras são ótimos recursos para isso, pois além de proporcionar que os alunos sejam ativos na construção do seu conhecimento, fazem com que os mesmos encontrem significados no que estão aprendendo, pois permite que o educando vivencie situações que os levam a criar pontes entre os seus conhecimentos prévios e os conteúdos novos. Ocorrendo assim, uma aprendizagem significativa que “é aquela em que ideias expressas simbolicamente interagem de maneira substantiva e não-arbitrária com aquilo que o aprendiz já sabe” (MOREIRA, Marco A, S/D, p.2) , portanto, é a aprendizagem que se aproxima da realidade do aluno, na qual o mesmo consegue fazer ligações entre o conhecimento que já tem, e o novo conhecimento que lhe é proposto, encontrando assim significado no que está aprendendo. Cabe salientar que,

Essa relação entre os jogos e a aprendizagem significativa destaca que a boa escola não é necessariamente aquela que possui uma quantidade enorme de caríssimos brinquedos eletrônicos ou jogos ditos educativos, mas que se disponha de uma equipe de educadores que saibam como utilizar a reflexão que o jogo desperta, saibam fazer de simples objetos naturais uma oportunidade de descoberta e exploração imaginativa (ANTUNES, 2011, p.31).

Portanto, o professor desempenha um papel importantíssimo para que ocorra uma aprendizagem significativa, pois é ele que vai mediar todo o processo entre o conhecimento e o aluno, levando o educando a usar a imaginação e refletir sobre as ações do jogo.

É preciso ressaltar também, que:

[...] o educador lúdico deve ser um profissional sério, que estuda, que pensa, que pesquisa, que experimenta, dando um caráter de cientificidade a seu trabalho e, ao mesmo tempo, uma pessoa que vivencia, que chora, que rir, que canta e que brinca, dando um caráter de humanização ao trabalho escolar. Esse conceito possibilita vislumbrar um educador holístico [...]. Se ele agir assim em sala de aula possivelmente os alunos terão uma formação diferenciada (SANTOS, 2010, p.23 – 24).

Não é porque o educador inclui em seu currículo a ludicidade, e nem porque faz uso de recursos como jogos e brincadeiras em sua sala de aula, que ele deve levar tudo na brincadeira. Os jogos e brincadeiras como ferramentas pedagógicas exige sim, um profissional comprometido, que se atualiza, que pesquisa, um profissional que une a razão e a emoção, com o objetivo de proporcionar o desenvolvimento pleno da criança.

Lira e Rubio (2014) também destacam como papel do professor, observar durante as brincadeiras os avanços e as dificuldades de cada criança, se o objetivo proposto foi alcançado ou se as crianças foram além do que ele propôs. Por conseguinte, é atribuição do professor, refletir e repensar sobre suas estratégias de ensino, fazendo uma auto avaliação de sua prática pedagógica.

2.2- O Ambiente Lúdico

Se é importante uma metodologia lúdica, com jogos e brincadeiras, é importante também um ambiente lúdico. Um ambiente motivador, alegre, estimulador, bonito. Sendo assim,

O espaço é um dos fatores importantes na escola, pois pode encorajar certas atividades e desencorajar outras. É nele que as experiências ocorrem e são capazes (ou não) de gerar conhecimentos. É através da articulação das formas, dos materiais adequados, da exploração inteligente das cores, do mobiliário, dos brinquedos, da criatividade do educador que se pode criar um espaço que contribua para educação (SANTOS, 2010, p.34).

Ou seja, deve ser um ambiente rico em organização, materiais, criatividade, cores, motivações, que possibilite a manipulação de objetos, que desperte a curiosidade das crianças, um espaço que contribua para o desenvolvimento das atividades lúdicas.

A possibilidade de explorar um espaço, se movimentando por locais em que haja obstáculos planejados e em diferentes tipos de solo propicia desafios motores. As conquistas e descobertas feitas nessa etapa e oportunidade de escolher também permitem que a criança construa sua autonomia (MOÇO, 2010, p.47).

Portanto, um ambiente lúdico e desafiador, também contribuem para que gere aprendizado, faz com que o aluno sinta-se estimulado a construir conhecimentos, a serem autores de sua aprendizagem.

