



CENTRO DE ESTUDOS SUPERIORES DE ITAITUBA
FACULDADE DE ITAITUBA - FAI
CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM PEDAGOGIA

CARLA EUZEBIA BARBOZA AVELAR

**O JOGO COMO RECURSO PEDAGÓGICO:
Concepções e práticas dos professores da Escola Municipal
Rotaryano Dejalma Serique de Itaituba-PA**

CARLA EUZEBIA BARBOZA AVELAR

**O JOGO COMO RECURSO PEDAGÓGICO:
Concepções e práticas dos professores da Escola Municipal
Rotaryano Dejalma Serique de Itaituba/PA**

Monografia de Graduação apresentada ao Curso de
Pedagogia da Faculdade de Itaituba, para obtenção do
título de Licenciada Plena em Pedagogia.

Orientadora:

Profª Elina Renilde de Oliveira Ribeiro, Ma.

ITAITUBA – PA
2019

AVELAR, Carla Euzebia Barboza.

O jogo como recurso pedagógico: Concepções e práticas dos professores da Escola Municipal Rotaryano Dejalma Serique, de Itaituba-PA / Carla Euzebia Barboza Avelar - Itaituba: CLPP da FAI, 2019.

59 Fls.

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) – Faculdade de Itaituba-FAI, Curso de Pedagogia, Licenciatura Plena em Pedagogia, Itaituba, BR-PA, 2019.

Orientadora: Prof^a Elina Renilde de Oliveira Ribeiro, Me.

1. Jogos pedagógicos. 2. Ensino fundamental I. RIBEIRO, Elina. II. Faculdade de Itaituba. Itaituba, BR-PA, 2019.

CARLA EUZEBIA BARBOZA AVELAR

**O JOGO COMO RECURSO PEDAGÓGICO: Concepções e práticas
dos professores da Escola Municipal Rotaryano Dejalma Serique de
Itaituba/PA**

Monografia de Graduação apresentada ao Curso
de Pedagogia da Faculdade de Itaituba, para
obtenção do título de Licenciada Plena em
Pedagogia, sob a orientação da Profª Mestra Elina
Renilde de Oliveira Ribeiro.

BANCA EXAMINADORA

Orientadora: _____ Nota: _____
Profª Elina Renilde de Oliveira Ribeiro, Ma.

Avaliador: _____ Nota: _____
Prof. Francisco Cláudio de Sousa Silva, Dr.

Avaliador: _____ Nota: _____
Profª Elines Santos Batista, Ma.

Resultado: _____ Média: _____

Itaituba-PA, 30 de dezembro de 2019.

A meu filho, José Miguel Avelar e ao meu esposo, Josivaldo Ribeiro da Silva, pelo incentivo e paciência durante a realização deste sonho; a minha tia, Marta da Conceição, a minha avó, Aguida Avelar; a minha patroa, Marcilene Barbosa, e a minha mãe, Francisca Barboza Avelar, que nos momentos difíceis contribuíram para que eu não desanimasse.

AGRADECIMENTOS

A Deus, por me dá essa oportunidade, sabedoria e força nos momentos precisos, e por ser meu alimento espiritual em todo o percurso deste Curso.

A minha família, na pessoa do meu esposo, **Josivaldo Ribeiro da Silva**, minha mãe, **Francisca Barboza Avelar**, minha tia, **Marta da Conceição Barboza**, minha avó, **Aguida Avelar Lopes**, e a minha patroa, **Marcilene Nazaré Barboza**, pelo apoio necessário nessa caminhada.

Aos colegas da turma, **Marilda Jorge**, **Blenda Bezerra**, **Wanderson Paulo**, **Thiago Marculino**, e a todos os outros que estiveram ao meu lado nesses quatro últimos anos, em todos os trabalhos, projetos e estágios.

Aos professores da Faculdade de Itaituba, em especial, ao Prof. Dr. **Francisco Cláudio de Sousa Silva**, coordenador e professor do Curso de Pedagogia, pelo empenho e dedicação para com todos os acadêmicos.

A minha Professora e orientadora, Mestra **Elina Renilde de Oliveira Ribeiro**, por suas orientações e direcionamentos.

A todos os que contribuíram para esta pesquisa, em especial aos professores da Escola Municipal Rotaryano Dejalma Serique.

Como foco de uma lente de aumento, o brinquedo contém todas as tendências do desenvolvimento sobre forma condensada, sendo, ele mesmo, uma grande fonte de desenvolvimento (VYGOTSKY, 1984).

RESUMO

Este trabalho tem por objetivo analisar como os professores dos anos iniciais compreendem e utilizam o jogo como uma proposta lúdica na sala de aula e em que áreas do conhecimento é mais utilizado o jogo para o desenvolvimento da aprendizagem do aluno. O percurso metodológico deu-se de forma qualitativa e exploratória, visto que trata-se de um estudo bibliográfico uma vez que foi feito um levantamento teórico com os autores como: Kishimoto (2014), Poletto (2005), Pozas (2013), Sommerhalder e Alves (2011) e Baranita (2012), sendo ambos discorrem sobre as etapas de evolução da criança e o papel do jogo nessa evolução. Como pesquisa de campo utilizou-se a Escola Municipal de Ensino Fundamental Rotaryano Dejalma Serique, Itaituba-PA, sendo aplicado um questionário a 6 (seis) professores dos anos iniciais do ensino fundamental e realizado observações no período de abril a junho de 2019. De acordo a pesquisa realizada identificou-se que os professores têm uma concepção sobre o uso dos jogos pedagógicos muito positiva, pois o mesmo é um facilitador da aprendizagem. São vários os tipos de brincadeiras e jogos que os professores utilizam em sala de aulas, no qual os mais utilizados é o dominó e o bingo, pois tem como utilizar de várias maneiras, de forma a enriquecer qualquer conteúdo e auxiliar na compreensão de todas as disciplinas.

Palavras-Chave: Desenvolvimento. Anos iniciais. Recurso pedagógico. Jogos e Brincadeiras.

ABSTRACT

This work aims to analyze how teachers of the early years understand and use the game as a playful proposal in the classroom and in which areas of knowledge the game is most used for the development of student learning. The methodological path took place in a qualitative and exploratory way, since it is a bibliographic study since a theoretical survey was made with the authors such as: Kishimoto (2014), Poletto (2005), Pozas (2013), Sommerhalder and Alves (2011) and Baranita (2012), both talking about the child's evolution stages and the role of the game in this evolution. As a field research, the Rotaryano Municipal Elementary School Dejalma Serique, Itaituba-PA, was used, a questionnaire was applied to 6 (six) teachers from the early years of elementary school and observations were made from April to June 2019. According to the research, it was found that teachers have a very positive conception about the use of pedagogical games, since it is a facilitator of learning. There are several types of games and games that teachers use in the classroom, in which the most used is dominoes and bingo, as they can be used in various ways, in order to enrich any content and help in understanding all the subjects.

Keywords: Development. Initial years. Pedagogical resource. Games and Play.

LISTA DE QUADROS

Quadro 1. Perfil dos entrevistados.....	43
Quadro 2. Sobre a utilização de jogos em aula.....	46
Quadro 3. Frequência de uso do jogo como recurso pedagógico.....	47
Quadro 4. Momentos em que os jogos pedagógicos são introduzidos na aula.....	48
Quadro 5. Concepção sobre o uso de jogos com regras.....	49
Quadro 6. Área de conhecimento.....	50
Quadro 7. Jogos mais utilizados e seus objetivos.....	51

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	10
1 ABORDAGENS SÓCIO-HISTÓRICAS DO JOGO.....	12
1.1 CONCEPÇÕES HISTÓRICAS DO JOGO.....	12
1.2 O JOGO NAS TEORIAS PEDAGÓGICAS.....	17
1.3 JOGOS E BRINCADEIRAS NO AMBIENTE FAMILIAR.....	22
2 A UTILIZAÇÃO DO JOGO NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM DO ALUNO...28	
2.1 O LÚDICO NO DESENVOLVIMENTO COGNITIVO E MOTOR.....	28
2.2 A INFLUÊNCIA DO JOGO NA APRENDIZAGEM DO ALUNO.....	33
2.3 O PAPEL DO EDUCADOR NAS ATIVIDADES LÚDICAS.....	38
3 O JOGO COMO RECURSO PEDAGÓGICO: CONCEPÇÕES E PRÁTICAS DOS PROFESSORES DE UMA ESCOLA PÚBLICA DE ITAITUBA/PA.....	43
3.1 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....	43
3.2 CARACTERIZAÇÃO DA ESCOLA PESQUISADA.....	44
3.3 CONCEPÇÕES E PRÁTICAS DOS PROFESSORES.....	46
3.4 PROPOSTA DE INTERVENÇÃO.....	52
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	54
REFERÊNCIAS.....	56
APÊNDICE.....	58

INTRODUÇÃO

Este estudo aborda o jogo como recurso pedagógico, a partir das concepções e observações das práticas dos professores, sendo desenvolvido com a perspectiva de provocar uma reflexão a respeito do uso do lúdico na sala de aula. O professor deverá ter clareza do que é o lúdico e de como fazer uso correto do mesmo ou seja, quais atividades lúdicas entram em melhor consonância com os conteúdos curriculares. Desse modo, os alunos poderão ter acesso a um aprendizado palpável, prazeroso e eficaz, logo entenderão como funciona a construção prática dos conteúdos teóricos e se tornarão mais independentes no desenvolvimento de seus conhecimentos nesta concepção.