O ambiente das creches e pré-escolas pode ser considerado como um campo de vivências e explorações, zona de múltiplos recursos e possibilidades para a criança reconhecer objetos, experiências, significados de palavras e expressões, além de ampliar o mundo de sensações e percepções (OLIVEIRA, 2002, p.193).

E, como já mencionado anteriormente, os jogos e brincadeiras utilizados como ferramentas pedagógicas, devem ser pensados e planejados, e dentro desse planejamento tem que se pensar também no ambiente nos quais eles serão realizados, já que o ambiente também é um recurso de desenvolvimento, ao

trabalhar com jogos e brincadeiras, o professor deve- pensar em um ambiente que estimule um maior interesse no jogar e no brincar. Contudo.

O educador deve definir, previamente, em função das necessidades e dos interesses do grupo e segundo seus objetivos, qual é o espaço de tempo que o jogo irá ocupar em suas atividades, no dia-a-dia. Deve também definir os espaços físicos onde esses jogos irão se desenvolver: dentro da sala de aula, no pátio ou em outros locais. Os objetos, brinquedos ou outros materiais a serem utilizados devem também ser providenciados. Esses são requisitos práticos fundamentais para começar o trabalho lúdico proposto a seguir (FRIEDMANN, 1996, p. 70).

Conseqüentemente, é fundamental antes de realizar a atividade com jogos e brincadeiras, pensar no espaço ideal para o maior desempenho da atividade, se permite perigo para criança, se tem espaço suficiente para que o objetivo da atividade seja alcançado, além de pensar no tempo, será que o tempo está suficiente para que a atividade seja desenvolvida, e isso tudo é tarefa do professor.

2.3. Contribuições do Jogar e Brincar para o Desenvolvimento da Criança

Os jogos e brincadeiras permitem que as crianças se relacionem umas com as outras, o que contribui para o processo de aprendizagem e desenvolvimento infantil. De acordo com Vigotski (1998) é por meio das interações com o meio, que acontece a aprendizagem e o desenvolvimento da criança. Para ele, a criança começa aprender antes mesmo de entrar na escola, pois a partir do momento que ela se relaciona com outras pessoas, ela estará aprendendo algo. E as brincadeiras são importantes para o desenvolvimento das crianças, pois proporcionam a comunicação entre elas, permitem que as mesmas reproduzam acontecimentos da vida adulta e dê significados as coisas. E para melhor explicar o desenvolvimento da criança, criou a Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP):

[...] a distância entre o nível de desenvolvimento real, que se costuma determinar através da solução independente de problemas, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da solução de problemas sob a orientação de um adulto ou em colaboração com companheiros mais capazes [...] (VIGOTSKI, 1998, p.112).

Ou seja, o nível de desenvolvimento real, é tudo aquilo que a criança consegue fazer sozinha, sem auxílio de outra pessoa. E o nível de desenvolvimento potencial, é tudo aquilo que a criança não consegue fazer sozinha, precisa do auxílio de uma pessoa adulta. Ressalta-se que os jogos e brincadeiras pedagogicamente planejados, contribuem sobremaneira para o desenvolvimento das crianças na educação infantil. Os jogos e brincadeiras também proporcionam ao educando trabalhar a ansiedade, que de acordo com Lopes:

A ansiedade é uma característica encontrada em muitas crianças, que pode variar em grau de intensidade e que influencia sobremaneira na capacidade de atenção concentrada, nos relacionamentos interpessoais, na auto-estima, prejudicando a aprendizagem por parte da criança e dificultando o trabalho do professor (LOPES, 2001, p.38).

E o jogar vai ajudar a lidar com esse sentimento, pois o jogo exige paciência, concentração, saber esperar, permite que o educando experimente passar por momentos de frustração, por não conseguir realizar uma tarefa do jogo, ou por não ganhar e também momentos de prazer, quando o indivíduo alcança o que deseja, possibilitando assim, que o indivíduo aprenda a trabalhar esse sentimento.

Os jogos e brincadeiras trabalham também a questão do respeito aos limites nas crianças, pois muitas vezes as crianças, acham que podem fazer tudo que querem. E os jogos de regras, assim denominados por Piaget, proporcionam isso pois,

...os jogos competitivos e com regras levam a criança a apreender conceitos básicos da vida, sendo obrigadas a se enquadrar em determinadas regras para realizar algo, aprendendo a respeitar para ser respeitado, e a situação lúdica é transposta para as outras situações da vida (LOPES, 2001, p.40).