Nessa acepção, este trabalho tem por objetivo analisar como os professores dos anos iniciais compreendem e utilizam o jogo como uma proposta lúdica na sala de aula e em que áreas do conhecimento é mais utilizado o jogo para o desenvolvimento da aprendizagem do aluno.

O percurso metodológico deu-se de forma qualitativa e exploratória, visto que trata-se de um estudo bibliográfico uma vez que foi feito um levantamento teórico dos principais autores que abordam o jogo e sua influência na aprendizagem e desenvolvimento das crianças como também procura entender, descrever e explicar a importância de se trabalhar o lúdico nos anos iniciais do ensino fundamental. Para tanto, observou-se autores como: Kishimoto (2014), Poletto (2005), Pozas (2013), Sommerhalder e Alves (2011) e Baranita (2012), sendo que ambos discorrem sobre as etapas de evolução da criança e o papel do jogo nessa evolução. Como pesquisa de campo foi aplicado um questionário a seis professores da Escola Municipal Rot. Dejalma Serique, em Itaituba-PA de forma a conhecer suas concepções e práticas na utilização do jogo como estratégia didática de promoção da aprendizagem do aluno.

Este trabalho está estruturado em três capítulos, sendo que no primeiro foi discorrido sobre abordagens sócio históricas do jogo, as teorias pedagógicas que tratam da importância do jogo no crescimento intelectual e afetivo da criança, assim como o significado das atividades lúdicas em família.

No segundo capítulo abordou-se sobre a utilização do jogo no processo de aprendizagem do aluno. Aponta também para a influência do jogo no desenvolvimento cognitivo e motor de forma que o aluno apreenda também os conceitos da formação

de valores para uma vida em sociedade por meio da escolha e organização didática do professor que tem um papel fundamental na metodologia trabalhada e no recurso pedagógico estabelecido.

Por fim, o terceiro capítulo traz as análises dos questionários aplicados e das observações realizadas com os professores, em que identificou-se alguns jogos utilizados pelos professores dos anos iniciais em suas turmas, com ênfase nas áreas do conhecimento matemático e da linguagem.

1 ABORDAGENS SÓCIO-HISTÓRICAS DO JOGO

1.1 CONCEPÇÕES HISTÓRICAS DO JOGO

São muitas as expressões que se utiliza o termo “jogo”. A palavra jogo pode ser entendida de várias maneiras, por exemplo, a palavra jogar é um verbo, de acordo com a Língua Portuguesa, mas, o seu significado principal é o de jogos com regras. Entretanto, neste estudo será abordado a parte do jogo que é brincadeira, em que através do jogo há aprendizagem, pois o mesmo pode ser utilizado como instrumento educacional, e é de grande importância no desenvolvimento do aluno, à medida que facilita na aprendizagem auxiliando a criança no processo do seu desenvolvimento com saúde (CORDAZZO; VIEIRA, 2007).

Como dito, o jogo pode ter muitos significados, mas o que está sendo estudado é o jogo que é brincado, que pode ser utilizado como metodologia de ensino na sala de aula. O jogo é muito importante no desenvolvimento da criança, ajudando também a ter uma vida mais saudável e mais alegre.

Isso nos remete à ideia de que o jogo é produção da cultura, ou seja representa símbolos, signos, valores, hábitos e costumes, comportamentos e objetos produzidos pela sociedade, pela coletividade, antecedendo e transcendendo os indivíduos que dela faz parte (SOMMERHALDER; ALVES, 2011, p. 12).

Segundo os autores, o jogo é responsável pela criação da cultura dos povos, pois através dele criam costumes, confeccionam objetos, realizam festas. Através dos jogos são criadas várias ações que acaba fazendo parte da cultura, são coisas que as pessoas constroem que acaba influenciando no seu comportamento, na sua maneira de viver e conviver com as pessoas e faz com que a pessoa desenvolva suas habilidades.

Na conjuntura histórica, o jogo já existe há muitos anos e não há como saber quem criou ou seja inventou cada um deles, o que se pode inferir é que através dos jogos pode-se conhecer um pouco da cultura dos povos dos tempos primórdios.

De acordo com Kishimoto (2014), alguns jogos são advindos do conhecimento tradicional popular, permanecendo na sociedade até os dias atuais por força da oralidade. Um exemplo disso é o jogo da amarelinha, que vem de povos distintos e possui ainda, quase que as mesmas características de quando foi inventado.

Conforme expõe a autora, os jogos são além de atividades lúdicas, uma expressão da cultura popular em sua forma mais autêntica. Assim, compreende-se que toda criança gosta de brincar e que os jogos por mais que tenham sofrido alterações ainda possuem os mesmos objetivos.

A história da existência dos jogos na antiguidade fica bem evidente através de alguns indícios citados por Vasconcelos (2006) *apud* Sommerhalder e Alves (2011, p. 11), que apresenta alguns exemplos:

O museu Britânico, em Londres, possui em seu acervo brinquedo com mais de cinco mil anos, pertencente à civilização egípcia e, no Brasil, as cavernas de São Raimundo Nonato no Piauí guardam figuras gravadas que representam brinquedos e possíveis brincadeiras que envolviam crianças e adultos, datados de dez mil anos.

Considerando esses aspectos, evidencia-se a existência do jogo desde os primórdios da civilização, sendo que eram utilizados tanto por pessoas adultas como também por crianças. Os jogos são atividades típicas das crianças, mas que os adultos também os utilizam para seu divertimento.

Na literatura tem-se algumas correntes teóricas sobre o desenvolvimento humano que dialoga com a influência do jogo no comportamento do indivíduo, dentre as quais pode-se citar as de Jean Piaget, o teórico do construtivismo cognitivista, as teorias de Henri Wallon, que segue a linha de Lev Vigotsky e outras que abordam o jogo como objeto de seus estudos, principalmente em Pedagogia, a ciência do desenvolvimento do ser humano.

Condizente à educação, muitas dessas teorias fundamentaram estudos sobre o uso pedagógico do jogo na escola. Na década de 1990, pode-se perceber certa orientação dos autores da época para os contributos da Psicologia que valorizam os aspectos sociais do jogo, demarcando-se uma posição em que o jogo é visto como uma atividade natural da criança, e que prima pelo desenvolvimento do ser humano.

Evidentemente, como qualquer ser vivo, o homem, na sua relação com o mundo apresenta necessidades que devem ser satisfeitas. Entretanto, qualquer necessidade que se apresente ao homem será sempre satisfeita por intermédio de uma atividade, que converge para si às ações e operações que o sujeito realiza. Dessa forma, as necessidades que são satisfeitas mediante uma atividade humana humanizam-se, tomam corpo e vida através dos jogos e brincadeiras.

Não é qualquer processo que pode ser chamado de atividade: Por esse termo designamos apenas aqueles processos que, realizando as relações do homem com o mundo, satisfazem uma necessidade especial correspondente a ele. [...] Por atividade, designamos os processos psicologicamente caracterizados por aquilo a que o processo como um todo se dirige (seu objeto), coincidindo sempre com o objetivo que estimula o sujeito a executar esta atividade, isto é, o motivo (LEONTIEV, 1987 *apud* NASCIMENTO; ARAUJO; MIQUÉIAS, 2009, p. 04).

Assim, a compreensão de que o jogo é uma atividade, com necessidades, motivos, ações e operações e, portanto, uma forma específica do homem se relacionar com o mundo, é que se passa a analisar o jogo e seu papel no progresso da criança. O jogo encontra-se presente em todo processo de aprendizagem e formação das crianças, além de ser um recurso didático que auxilia no ensino.

O jogo é um fenômeno antropológico que se deve considerar no estudo do ser humano. É uma constante em todas as civilizações, esteve sempre unido à cultura dos povos, a sua história, ao mágico, ao sagrado, ao amor, a arte, a língua, a literatura, aos costumes, a guerra. O jogo serviu de vínculo entre povos, é facilitador da comunicação entre seres humanos. (MURCIA, 2009, p. 09).

Por isso, surge a questão de realizações da vontade de participar, de construir e de mostrar-se satisfeito. É típico da criança realizar situações que lhes dão prazer. É importante compreender que ao jogar, a criança reproduzirá de modo singular um determinado aspecto da realidade. Para realizar as ações e operações do mundo adulto em seu jogo, a criança precisa antes, realizar determinadas substituições. Nesse sentido, substitui o objeto utilizado na atividade dos adultos por um objeto que lhe seja realmente acessível.

Olhando por este lado, uma atividade torna-se principal para a vida de um sujeito, não pelo tempo que passa realizando essa atividade, mas sim pelo fato de que é através dela são produzidas novas formas de conduta. Dessa forma, faz-se necessário incentivar sempre as crianças a brincarem, a jogarem pois é através dessas atividades que vai ocorrer o desenvolvimento dos sujeitos, a formação das funções psíquicas, pois estão em movimentos constantes e através deles adquirindo muitos conhecimentos, levando em consideração que o ser humano precisa de movimentar-se sempre.

Todavia, Volpato (2002) *apud* Scopim (2014) explana que Aristóteles via os jogos como meio preparatório da criança para a vida adulta, pelo fato de que estimulam o raciocínio lógico dedutivo e são indispensáveis para a estruturação do

pensamento e não mais apenas como diversão. Já Platão reconhecia nos jogos um modo mais livre, mais agradável para se chegar ao aprendizado. Para ele a introdução dos jogos derrubava a concepção de um ensinar com métodos duros e forçados.

Ainda do contexto histórico do jogo, quando se observa Kishimoto (1992) *apud* Sommerhalder e Alves (2011) percebe-se que com a criação do Instituto dos Jesuítas no século XVI sugeriram os jogos educativos divulgados por Ignácio de Loyola no sistema educacional dessa organização. O objetivo era de enriquecer as ações didáticas, por intermédio de exercícios de caráter lúdico, onde as crianças passaram a vivenciar uma metodologia educacional diferente, prazerosa e estimulante, além de facilitadora e motivadora.

Nessa perspectiva, o jogo é a forma principal da criança vivenciar o seu processo de humanização, uma vez que é a atividade que melhor permite apropriar-se das atividades (motivos, ações e operações) culturalmente elaboradas. O jogo, para a criança em idade pré-escolar, é a atividade que melhor lhe permite aprender a lidar com o outro, a socializar-se, a interagir; a se tornar mais humano.

Portanto, surge então uma nova proposta de educação na qual se estabelece uma relação entre o jogo e a educação. Marcada por principais pontos de vista ao longo das transformações da sociedade, ao mencionar o ponto de vista aristotélico Brougère (1998, p. 54), destaca,

Em primeiro lugar, trata-se de recreação: o jogo é o relaxamento indispensável ao esforço em geral, o esforço físico em Aristóteles, em seguida esforço intelectual e, enfim, muito especialmente, o esforço escolar. O jogo contribui indiretamente à educação, permitindo ao aluno relaxado ser mais eficiente em seus exercícios e em sua atenção.

Assim sendo, deve-se realizar atividades de recreações para que o aluno fique relaxado e assim o mesmo desperte interesse pela atividade que estiver sendo desenvolvida. O jogo é como um dispositivo pedagógico, no qual o interesse que a criança manifesta pelo mesmo deve ser utilizado para ensinar e também aprender. Seguido da questão, que é o jogo como uma atividade que permite ao pedagogo observar e compreender a personalidade da criança e adaptá-lo ao ensino, para dele tirar proveitos.

Quando se fala em jogo no ambiente educacional rapidamente é relacionado somente à educação infantil, e dificilmente escuta-se alguém falar sobre ludicidade nos anos iniciais do ensino fundamental. Isso por que as crianças de zero a cinco anos

demonstram mais interesse pelo jogos e brincadeiras mais simples, quando o aluno com idade mais avançada já precisa de jogos mais elaborados para chamar sua atenção.

De seis para sete anos até por volta dos dez, as crianças dos anos iniciais do Ensino Fundamental começam a demonstrar interesse cada vez maior por jogos de organização mais complexa, como regras mais claras como o jogo de queimada, pega-bandeira [...]. Elas também demonstram significativo interesse por jogos pré-desportivos devido a sua aproximação com o esporte, já bastante presente na vida dessa faixa etária. (SOMMERHALDER; ALVES 2011, p. 56).

Nessa abordagem, os autores deixam claro que as aulas administradas que tiverem jogos envolvidos deverão ser bem mais elaboradas e o professor deverá estar atento para as várias idades, e preferências dos alunos e os mesmos devem utilizar sempre as brincadeiras para ensinar seus conteúdos pois assim vai tornar as aulas mais interessantes.

Em vista disso, concorda-se com os autores, quando apontam para a questão de que o processo de ensino e aprendizagem deve ser desafiador, instigante, provocador e desta maneira o mediador tem a função de mostrar caminho e o próprio aluno se posicione como um buscador de respostas. Desse modo, o que se ensina não pode estar pronto, muito pelo contrário, precisa ser construído no decorrer da formação.

Quando as crianças brincam ficam felizes e contentes, e dessa forma produzem e criam mais, interpretam melhor e desenvolvem as tarefas com mais facilidade. Então quando um professor for desenvolver suas atividades acadêmicas utilizando o lúdico precisa saber entender, conhecer as atividades como vai ser aplicada qual o objetivo e o que quer alcançar com os jogos aplicados. Por esse motivo é necessário saber escolher bem as brincadeiras a se realizar nas atividades.

A utilização e contribuição de jogo referente ao desenvolvimento das atividades pedagógicas irá resultar da concepção de jogo, de aprendizagem e de desenvolvimento. O jogo tem o papel de despertar na criança a descoberta e o prazer, sendo ao mesmo tempo uma tradução do contexto sócio-cultural-histórico refletido na cultura, ou seja, as experiências vividas, das ações e atitudes produzidas e com um resultado que é o desenvolvimento integral.

Assim sendo, Sommerhalder e Alves (2011, p.12) citam que,

Podemos pensar, então, que o jogo é nosso ponto de partida: é a partir dele que iniciamos nossa fantástica relação com o mundo da cultura. É a partir do jogo e da brincadeira que nós ampliamos nossas experiências para outras atividades como o esporte, a dança, as lutas, a ginásticas, o teatro, a literatura etc.

No contexto das ideias acima expostas, os autores enfatizam que o jogo é o ponto de partida para criarmos nossas fantasias e é através delas que nos inserimos na cultura de nossos povos. É a partir das brincadeiras das nossas infâncias que descobrimos nossos talentos.

Winnicott, (1975) *apud* Sommerhalder e Alves (2011, p. 14) aborda o jogo como uma prática produtiva envolvendo o tempo e o espaço descrevendo o jogo como uma vivência. Afirma que é no brincar que a criança ou o adulto desfrutam da autonomia para criar.

Daí a importância de jogar, pois possibilitará o melhor desenvolvimento de atividades futuras é como um ponto de partida para uma mente criativa na fase adulta, o mesmo servirá como uma experiência para as atividades desenvolvidas no futuro, e como ponto de partida para muitas criações.

1.2 O JOGO NAS TEORIAS PEDAGÓGICAS

A pedagogia atual, por meio dos teóricos e de acordo com os pensamentos de sua época contribuíram para pesquisas a respeito das crianças, legando grande contribuição à educação, tais como: Friedrich Froebel (1782-1852), Maria Montessori (1870-1909) e Ovide Décroly (1871-1932). A partir das ideias de Froebel os jardins de infância do Brasil no século XIX houve a disseminação dos jogos, jogos estes que envolvem materiais como: jogos, cilindros e cubo. (KISHIMOTO, 2014).