Portanto, jogos e brincadeiras com regras, como por exemplo, jogo de xadrez, corrida, charada, entre outros, fazem com que o aluno aprenda a respeitar as regras do jogo, os limites que são impostos, que saibam esperar sua vez de jogar ou brincar. Ou seja, oportuniza que o aluno perceba que como no jogo, a vida também é feita de regras que devem ser respeitadas.

A imaginação e a criatividade também são benefícios dos jogos e brincadeiras. “Os jogos de construção são considerados de grande importância por

enriquecer a experiência sensorial, estimular a criatividade e desenvolver habilidades da criança” (KISHIMOTO, 1997, p. 40). Deste modo, esses jogos permitem que os discentes manipulem objetos, montem, desmontem, que com alguns materiais deem vida a um objeto ou personagens, ou seja, que desenvolvam sua capacidade de criatividade e imaginação.

Segundo Kishimoto (1997, p.39) “A brincadeira de faz de conta, também conhecida como simbólica, de representação de papéis ou sociodramática, é a que deixa mais evidente a presença imaginária”. Ela permite que as crianças assumam papéis da vida real, “... toda criança sabe perfeitamente quando está só fazendo de conta...” (HUIZINGA, 2000, p.11), além disso, permite que as crianças interpretem o mundo da sua maneira, além de proporcionar o desenvolvimento da linguagem, brincadeiras de imitação e teatro, são alguns exemplos de faz de conta.

3 RESULTADOS E ANÁLISES DE DADOS

A instituição de ensino pesquisada foi a escola C.V, localizada na área urbana, zona norte da cidade de Aracaju-Sergipe. A escola é da rede privada e atende à educação infantil e ao ensino fundamental menor (Maternal ao 5ºano) no turno matutino e no turno vespertino atende apenas ao Maternal I e II, sendo que maternal I e II são juntos em uma única sala, bem como, no jardim e infantil também ocorre uma junção de turma, esta última turma possui um aluno autista, que é acompanhado somente pela própria professora da sala.

A escola acolhe cerca de 100 alunos, funciona das 07:00 as 17:00 hs. e é composta por sete professoras, uma coordenadora, um secretário e um diretor. A escola possui uma quadra sem acesso direto pela escola, o que dificulta a passagem das crianças, um espaço pequeno com alguns brinquedos que serve como parquinho e um espaço para recreação (área livre). Não possui sala para professores e a sala de coordenação é interligada com a direção. A escola conta ainda com uma piscina no andar de cima, uma biblioteca, sete salas pequenas em bom estado de conservação, cinco banheiros separados por gêneros e um unissex para professores e funcionários, sendo que somente dois banheiros encontram-se

conservados. Os bebedouros são precários e, além disso, a instituição não possui extintores de incêndio.

Quanto à questão da acessibilidade, a escola não possui estrutura para atender pessoas deficientes, a única dimensão de acessibilidade observada foram as rampas de acesso para a quadra e para entrada da escola.

Para responder aos objetivos e ao problema de pesquisa propostos, utilizou-se como critério de escolha as turmas de educação infantil, crianças de dois a cinco anos de idade por serem o público alvo da pesquisa, já que o objetivo geral da pesquisa é verificar se os jogos e brincadeiras são utilizados como ferramentas pedagógicas nas classes de Educação Infantil. Esta instituição foi escolhida por ser próxima da casa do pesquisador e pelo fato da escola ter permitido que a pesquisa fosse realizada lá.

Duas turmas serviram como amostra: a turma A (maternal I e II), com 17 alunos e a turma B (jardim e infantil), com 16 alunos e as professoras das respectivas turmas que serão denominadas como P.A e P.B no sentido de preservar a identidade dos envolvidos. Sendo que, P.A tem 28 anos de idade, tem três anos que trabalha nessa escola, e três anos que atua com educação infantil e P.B tem 31 anos de idade, tem quatro anos que trabalha nessa escola e 10 anos que atua com a educação infantil e ambas são graduadas em pedagogia.