Froebel foi o primeiro educador a enfatizar o brinquedo na atividade lúdica, já que era o primeiro recurso no caminho da aprendizagem, não apenas para diversão e nem utilizado de qualquer maneira; mas, para um modo de criar representações do mundo concreto com a finalidade de entendê-lo, de fazer uso de sua inteligência para crescer intelectualmente.

A teoria froebeliana se preocupa em arquitetar recursos sistemáticos para as crianças se expressarem, tais como blocos de construção, tijolos, entre outros materiais usados para estimular a aprendizagem dos pequeninos e fazê-los trabalhar com vontade.

Desse modo, os jardins de infância froebelianos possuem o cuidado de selecionar e disponibilizar apenas os jogos e materiais nas quais o conteúdo estará contido, ou seja o jogo é recurso claro viabilizador e facilitador do aprendizado. Desse modo, a utilização de recursos viáveis e acessíveis trouxe uma nova dimensão para as crianças, assim como o prazer de aprender (KISHIMOTO, 2014).

Maria Montessori, formada em matemática, primeira mulher a se tornar uma médica italiana, é um dos principais nomes da história da educação moderna e contemporânea, e sendo a que se destacou pela criação da Casa “*dei Bambini*” ou casas de crianças. Montessori teve um olhar diferenciado para a educação infantil no início de seu trabalho e foi muito criticada, mas hoje seus métodos já são aceitos no mundo todo.

Seus ideais influenciaram o início da revolução educacional, o seu legado era que as crianças fossem livres para fazer suas escolhas. Nesse contexto, as crianças podem escolher o que mais lhes interessa, podem manipular diferentes texturas e tipos de materiais (KÜNZLE, 2011), pois, para Montessori através do contato com os objetos a mesma se desenvolvia intelectualmente e fisicamente.

Dessa forma, Montessori (1870 - 1952) e Décroly (1871- 1932) contribuíram significativamente para o ensino da matemática, sendo considerados por Wajskop (1999, p. 21), “como os primeiros pedagogos da educação pré-escolar a romper com a educação tradicionalista de sua época, propondo uma educação sensorial, através da utilização de jogos e materiais didáticos”. O método montessoriano ficou conhecido e se espalhou no mundo todo.

Montessori era convidada a ministrar palestras para formação de docentes. Visitou os cinco continentes, expandindo sua experiência em palestras e orientações. Lançou vários livros traduzidos em diversos idiomas e após retornar à Itália, passou a se dedicar a formação de professores para a educação de crianças especiais. No seu país de origem, esse método se tornou oficial nas escolas públicas e toda a Itália planejava suas escolas de acordo com essa técnica.

Como mencionado, Montessori dedicou-se a educação das crianças deficientes, porém seu método se espalhou e foi trabalhado também com crianças normais. Sua grande contribuição para o ensino fundamental que se tem atualmente foi em relação à diversidade dos materiais pedagógicos e dos jogos educativos

adequados à criança. No método de Montessori, todos os materiais eram brilhantes, em formas geométricas e talhadas para as pequenas mãos infantis.

Os objetos considerados os mais importantes para a “construção do processo ensino aprendizagem das crianças: as tabuas, lisas e ásperas, os cilindros coloridos, os encaixes sólidos, os sólidos geométricos, as barras vermelhas, a escada marrom e a torre rosa” (SILVA, 2010, p. 120). No ambiente educacional, por defender as condições do desenvolvimento infantil, e por modificar a maneira de aprender e ensinar de acordo com a Psicologia da criança. Este processo de aprendizagem não se limitava apenas à sala de aula, em tudo que a criança fazia poderia surgir uma aprendizagem significativa.

Assim como os de Froebel e Montessori, os objetos e estratégias de ensino de Jean Piaget foram aceitos no mundo todo, inclusive no Brasil. Tudo começou aos 50 anos de pesquisa, no qual ficou curioso com as descobertas que tinha feito ao trabalhar no laboratório da escola de Alfred Binet, em Paris, e a partir daí focou seus estudos em compreender como o cognitivo das crianças se desenvolviam. Jean Piaget entendeu que a criança não é um sujeito estático, mas sim um ser que interage e aprende com seu meio de inserção a mesma tem por característica a curiosidade o que a leva a adquirir respostas o que colabora para sua formação (BARANITA, 2012).

Na concepção de Piaget, o jogo é em geral a assimilação que se sobressai à acomodação, uma vez que o ato da inteligência leva ao equilíbrio entre a assimilação e a acomodação, sendo a última prorrogada pela imitação. Conforme a criança vai se socializando o jogo vai adquirindo regras ou então a imaginação simbólica se adapta de acordo com as necessidades da realidade.

De fato, a criança precisa ter o jogo como uma atividade indispensável, e que a infância necessita ser a fase das brincadeiras, pois as mesmas são meias indiscutíveis para se chegar ao desenvolvimento intelectual, sendo assim prioridade na prática educativa.

Piaget defende que o desenvolvimento humano está dividido em estágios, em que o ser humano desde o nascimento até à adolescência passa por mudanças, ou seja, estágios que caracterizam a teoria piagetiana.

A primeira é o jogo de exercício que se refere ao desenvolvimento sensório-motor da criança (0-2 anos), logo, às primeiras formas da inteligência que começa por ser prática ou sensório-motora. O jogo simbólico surge no fim do segundo ano. É o “faz de conta”, a possibilidade de utilizar um objeto como

símbolo de outra coisa. Origina-se nos dois últimos estágios do desenvolvimento sensório-motor, quando a criança começa a aplicar um esquema sensório-motor sem conteúdo (isto é, sem objeto). Por fim, o de regras constitui o último tipo de jogo: origina-se no precedente, nas dramatizações, em que a cooperação deve necessariamente intervir (BROUGÈRE, 1998, p. 84).

Ainda de acordo com a teoria piagetiana, os jogos simbólicos aparecem no final dos dois anos de idade, com o aparecimento da função simbólica, como a representação de um objeto ausente, quando a criança entra no estágio pré-operatório do desenvolvimento cognitivo. Desta forma, no jogo simbólico a criança finge ser outrem, atribui novas funções a objetos ou se imagina em alguma situação

Finalmente, os jogos de regra, de acordo com Piaget apareceram a partir dos 4 ou 5 anos de idade, quando a criança larga o jogo egocêntrico, no entanto é somente próximo dos 7 anos que a criança consegue verdadeiramente se submeter a regras. É neste tipo de jogo que a criança começa a se adaptar com a vida em sociedade sendo que as leis (regras do jogo) que fazem com que o grupo se torne coeso e busque um objetivo em comum: jogar (BROUGÈRE, 1998).

Outro teórico que este estudo buscou a contribuição é Henri Wallon. Para este teórico, o desenvolvimento humano deve ser considerado nos vários campos funcionais que distribuem a atividade infantil, pois a criança deve ser contextualizada nas relações com o meio. À vista disso, o desenvolvimento irá ocorrer tanto em ambientes físicos como nos ambientes sociais, dois fatores importantes para a formação da personalidade. Esta realiza a integração de duas funções principais: a afetividade e a inteligência.

No início do desenvolvimento, a criança não vê suas interações separadas do parceiro, porém, com o tempo a criança vai perdendo esse papel e individualizando. Segundo Pozas (2013, p. 24), a teoria walloniana “busca a compreensão dos aspectos sociais e culturais que interferem no desenvolvimento da criança partindo de um movimento social para individual”.

Para Wallon toda atividade exercida pela criança é lúdica, pois é através das brincadeiras e jogos que as crianças aprendem com mais facilidade, e se relaciona melhor com o meio, facilita na construção de sua própria identidade e no desenvolvimento dos seus conhecimentos de forma natural. Nessa perspectiva, o brincar irá contribuir para o crescimento e desenvolvimento da criança. Assim, jogo

seria uma atividade voluntária, livre da criança e quando imposta por outra pessoa perde-se o caráter de jogo e passa a ser caracterizado com um trabalho ou ensino.