Com o propósito de colher informações capazes de elucidar as questões levantadas bem como alcançar os objetivos propostos, utilizou-se como instrumento de pesquisa questionários com 13 perguntas abertas e fechadas, composto por questões referentes ao formato das atividades lúdicas, a importância de trabalhar com jogos e brincadeiras na educação infantil, qual o tempo reservado para a utilização de jogos e brincadeiras em sala de aula, se os mesmos fazem partes do planejamento escolar, entre outros. Ou seja, perguntas que buscaram ajudar, auxiliar e contribuir para que os objetivos da pesquisa sejam alcançados. Esses questionários foram aplicados a duas professoras das classes de educação infantil, elas não se negaram a responder, mas devido a correria da sala de aula, elas levaram o questionário para casa e entregaram no dia seguinte para a pesquisadora e além dele, também foi feito uso da observação nos dias 26, 27, 30 e 31 de outubro de 2017, com o intuito de identificar aquilo que não foi dito ou ocultado pelas professoras. A seguir apresentam-se os relatos e a análise das informações coletadas.

Após as perguntas de identificação, como idade, tempo que trabalham na escola e que atuam com a educação infantil, as professoras foram questionadas: Para você, o que são atividades lúdicas? As investigadas assim responderam:

São atividades que geram prazer, que divertem e facilitam a aprendizagem dos alunos (P.A).

São atividades que facilitam a aprendizagem, pois as crianças aprendem brincando (P.B).

Diante das respostas, foi possível notar semelhanças nas informações, pois tanto uma quanto a outra, afirmam que as atividades lúdicas são atividades que facilitam a aprendizagem, por meio das brincadeiras.

Na pergunta seguinte, foram questionadas a respeito da importância de trabalhar com jogos e brincadeiras na educação infantil, onde argumentaram que:

Sim, porque acredita que os jogos envolvem as crianças de forma que elas aprendam de maneira leve, divertida, criativa e ativa. (P.A)

Sim, são importantes, pois muitas vezes as crianças precisam do lúdico para aprender e os jogos e brincadeiras promovem aprendizagem. (P.B)

Nesta pergunta, também foi notável encontrar semelhanças nas respostas, já que as professoras acham importante o uso de jogos e brincadeiras nas classes de educação infantil e acreditam que os mesmos geram aprendizagem. Porém, a resposta de P.B, foi um pouco evasiva, pois fala de aprendizagem em um modo geral, sem especificar que tipos de aprendizagens são gerados.

Logo depois, foi perguntado de que maneira as professoras fazem uso de jogos e brincadeiras em sala de aula, e qual o tempo reservado para eles. E as respostas foram:

P.A. disse utilizar jogos e brincadeiras “no acolhimento das crianças, recebe os mesmos com músicas, brincadeiras, durante a explicação de conteúdo, por exemplo, está ensinando a cor verde, faz diversas brincadeiras com cor verde, e a mágica da cor. A aula toda é reservada para explicações e utilização de jogos e brincadeiras associados ao assunto trabalhado”.

P.B. afirmou empregar “jogos e brincadeiras durante a explicação dos conteúdos, durante todas as atividades. E o tempo reservado, é todo o momento”.

Diante do exposto, foi possível notar semelhanças nas respostas, já que as mesmas afirmam que fazem uso de jogos e brincadeiras para as explicações de conteúdos, execução de atividades, ou seja, durante todo momento da aula.

Porém, diante do observado pela pesquisadora, foi possível perceber uma contradição diante da realidade em sala de aula, pois na turma da P.A verificou-se que a utilização de música em vários momentos, no acolhimento dos alunos, na hora do lanche, na hora da saída, na hora de ir ao parquinho, porém a utilização de jogos e brincadeiras, eram todas dissociadas dos conteúdos ministrados. Como são atendidas duas turmas em uma mesma sala, enquanto a professora estava ministrando aula para uma parte, a outra ficava brincando com brinquedos que nem encaixavam, que estavam faltando peças, o que deixavam as crianças agoniadas, inquietas e desinteressadas. Na turma da P.B durante as observações não foram realizadas nenhuma atividade ou explicação de conteúdo através de jogos e brincadeiras. O único momento que ocorreu brincadeiras, foi durante a hora do lanche, assim mesmo, brincadeiras realizadas pelos alunos e não propostas pela professora. Sendo assim, pode-se afirmar ter havido contradição entre a realidade dita pelas professoras e a realidade observada.

Na questão seguinte, também ocorreu uma incompatibilidade no que foi dito e observado, pois as professoras foram questionadas: Em sua prática pedagógica, você costuma utilizar jogos e brincadeiras quantas vezes por semana?. Tanto P.A, quanto P.B responderam que utilizam diariamente, e pelo observado em sala de aula, a resposta dada por ambas, não é uma afirmativa verdadeira.

Quando foram questionadas sobre se os jogos e brincadeiras são ferramentas pedagógicas e como os jogos e brincadeiras contribuem para o processo de ensino-aprendizagem na Educação Infantil, as respostas dadas pelas entrevistadas foram semelhantes, pois P.A respondeu “sim, os jogos e brincadeiras são ferramentas pedagógicas e conseqüentemente indispensáveis na prática pedagógica. Pois, é através dos jogos e brincadeiras que os alunos aprendem conceitos, regras de convivência e fixam melhor os conteúdos ministrados em sala de aula”. Já P.B disse: “sim, são ferramentas pedagógicas e os jogos e brincadeiras contribuem para o processo de ensino e aprendizagem, a partir do momento que ajudam aos educandos assimilarem melhor os conteúdos trabalhados”. Diante do revelado, foi possível perceber que ambas acreditam que os jogos e brincadeiras são

ferramentas pedagógicas, porém nenhuma das duas professoras tem por base uma teoria pedagógica.

Ao perguntar às professoras, se as crianças se desenvolvem mais e a aprendizagem se torna mais significativa com a utilização dos jogos e brincadeiras, as respostas foram mais uma vez semelhante entre ambas, pois P.A respondeu “sim, pois as crianças vivenciam, se envolvem com o conhecimento, o que torna uma aprendizagem significativa, produzem conhecimento de forma prática. Com certeza as crianças se desenvolvem mais, pois os jogos são estímulos positivos para aprender com facilidade”. P.B afirmou: “sim, pois os jogos e brincadeiras aproximam o conteúdo da realidade do aluno, além de tornar o ensino menos cansativo e repetitivo”.

Em relação ao que foi expressado, foi notável que P.A e P.B consideram que a aprendizagem se torna mais significativa para as crianças e elas se desenvolvem mais, através do uso de jogos e brincadeiras em sala de aula.

Na questão posterior, foi abordado qual a postura adotada pelas professoras, papel ou função diante da utilização dos jogos e brincadeiras no processo de ensino aprendizagem. As respostas narradas foram: P.A “eu facilito as descobertas das crianças, estímulo-as a pensar e a construir seu raciocínio lógico”. P.B falou que é “uma participante ativa na aprendizagem decorrente da utilização de jogos e brincadeiras, está a todo momento estimulando as crianças”. Mas, não detalhou que tipos de estímulos ela oferece para as crianças.

Porém, as respostas citadas acima foram incoerentes com a realidade das salas de aula observadas, pois nas poucas vezes que os jogos e brincadeiras foram utilizados (fora do contexto pedagógico ou somente no parquinho), houve algumas brigas por partes dos alunos. Na turma da P.A, os jogos e brincadeiras só eram utilizados como fonte de distração, ela não dispensava nenhum auxílio para as crianças, algumas crianças brigavam por conta que não conseguiam encaixar as peças, aí queriam as peças dos coleguinhas, ou até mesmo por querer o brinquedo do colega. E a professora simplesmente, não conversava com as crianças, sequer buscava mostrar uma lição referente ao momento de conflito entre os alunos, não estimulava a criança a saber dividir, ou a se desculparem, a terem autonomia de resolver aquela pequena confusão. Simplesmente pegava os brinquedos e guardava, deixando desse modo as crianças chorando. E na turma da P.B não foi visualizado nenhum jogo ou brincadeira utilizado em sala de aula. As crianças

brincavam somente na hora do recreio ou parquinho, também ocorreu discussões e brigas entre as crianças e a solução tomada pela professora era mandar o aluno para sala e deixá-lo de castigo, sem tentar uma reconciliação entres os sujeitos da briga, um pedido de desculpa, uma aprendizagem daquela situação.

Sendo assim, houve contradições no que foi demonstrado acima.

Em relação, como os pais se posicionam quanto aos jogos e brincadeiras no processo de ensino-aprendizagem. P.A, respondeu que “há aqueles que ainda pensam que criança precisa ficar parada em sua cadeira para aprender, mas a grande maioria percebe a importância dos jogos, tanto que pedem sugestões de jogos para que possam ser usados em casa”. P.B disse: “eles gostam porque percebe que a criança aprende mais”.