Para Wallon (1981) *apud* Baranita (2012, p. 43), “aprender a jogar com os outros, leva ao desenvolvimento da personalidade onde a sensibilidade, a afetividade e a parte emocional estão presentes neste ato (jogar)”. A convivência funciona como um meio para que haja trocas de conhecimentos no qual o jogo encontra alimento, uma forma de continuar e ser bem feito.

Logo, pode-se constatar que jogos e brincadeiras são instrumentos mediadores no processo de ensino e aprendizagem, bem como se faz indispensáveis para as vivências dos pequenos na sociedade.

Também este estudo trouxe Vygotsk (1984) que assegura a importância de se considerar o desenvolvimento humano em todos os aspectos, seja social ou cultural, e apresenta estudos sobre o papel psicológico do jogo para o desenvolvimento da criança. A palavra jogo deve ser entendida como brincadeira, caracterizando o brincar da criança como imaginação em ação, um dos elementos fundamentais. É nas brincadeiras que o mundo ilusório e imaginário ganham espaço.

[...] o brincar e o brinquedo criam na criança uma nova forma de desejos. Ensinam-na a desejar, relacionando seus desejos a um fictício, ao seu papel no jogo e suas regras. Dessa maneira, as maiores aquisições de uma criança são conseguidas no brinquedo; aquisições que, no futuro, tornar-se-ão seu nível básico de ação e moralidade (VYGOTSKY, 1989 *apud* POZAS, 2013, p. 43).

No momento em que a criança está brincando a mesma realiza desejos, cria suas próprias regras, realizando aquilo que não poderia fazer quando não estar brincando, e é com essas experiências adquirida nas brincadeiras que ajudaram a tomar decisões no futuro.

Com isso, é importante investigar as necessidades, as motivações e as tendências que as crianças manifestam e como se satisfazem nos jogos, a fim de se compreender os avanços nos diferentes estágios de sua evolução.

Nesse contexto, o brinquedo também comporta uma regra relacionada com os papéis, não se importando com o ganhar ou perder, pois o fato de estar brincando já proporciona prazer à criança. Por meio do papel da imitação, onde a criança faz aquilo que ela viu o outro fazer, mesmo sem ter clareza do significado da ação, e aos poucos

deixa de repetir por imitação, passando a realizar a atividade conscientemente, criando novas possibilidades e combinações.

Para Pozas (2013), a criança imita ações que acontece na vida real, como por exemplo um ator, cantor, um dançarino, um jogador de futebol famoso ou uma mãe cuidando de casa e de seus filhos. Por isso, a imitação não pode ser vista como uma simples repetição mecânica dos movimentos e modelos, pois quando ela age imitando está construindo novas possibilidades e se desenvolvendo tanto psicologicamente como fisicamente.

Vale ressaltar que a essência do jogo é a nova relação que se cria entre o campo do significado e o campo real que, seria a relação entre a imaginação que só existe no pensamento e situações reais. Na concepção vygotskyana, aprendizado e desenvolvimento são distintos porém, indivisíveis e que o desenvolvimento tem por princípio o aprendizado sendo ambos aspectos universais que promovem avanços nas funções psicológicas culturalmente organizados e com especificidades humanas. (POZAS, 2013).

Trazendo essas informações para a educação em seus diversos aspectos, percebe-se que em qualquer disciplina curricular em que o professor utilize diferentes jogos educativos, mais possibilidades ele terá de trabalhar a zona de desenvolvimento, possibilitando mais vivências com a criação, com uma visão de inventar e surpreender com a imaginação.

1.3 JOGOS E BRINCADEIRAS NO AMBIENTE FAMILIAR

O ato de brincar num contexto social, no ambiente familiar ou escolar, representa uma maneira em que a criança encontra de se expressar, aprender, relacionar e interagir consigo e com o mundo a sua volta. De fato, é por meio do brincar que ela estabelece uma relação entre suas experiências e as possibilidades de novas aprendizagens.

Na família, inicia-se as atividades de brincadeiras, onde a criança aprende de acordo com suas experiências, sendo esta, o verdadeiro ambiente educativo da criança.

O brincar, atividade essencial para o desenvolvimento infantil, não pode ser visto somente como fins didáticos para a alfabetização. Tem que ser percebido como uma atividade essencial e potencializadora do desenvolvimento, e que proporciona à criança durante seu processo a capacidade de ler o mundo adulto, opinando e criticando-o (BARROS, 2009, p. 38).

Baseando-se em uma visão histórica, o brincar ocorre em um contexto cultural, desempenhando várias funções para o desenvolvimento da criança. E a cultura começa quando a família se preocupa em introduzir as brincadeiras para que a criança desenvolva estímulos. Na educação de modo geral, e principalmente no ensino fundamental, o brincar é visto como atividade dominante da infância, que permite por meio do lúdico vivenciar a aprendizagem como processo social.

Assim, a criança inicia sua socialização partindo da simbologia, da ação imaginativa na qual há um misto de coisas reais servindo como base para criações representativas, surge aí o dinamismo, a reconstrução da vivência dentro da brincadeira. É um jogo simbólico (POZAS, 2013). De fato, a criança tem no ato de brincar, um trabalho imprescindível e especial.

Assim, a educação deve apegar-se para se tornar uma estratégia educacional. Desse modo, Sommerhalder e Alves (2011, p. 20) pontuam a brincadeira como, “um espaço em que a criança pode experimentar, descobrir, criar e recriar experiências e saberes sobre si própria e sobre o mundo que a cerca”. O ato de brincar por ser uma atividade livre que não inibe a fantasia, favorece o fortalecimento da autonomia da criança e contribui para a sua formação e até para fortalecer as estruturas defensivas. E essa atividade precisa ter início no ambiente familiar.

Nas palavras de Oliveira (2000), um exemplo clássico da representação simbólica é a brincadeira de boneca, que nada mais é que uma forma de imitar a situação real de ser mãe, a qual ela vivencia observando sua progenitora e assim reproduz ludicamente.

Assim pode-se perceber que é no ambiente familiar que acontece o primeiro meio de socialização da criança, em que ela receberá a base inicial de como se proceder na vida em sociedade. A inserção da criança no mundo se dá em meio a trocas de experiências adquirida através da convivência com a família, na maneira de ensiná-la a se portar como um ser social, já se torna um exemplo para a mesma.

A família, independentemente de sua constituição, influencia a vida de seus membros desde seu nascimento pelo contato permanente, pois é a responsável pelos primeiros ensinamentos, além disso, acredita-se que os pais são os principais interessados na aprendizagem e no desenvolvimento dos filhos (RODRIGUES, 2015, p. 39).

Segundo o autor, a família é compreendida como um elemento de grande importância para a formação de uma criança, pois, os pais é quem tem mais contato com a mesma. Assim, é através dos familiares que a criança recebe os primeiros ensinamentos e muitos deles é repassado quando ambos estão brincando ou jogando.

Mesmo se forem uma família de poucas condições para comprar brinquedo sofisticados eles podem ser criativos e utilizar tampinhas de garrafas petes, potes de margarinas, caixas de papelão, solado de sandálias velhas, latinhas de sardinhas e etc., para a construção de muitos brinquedos e jogos divertidos, os mesmos acabam por se tornar sendo até mais interessantes, pois, independente de como seja a condição dos pais os desejos de que seus filhos tenham uma vida bem sucedida, que sejam cidadãos de bem, são os mesmos.

O processo de socialização dos filhos ocorre primeiramente no ambiente familiar, que às vezes passa por série de dificuldades, desde as financeiras, até dificuldades na forma das mães lidarem com suas crianças na solução de alguns problemas. Poletto (2005, p. 01) aponta que, “a pobreza e o preconceito podem ser considerados como fatores que envolvem aspectos tão adversos que muitas vezes se tornam crônicos, interagindo de forma negativa no desenvolvimento da criança”.

Infelizmente o número ainda é muito grande de crianças trabalhando em condições precárias quando as mesmas deveriam estar brincando e estudando, levando uma vida de criança, muitas já fazem o papel familiar, e assim vão perdendo sua infância. Ainda conforme Poletto (2005), a infância é afetada de modo negativo quando a criança passa por situação de pobreza, não conseguem ser atendidas nem nas suas necessidades mais básicas e por assumir funções de caráter adulto vão perdendo sua infância.

Uma das dificuldades enfrentadas pelas mães de famílias quanto a seus filhos, começou a partir da segunda guerra mundial em que começaram a trabalhar fora de suas casas deixando assim de participar da vida dos mesmos e também de brincar com eles.

A partir da Segunda Guerra Mundial houve maior incorporação de brinquedos de plástico. Começa aí, também, o aumento da violência nas ruas, e as crianças passam a ficar presas em casa, tendo a televisão e os brinquedos como companhia, já que as mulheres começaram a ter o direito e o dever de trabalhar para garantir a subsistência familiar. Dessa forma, os brinquedos industrializados passaram a ser os mais adequados à ordem doméstica, justamente por serem práticos e funcionais, não provocarem sujeira e, quando quebrados, virarem lixo e poderem ser substituídos por outros. (POLETTTO, 2005, p. 02).

Segundo a autora houve uma mudança na vida da sociedade na qual fez com que as mulheres se tornassem as responsáveis pelo sustendo e manutenção de sua família, e ao irem trabalhar se afastaram de seus filhos participando menos da formação, de seus comportamentos não estando perto de seus brinquedos para lhes dizer seus lados positivos e negativos.

E ainda hoje, a realidade encontrada é a mesma, as principais distrações das crianças é o celular e a televisão deixando de lado as brincadeiras e jogos tradicionais. Como os pais trabalham fora de casa a convivência com seus filhos se torna pouco ou às vezes inexistentes. As crianças estão se deixando envolver apenas por equipamentos e jogos tecnológicos e perdendo o gosto por brincadeiras infantis tradicionais o que instigam a criatividade e os movimentos.

Os pais têm a missão de dividir afazeres e controlar rotinas, as quais são assimiladas pela prole no desenvolvimento de sua personalidade. A partir da segunda infância, na relação entre pares da mesma idade, há a satisfação de necessidades de afiliação, compartilhamento de brincadeiras e identificações com os outros (POLETTTO 2005, p. 02).

De acordo com o exposto percebe-se então que, os pais devem dividir as tarefas e ensinar os costumes da família para desenvolver a personalidade de seus filhos, também tem o papel de criar momentos de lazer, e realizar brincadeiras e jogos com os mesmos, pois através do lúdico as crianças aprendem e se divertem.

Como diz Winnicott (1975) *apud* Sommerhalder e Alves (2011, p.12), “o jogo ou o brincar conduz naturalmente à experiência cultural; na verdade, constitui seu fundamento”. Nesse sentido, a brincadeira é uma atividade social que proporciona a inserção das crianças no grupo à qual pertence, contribuindo para ampliação dos seus conhecimentos por meio da prática. Uma prática prazerosa e divertida que leva a criança a tornar suas atividades com responsabilidades.

Na opinião de Pozas (2013), as crianças brincam com muita frequência, à medida que é brincando que a criança expõe sua percepção de mundo e como o organiza. Dessa forma, ao passo que a criança brinca ela interage, explora e constrói conhecimento possibilitando a sua própria construção do pensamento. Os jogos e brincadeiras se encontram ausentes em alguns ambientes familiares.

Atualmente, com o aumento da violência e custo de vida, ensinar, educar e brincar com as crianças nas cidades se torna cada dia mais difíceis, pois os pais quando vão trabalhar tem que deixar seus filhos presos dentro de suas casas ou apartamentos que são pequenos e não tem nem espaço suficiente para brincar e jogar.

Assim, as crianças ficam isoladas sem conhecer outras, além de que a maioria dos pais não tiram nem um pouco do seu tempo para brincar com seus filhos, pois trabalham o tempo todo e quando chegam em casa estão exaustos de mais para brincadeiras.

Considerando todos os aspectos mencionados, muitas crianças perdem a oportunidade de conhecer as brincadeiras tradicionais, de correr ao ar livre, subir em árvores. Percebe-se então que, algumas crianças estão perdendo suas infâncias e que seria necessário que esses pais tirassem um tempo para seus filhos, como levá-los para conhecer a natureza, no parque para brincar com outras crianças, ou seja, que criem momentos de lazer com seus filhos.

Portanto, como diz Lira (2015, p. 24), para que “a criança cresça confiante faz necessário que seus familiares estejam sempre unidos nos momentos bons e ruins, e que acima de tudo demonstrem muito afeto uns pelos outros”. Assim sendo, a criança precisa se sentir segura e para isto os adultos e ou responsáveis precisam apoiá-la principalmente nas horas adversas que costuma ser comum na vida.

A família tem como responsabilidade garantir a sobrevivência da espécie humana com cuidados necessários. Deve ainda proporcionar afeto fundamental para a sobrevivência do indivíduo, servir de suporte para as ansiedades existências dos seres humanos durante seu desenvolvimento, superação de “crises vitais” (adolescência) e criar ambiente adequado que permita uma aprendizagem que sustente o processo de desenvolvimento de qualquer ser humano (OLIVEIRA, 2008 *apud* LIRA, 2015, p. 26).

Assim sendo, a autora mostra os múltiplos tipos de responsabilidades da família com seus membros como por exemplo educação, alimentação, guarda, cuidado,

abrigo, carinho e atenção entre muitas outras. Quando se faz referência à atenção e carinho é claro, que a melhor forma de ensinar as crianças e brincando, jogando e comemorando cada relance das vitórias adquiridas ou as consolando de que nos jogos em algumas ocasiões ganhamos e às vezes perdemos, todavia, que isso faz parte da vida, e incentivá-las a continuar a brincar.

A brincadeira é para a criança um espaço de investigação e construção de conhecimentos sobre si mesma e sobre o mundo. Brincar é uma forma de a criança exercitar sua imaginação. De fato, para que as crianças ampliem seus conhecimentos e visão de mundo é crucial que esta seja estimulada a brincar.

A família é muito importante na vida das crianças fazendo-as a creditar em si mesma e no seu potencial, pois é no seio familiar que são repassados valores e princípios aos filhos, e onde são vivenciadas experiências afetivas. É no espaço que recebem estímulos, incentivos, aplausos, quando necessário. Desse modo, o papel de extrema importância da família no desenvolvimento da criança é fazer com que a mesma se torne uma pessoa adulta com autoestima e determinação aprende a enfrentar problemas e desafios.

O que se espera da família é que independentemente de serem pobres ou ricas, de terem tempo ou não, de ter tido infância ou não é que brinquem, joguem, se divirtam mais com suas crianças, que criem momentos de lazer, de alegrias com elas, pois as mesmas precisam de carinhos e de momentos com seus familiares.

2 A UTILIZAÇÃO DO JOGO NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM DO ALUNO

2.1 O LÚDICO NO DESENVOLVIMENTO COGNITIVO E MOTOR

Os jogos lúdicos podem ter bastante influência no desenvolvimento mental e das coordenações motoras de uma criança quando utilizadas adequadamente. Considerando a importância dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento da criança, através das atividades lúdicas os professores podem desenvolver as habilidades físicas, cognitivas, afetivas e sociais dos alunos (BARANITA, 2012).

Nesse contexto, entende-se que o ser humano é um ser que precisa mover sempre. E quando trata-se de aprendizagem, os jogos, as brincadeiras e as invenções infantis buscam transformar o mundo, o mundo da criança, principalmente a que está em uma escola, pois ajudam a desenvolver e descobrir conhecimento novos.

Os jogos são atividades que dão prazer e dá a oportunidade de realizar algo, criar, inventar e assim, aprender a viver o não-real, dentro do mundo real. As brincadeiras levam ao mundo que a criança pensa e cria.

Portanto, a infância é uma etapa fundamental na vida da criança para que ela aprenda a brincar. Essa etapa é considerada a idade das brincadeiras, com isso destaca-se o lúdico, pois é algo que faz com que a criança reflita e descubra sobre o mundo em que vive (TEIXEIRA; VOLPINI, 2014, p. 79).

Para as autoras, a infância é o momento em que a criança tem que brincar, pois é através das brincadeiras que as mesmas aprendem a refletir e descobrir como é o mundo em que vive. A realidade recriada corresponde coisas novas. Assim, é possível ao pensamento atravessar os limites do mundo imaginário, para produzir algo diferente e novo. O brincar é o espaço com poder de transformação e progresso pelo conhecimento.

De acordo com Teixeira e Volpini (2014), a infância é a fase propícia para a criança interagir com o mundo e o local onde estar inserido de modo que o aprender ganha mais significado. Pois os jogos e as brincadeiras estimulam melhor a criança dando a ela mais prazer pois torna mais agradável as atividades.