Perante os relatos das professoras, mostra que houve uma evolução dos pais em relação aos jogos e brincadeiras em sala de aula, pois segundo elas, os jogos e brincadeiras hoje já não são só vistos pelos pais como fonte de diversão mais de aprendizagem também.

Quanto ao ambiente lúdico, foi questionado se o mesmo facilita a aprendizagem, como ele é preparado, quais características devem apresentar. Na opinião de P.A “Sim, ele permite aprendizagem, pois propicia as crianças estímulos como por exemplo, o visual. Ele é preparado de acordo com o conteúdo ministrado. Deve ter brinquedos, materiais que possam ser manipulados e muita cor”. P.B “Sim, ele é preparado de acordo com o planejamento, com características assimiladas aos conteúdos ministrados”.

Porém, de acordo com a observação o ambiente tem algumas imagens na parede, mas não é um ambiente lúdico, não é preparado de acordo com o conteúdo ministrado , não gera interesse e curiosidade das crianças. O que é lastimável pois, segundo Oliveira (2002) a criança desde pequena reconhece o espaço físico na qual está inserida, atribuindo significações. Daí a importância do ambiente escolar ser planejado com ricos desafios e múltiplos estímulos que gerem interesse e curiosidade das crianças em explorar o ambiente e aprender.

A questão seguinte foi sobre se a atividade lúdica, uso de jogos e brincadeiras como ferramentas pedagógicas, são inseridos no planejamento escolar, de que maneira, e com qual frequência. P.A indagou que “sim, fazem parte do planejamento pedagógico, por exemplo, na “contação” de história usamos teatro de mãos,

musicas...”. P.B também afirmou que “sim, a cada conteúdo programado tem a utilização de jogos e brincadeira e é utilizado frequentemente (diariamente)”.

Mas, ao observar a sala de aula e os planos de aulas das turmas analisadas, ficou nítido as contradições, pois em nenhum plano de aula, estava planejado jogos e brincadeiras, seja, como recurso ou metodologias, os mesmos não constavam nos planos de aulas apresentados. O que é lamentável, pois, mesmo as professoras afirmando o tempo todo que jogos e brincadeiras são fontes de aprendizagem e que as crianças aprendem mais e de maneira mais divertida, as educadores não dão importância para essas ricas ferramentas de aprendizagem.

E por fim, foi questionado a ambas professoras sobre quando é avaliado a pertinência e os avanços da turma tendo em vista o uso de jogos e brincadeiras com fins pedagógicos. P.A afirmou que “avalia por meio da observação durante as atividades realizadas com jogos e brincadeiras, para ver se houve evolução, e também quando percebe que os alunos não estão compreendendo o assunto, então ela uso jogos e brincadeiras para que o aluno fixe o conteúdo de maneira mais fácil”. P.B falou que “avalia no final da aula, já que faz uso de jogos e brincadeiras no decorrer das explicações dos assuntos, a mesma no final da aula faz uma arguição oral, para ver se houve aprendizagem”.

Mais uma vez houve contradição, pois o que foi citado pelas professoras não foi visualizado na observação.

Diante de todo o exposto relatado, foi possível notar a importância da observação no campo empírico, pois proporcionou a pesquisadora um maior suporte para analisar os dados coletados por meio dos questionários, permitindo assim analisar não só os dados, mas também a realidade observada nas salas de aula.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

No decorrer desta pesquisa, que teve por finalidade verificar se os jogos e brincadeiras são utilizados como ferramentas pedagógicas nas classes de educação infantil, foi possível notar a relevância dos jogos e brincadeiras como ferramentas pedagógicas nessas classes de ensino, pois mostrou que são ferramentas indispensáveis em sala de aula já que influenciam de forma significativa no processo de aprendizagem e desenvolvimento da criança.

O objetivo da pesquisa foi alcançado, já que foi possível à pesquisadora verificar se os jogos e brincadeiras são utilizados pedagogicamente na educação infantil. Contudo, o resultado não foi satisfatório, ou seja, compatível com o que aponta a bibliografia sobre a temática, pois pela análise dos questionários aplicados às professoras e da observação realizada, ficou nítido que as professoras não dão a devida importância quanto a trabalhar com jogos e brincadeiras como ferramenta pedagógica, utilizam essas ferramentas apenas em momentos de recreação, sem nenhum planejamento pedagógico.

Conclui-se então que por parte das professoras, falta valorização e conhecimento metodológico dessas ferramentas como fonte de aprendizagem.

Espera-se com esta pesquisa contribuir para a ampliação da prática pedagógica dos professores da educação infantil, fazendo com que os mesmos alarguem o compromisso e o conhecimento em relação a importância do uso dessas ferramentas pedagógicas, pois são essenciais para o processo de aprendizagem e desenvolvimento infantil. Portanto, esta pesquisa não acaba aqui, ele é um indicativo de que outras pesquisas precisam ser desenvolvidas voltadas para este tema, trazendo maiores aprofundamentos sobre a temática pesquisada.

REFERÊNCIAS

ANTUNES, Celso. **O jogo e a educação infantil**: falar e dizer, olhar e ver, escutar e ouvir. fascículo15. 7.ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.

BRASIL. Ministério de Educação e Cultura. **LDB - Lei nº 9394/96**, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da Educação Nacional. Brasília: MEC, 1996.

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

CÓRIA-SABINI, Maria Aparecida; LUCENA, Regina Ferreira de. **Jogos e brincadeiras na educação infantil**. 6 ed. São Paulo: Papirus, 2012.

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar**: crescer e aprender. O resgate do jogo infantil. São Paulo: Moderna, 1996.

GONÇALVES, Hortência de Abreu. **Manual de metodologia de pesquisa científica**. São Paulo: Avercamp, 2005.

GUSSO, Sandra de Fátima Kruger; SCHUARTZ, Maria Antonia. **A Criança e o Lúdico**: a importância do “brincar”. 2005. Disponível em: <<http://www.pucpr.br/eventos/educere/educere2005/anaisEvento/documentos/com/TCCI057.pdf>> Acesso em: 14 de março de 2017 às 11hs 54 min

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**: O jogo como elemento da Cultura. São Paulo: Perspectiva,2000.

HUTIM, Marciley Maria. **Ensinar numa perspectiva lúdica a partir dos jogos e das brincadeiras na educação infantil**. Aparecida de Goiania, 2010. Disponível em:<<http://www.unifan.edu.br/files/pesquisa/ENSINAR%20NUMA%20PERSPECTIVA%20L%20C%20ADICA%20A%20PARTIR%20DOS%20JOGOS%20E%20DAS%20BRINCADEIRAS%20NA%20EDUCA%20C%20O%20INFANTIL%20MARCILEY%20HUTIM.pdf>> Acesso em 21/08/2017 as 15h00min.

KISHIMOTO, Tizuko M. **O Jogo e a educação infantil**. in: KISHIMOTO, Tizuko M.(org). Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 2.ed. São Paulo: Cortez, 1997.

LIRA, Natali A.B; RUBIO, Juliana de A.S. **A Importância do Brincar na Educação Infantil**. Revista Eletrônica Saberes da Educação. V. 5. Nº 1. 2014. Disponível em: <http://docs.uninove.br/arte/fac/publicacoes_pdf/educacao/v5_n1_2014/Natali.pdf> Acesso em : 12 de agosto de 2017, as 13 hr 05min

LOPES, Maria da G. **Jogos na educação**: criar, fazer , jogar. 4.ed.rev. São Paulo: Cortez. 2001.

LÜDKE, Menga; ANDRÉ, Marli E. D. A. **Pesquisa em educação: abordagens qualitativas.** São Paulo: E.P.U., 2012.

MOÇO, Anderson. Quanta coisa eles aprendem. **Revista Nova Escola.** Creche: Um dia cheio de aprendizagens. Ano xxv. nº 231- Abril 2010.

MOREIRA, Marco A. **O que é afinal aprendizagem significativa.** Porto Alegre: UFRS. S/D. Disponível em : <<http://moreira.if.ufrgs.br/oqueeafinal.pdf>> Acesso em: 01 de agosto de 2017, as 10:00 hs.

NICOLAU, Marieta Lúcia Machado. **A Educação Pré-Escolar: Fundamentos e Didática.** 10 ed. São Paulo: Ática, 2003.

OLIVEIRA, Zilma Ramos. **Educação Infantil: fundamentos e métodos.** São Paulo: Cortez, 2002.