Os jogos e brincadeiras são instrumentos de grande importância para o desenvolvimento da criança principalmente quando a mesma está desenvolvendo essas atividades com outras pessoas, pois facilita a troca de experiências. Leontiev

(1994) *apud* Cordazzo e Vieira (2007) asseguram que a ludicidade desperta a descoberta as relações existentes entre os homens. Além do que, as crianças podem fazer análise de suas habilidades comparando as com dos demais.

Quando a criança brinca não está somente se divertindo, mas sim, aprimorando uma série de habilidades, como raciocínio lógico, atenção, memorização, linguagem, coordenação motora, adaptabilidade social e resolução de problemas. Aspectos esses que serão necessários durante a vida adulta.

Durante os jogos e brincadeiras, as crianças adquirem diversas experiências, interagem com outras pessoas, organizam seu pensamento, tomam decisões, desenvolvem o pensamento abstrato e criam maneiras diversificadas de jogar, brincar e produzir conhecimentos (VIEIRA; OLIVEIRA, 2010, p. 02).

De acordo com as autoras, através dos jogos as crianças adquirem muitas aprendizagens, aprendem a interagir, a se organizar, tomar decisões, a desenvolver seus pensamentos aprendem a ser criativas criando novas maneiras de brincar e assim enriquecem ainda mais seus conhecimentos. Além de que, quando brincam com outras crianças, a mesma aprende a conviver com diversas pessoas a dividir objetos, a respeitar o espaço do outro.

O jogo e a brincadeira devem estar presentes na educação das crianças, não para ocupar tempo, mas serve para que a criança passe a desenvolver a intelectualidade, a autoconfiança, a exploração, a curiosidade, o raciocínio, a emoção, a psicomotricidade. Tudo o que é preciso que melhore em sua vida, que vai levá-la a ampliar os seus valores e seu modo de viver e aprender de um modo sadio com as pessoas, seus colegas, seus pais, professores.

Além disso, a brincadeira pode ser uma eficaz ferramenta a ser utilizada para estimular e promover a aprendizagem das crianças. É possível afirmar modo lúdico de ensinar é visto como uma maneira acolhedora da capacidade criativa da criança na qual ela deve sentir-se livre e segura (CARDOZZO, 2007).

Quando uma criança brinca utilizando qualquer brinquedo ou jogo que utilize de movimentos como acertar o alvo ou de equilíbrio, estará contribuindo para a sua habilidade motora. Gonçalves (2016) também discorre sobre a importância dos jogos na educação infantil, afirmando que por meio deles há o desenvolvimento motor da criança, pois, os jogos contribuem para o desenvolvimento das crianças tanto individualmente quanto socialmente.

Muitos são os autores que discorrem sobre as influências dos jogos no desenvolvimento mental e das coordenações motoras das crianças no qual será abordado as teorias de alguns autores como Piaget, Vygotsky. Nesse contexto, as brincadeiras e os jogos são atividades que têm uma ação direta em todos os níveis de crescimento da criança, e sempre estarão, pois tem uma importância para o desenvolvimento: físico, moral, emocional, espiritual, mental, intelectual.

Assim sendo, o jogo contribui na cognição da criança de forma a desenvolvê-la, enriquecendo o pensamento da mesma com mais possibilidades de informação sobre o conteúdo, segundo a teoria Piagetiana, uma vez que, os jogos desenvolvem a imaginação, observação, atenção, a criatividade, a linguagem, e a socialização.

Nessa mesma linha de raciocínio, Sousa (2013) defende que, é reconhecível o caráter educativo da ludicidade na formação da personalidade da criança e no seu sistema psicomotor. Durante a brincadeira, as crianças aprendem a ser obediente, a respeitar, a cuidar do outro, e aprendem valores como honestidade, lealdade e perseverança, adquirindo valores para a boa convivência com o próximo.

Com acepção, os jogos ajudam na educação da criança, pois dão conta de uma reflexão social e histórica do movimento do Homem, oportunizando a criança a investigar e problematizar as práticas que advêm das mais variadas manifestações culturais e existentes no dia-a-dia.

Para Vygotsky (1991) *apud* Cordazzo e Vieira (2007), os processos simbólicos e representações conduzem ao pensamento abstrato. A brincadeira é primordial para que a criança evolua cognitivamente. Entre o real e o imaginário, alimenta sua vida interior com contentamento, descobre o mundo em que vive e torna-se uma pessoa que tem a capacidade de criar.

Nesse aspecto, os estudos de Vygotsky demonstraram que a imaginação da criança a possibilita satisfazer os desejos que na realidade não são possíveis. É por meio das brincadeiras que as crianças realizam desejos que na vida real não é possível, uma criança pobre brinca de ser rica, outras brincam que são donas de restaurantes, de serem mães, professoras ou doutoras, dizem que voam e até que tem superpoderes.

Com base nesse pressuposto, Vygotsky (1991) *apud* Cordazzo e Vieira (2007, p. 96) ressalta que, “a brincadeira cria as zonas de desenvolvimento proximal e que estas proporcionam saltos qualitativos no desenvolvimento e na aprendizagem

infantil”. Para os autores, há dois níveis de desenvolvimentos, o retrospectivo que a criança desenvolve só, através dos conhecimentos adquiridos e o prospectivo que desenvolve atividades com a ajuda ou orientação de outras pessoas.

Conforme Pozas (2013), a zona de desenvolvimento proximal seria a distância entre os dois níveis. Vivências lúdicas tanto com educadores como com pais e coleguinhas podem levar a um melhor conhecimento de si e do grupo como um todo, tornando uma magia em suas vidas.

De acordo com Vygotsky (1991) *apud* Pozas (2013, p. 43)”, é por meio da brincadeira que a criança começa a separar o objeto real de seu significado, atingindo, assim, a definição funcional de conceitos ou objetos”. Através dos jogos as crianças aprendem o significado das coisas, como utilizá-las, as brincadeiras potencializam a exploração e a construção do conhecimento da criança, pois estimula a motivação interna, bem como a imaginação, produção e reprodução de conceitos aprendidos e assim, a aprendizagem acontece.

Os jogos contribuem para o desenvolvimento integral da criança, sobretudo que ela seja capaz de socializa-se e integrar-se à sociedade, sempre na busca de novas relações, construindo o conceito de respeito ao colega e às pessoas que estão ao seu redor.

Numa leitura sobre Dohme (2004), nota-se que tanto para as crianças, quanto para jovens os jogos é uma ferramenta de desenvolvimento e não apenas diversão. No entanto, o mesmo ressalta que ainda que fosse somente diversão, já seria importante, mas, além disso os jogos propiciam a exploração de variadas maneiras educativas.

De acordo com a autora, a brincadeira tem muitas utilidades principalmente no desenvolvimento das crianças.

Os jogos colaboram com o desenvolvimento de habilidades onde empregam a força: puxar, levantar, empurrar; a agilidade: correr, saltar, rastejar; a destreza: ativar, mirar esquivar. Como também habilidades físicas que exigem uma maior sensibilidade, como por exemplo, jogos onde as crianças necessitam se ocultar ou executar alguma atividade ligada a psicomotricidade fina, como: enfiar uma agulha, equilibrar um ovo etc (DOHME, 2004, p. 25).

A autora fala da contribuição dos jogos para o desenvolvimento da criança adquirida através de experiências como o quanto de força colocar para empurra,

puxar, levantar algo, adquire agilidade, destreza, equilíbrio, habilidades funções essas que serão utilizadas na vida adulta.

A ludicidade envolve as habilidades de memória, atenção e concentração, além do prazer da criança em participar de atividades de maneira diferente e divertida é através destes que o ser humano pode expressar livremente as suas ideias, defeitos e virtudes, habilidades e dificuldades, que sentem.

É por meio da brincadeira que a criança encontra formas de se expressar e agregar experiências, estabelecendo relações com as atividades com que se depara. As crianças têm apreço pelos jogos, em razão de eles apresentarem a necessidade de se movimentar e estas atividades precisam ser feitas envolvendo todo o grupo de forma alegre e leve.