PROVINCIALI, Vera. L.N. **Como Elaborar um Trabalho de Pesquisa em Administração.** São Cristovão: Ufs, 2010.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **O brincar na escola: Metodologia Lúdico-vivencial, coletânea de jogos, brinquedos e dinâmicas.** Rio de Janeiro: Vozes, 2010.

VIGOTSKI, Lev Semenovich. **A formação social da mente.** São Paulo; Martins Fontes, 1998.

ZABALA, Antoni. **A prática educativa: como ensinar.** Porto Alegre: Artmed, 1998.

APÊNDICES

Questionário

1. Dados de identificação

Escola:

Nome:

Idade: Data:

2. Quanto tempo trabalha na escola e quanto tempo atua com a educação infantil?

3. Para você, o que são atividades lúdicas?

4. Você acha importante trabalhar com jogos e brincadeiras na educação infantil?

() Sim. Justifique

() Não. Justifique

5. De que maneira você faz uso dos jogos e brincadeiras em sala de aula, e qual o tempo reservado para eles?

6. Em sua prática pedagógica, você costuma utilizar jogos e brincadeiras quantas vezes por semana?

() 1 a 3 vezes () Diariamente () Nenhuma

7. Para você, os jogos e brincadeiras são ferramentas pedagógicas? Como os jogos e brincadeiras contribuem para o processo de ensino-aprendizagem na Educação Infantil?

8. Em sua opinião, as crianças se desenvolvem mais e a aprendizagem se torna mais significativa através dos jogos e brincadeiras? Justifique.

() Sim () Não

9. Qual a sua postura, seu papel ou função diante da utilização dos jogos e brincadeiras no processo de ensino aprendizagem?

10. Em seu ponto de vista, como os pais se posicionam em relação aos jogos e brincadeiras em sala de aula?

11. O ambiente lúdico facilita a aprendizagem? Como ele é preparado? Quais características devem apresentar?

12. A atividade lúdica, uso de jogos e brincadeiras como ferramenta pedagógica, são inseridos no planejamento escolar? De que maneira? Com que frequência?

13. Quando é avaliado a pertinência e os avanços da turma tendo em visto o uso de jogos e brincadeiras com fins pedagógicos?

TERMO DE RESPONSABILIDADE DE PLÁGIO

Eu, Rafaela Ribeiro dos Santos, acadêmica do Curso de Licenciatura em Pedagogia da Faculdade Amadeus/FAMA, orientada pela Prof. (a) e Dr. (a) Maria Aparecida Souza Couto, declaro para os devidos fins que o Trabalho de Conclusão de Curso: Jogos e Brincadeiras: Ferramentas Pedagógicas na Educação Infantil, atende às normas técnicas e científicas exigidas na elaboração de textos e ao Regulamento para Elaboração do TCC da referida Instituição.

As citações e paráfrases dos autores estão indicadas e apresentam a origem e ideia do autor (a) com as respectivas obras e anos de publicação.

O Código Penal em vigor, no Título que trata dos Crimes Contra a Propriedade Intelectual, dispõe sobre o crime de violação de direito autoral – artigo 184 – que traz o seguinte teor: Violar direito autoral: Pena – detenção, de 3 (três) meses a 1 (um) ano, ou multa. E os seus parágrafos 1º e 2º, consignam, respectivamente:

A § 1º Se a violação consistir em reprodução, por qualquer meio, com intuito de lucro, de obra intelectual, no todo ou em parte, sem autorização expressa do autor ou de quem o represente, (...): Pena – reclusão, de 1 (um) a 4 (quatro) anos, e multa, (...).

§ 2º Na mesma pena do parágrafo anterior incorre quem vende, expõe à venda, aluga, introduz no País, adquire oculta, empresta troca ou tem em depósito, com intuito de lucro, original ou cópia de obra intelectual, (...), produzidos ou reproduzidos com violação de direito autoral (Lei n.º 9.610, de 19.02.98, que altera, atualiza e consolida a legislação sobre direitos autorais, publicada no D.O.U. de 20.02.98, Seção I, pág. 3).

Declaro, ainda, minha inteira responsabilidade sobre o texto apresentado no Trabalho de Conclusão de Curso.

Aracaju SE, ____/ ____/ _____.

Assinatura da aluna concluinte