O mundo lúdico ao mesmo tempo que devolve às crianças um estímulo para brincar, resgata a alegria de poder experimentar, descobrir e criar além de se mover, Proporciona aos alunos um ambiente bom, agradável e desejado sempre, facilitando a integração entre eles, descobrindo outras formas de expressar-se; assim, o aluno vai se sentindo mais feliz e percebendo os outros como companheiro para brincadeiras em grupo. O que importa é que seu corpo e sua mente estão sempre em movimento, impulsionados pelo prazer da ação que realiza e numa constante situação de diálogo e comunicação.

Assim, quando a criança brinca ela expressa várias emoções que ela sente ou seja através das brincadeiras pode-se observar o emocional e a personalidade da criança.

As crianças têm diversas razões para brincar, uma destas razões é o prazer que podem usufruir enquanto brincam. Além do prazer, as crianças também podem, pela brincadeira, exprimir a agressividade, dominar a angústia, aumentar as experiências e estabelecer contatos sociais (CORDAZZO; VIEIRA, 2007, p. 97).

Segundo os autores, um dos motivos das crianças brincarem e a diversão, mais que enquanto brincam algumas crianças também expressa sentimentos de agressividades e angústia. Desse modo, algumas crianças são maltratadas, ou por que presenciam cenas que as levam a agir da mesma forma quando estão brincando. Como por exemplo, cenas de agressão, os autores dizem ainda que através das brincadeiras as crianças adquirem experiências e se socializam.

Nesse aspecto, o jogo e o brincar é compreendido como uma atividade construída pela criança nas interações que estabelece com outros sujeitos e com os significados culturais do meio em que vive.

É preciso consciencializar que o jogo fornece informações a respeito da criança, das suas emoções, da forma como interage com o grupo de pares, o seu desempenho motor, o seu estágio de desenvolvimento ao nível da linguagem e formação moral.

2.2 A INFLUÊNCIA DO JOGO NA APRENDIZAGEM DO ALUNO

A importância do jogo (ludicidade) na aprendizagem dos conteúdos das disciplinas é muito grande. Os jogos e as brincadeiras fazem parte fundamental na educação e no crescimento da criança e não propiciar ao aluno a possibilidade de brincar, é estar deixando uma lacuna em seu desenvolvimento, é dificultar sua capacidade de lidar com seus impulsos e seu modo de agir, e conseqüentemente não saber como controlá-los e ensiná-los. São atividades que influenciam no aprendizado, principalmente tratando-se da aprendizagem escolar.

Durante as brincadeiras e jogos, a criança tem diferentes funções que ensinam a se colocar e fazer o que lhe compete; ao brincar ela põe para fora todos os seus medos e se torna responsável pelo seu papel.

Pode-se perceber ainda como a criança é tratada pelas pessoas que a rodeiam ao observar suas brincadeiras, pois ela imita de maneira muito real os tratamentos recebidos. Por isso brincar com crianças é coisa muito séria. À medida que a criança cresce a realização destas atividades encontram-se inteiramente relacionadas com o desenvolvimento psicológico, emocional e social do ser humano, pois são as brincadeiras e os jogos que fazem isso acontecer.

Percebe-se que o brincar e o jogar constituem-se como importantes fontes de desenvolvimento e aprendizagem, possibilitando ao aluno apropriar-se de conhecimentos e habilidades no âmbito da linguagem, da cognição, dos valores e da sociabilidade. Ou seja, é no brincar e no jogar que as crianças vão se constituindo como agentes de sua experiência social, organizando com autonomia suas ações e interações, elaborando planos e formas de ações conjuntas, criando regras de convivência social e de participação (VIEIRA; OLIVEIRA, 2010, p. 02).

Desse modo, é importante perceber que com atividade infantil, os jogos podem e devem ser desenvolvidos nas escolas, uma vez que ao incluir o jogo e a brincadeira nas atividades escolares, cria um serviço de desenvolvimento integral na criança como um instrumento distinto nos processos de construção de conhecimento e intelectual.

As brincadeiras na Educação Infantil, é um dos muitos caminhos que se vê como a criança começa seu processo de adaptação para a realidade através de uma conquista física, aprendendo a lidar de forma cada vez mais coordenada, movimentada e com a intenção de mover seu corpo, situando-se e organizando-o no espaço e no temporal que lhe é recomendável, que começa a fazer sentido para sua memória pessoal, que lhe faz bem.

Quando a criança não brinca, tem problemas de inibição, de vergonha; mesmo que uma criança viva triste e afastada dos outros, sempre brinca com qualquer objeto de forma lúdica, porque é próprio do ser humano.

Através do jogo, a criança aprende brincando e se sente bem. Essa é uma característica universal de todas e são elas especiais, quando são mediadas pelos educadores, que conduzem ao próprio aprendizado. A partir dessa interpretação, Vieira e Oliveira (2010) notou-se que o processo de letramento e de alfabetização é fundamental que haja jogos e brincadeiras, pois são decisivas para a ampliação dos conhecimentos e conhecimentos e habilidades da criança.

Na perspectiva da aprendizagem, os jogos e brincadeiras são meios para se chegar ao conhecimento. Assim, cabe a cada um educador, especialmente quando trabalha diariamente com as crianças, trabalhar a infância, permitindo e favorecendo o brincar e assim o desenvolvimento.

Para Batista e Dias (2012), os jogos são apoio imprescindíveis na alfabetização servindo como uma disputa divertida e facilitadora na jornada do conhecimento. Ao interagir com atividades lúdicas, com brincadeiras, jogos, músicas e danças, as crianças podem não perceber que adquirem conhecimentos, tornando mais dinâmica a aprendizagem e, do mesmo modo, facilitando-a, pois as atividades parecem mais naturais.

Desta forma, os jogos são recursos auxiliares importantes para serem utilizados em sala de aula, fazendo com que o aluno se interesse pelos conteúdos didáticos, caminhando por meio da curiosidade do aprender. Entendemos que os jogos servem como importante ferramenta pedagógica,

favorecendo também aspectos como a socialização, atenção e concentração, trazendo grande benefício para o desenvolvimento e a aprendizagem, fazendo com que os alunos se sintam atraídos e capazes de aprenderem os conteúdos didáticos de uma forma diferenciada e lúdica (BATISTA; DIAS, 2012, p. 981).

Para as autoras, os jogos têm uma grande influência no desenvolvimento do aluno, no qual as brincadeiras educativas provoquem no mesmo a curiosidade de ir em busca de mais conhecimento além de tornar uma atividade divertida e interessante.

Então, os jogos na Educação não servem apenas para divertimento, mas também para que a criança se torne um adulto criativo e com capacidade de produzir, com boa coordenação motora, que saiba respeitar regras e relacionar-se com o mundo e com as pessoas, respeitando e aceitando resultados, entre outras finalidades especiais.

Os estudos de Batista e Dias (2012) observam que, a aprendizagem através dos jogos tem por característica despertar desejos e prazer por parte da criança e por isso devem ser utilizados como recursos pedagógicos no ensino aprendizagem. Por isso é importante lembrar também que o jogo na faixa etária de Educação Infantil é fonte de alegria e prazer e que o verdadeiro jogo possibilita a superação das dificuldades que as crianças encontram e proporcionam alegrias e diversões.

[...] os jogos podem ser empregados em uma variedade de propósito dentro do contexto de aprendizado. Um dos usos básicos e muito importantes é a possibilidade de construir-se a autoconfiança. Outro é o incremento da motivação [...] um método eficaz que possibilita uma prática significativa daquilo que está sendo aprendido. Até mesmo o mais simplório dos jogos pode ser empregado para proporcionar informações factuais e praticar habilidades, conferindo destreza e competências. (SILVEIRA, 1998 *apud* BATISTA; DIAS, 2012, p. 979).

Como já enfatizado anteriormente, os jogos podem ser utilizados de várias formas como método pedagógico para ensinar os alunos, no qual até com os jogos mais simples se consegue resultados positivos.

O saber para ser construído com base no lúdico leva a criança, enquanto participa do jogo a elaborar metas, a ter uma visão de gostar do que faz, a perceber e explorar diferentes estímulos e situações, a antecipar resultados, a levantar diferentes situações e a formular estratégias para se dar bem. Os jogos são instrumentos pedagógicos muito importante para conseguir a aprendizagem dos alunos no qual

professores utilizaram para que informações novas ou difíceis de aprender, sejam assimiladas de forma divertida e prazerosa.

Partindo do pressuposto que o aluno tem papel importante no processo de ensino aprendizagem, encontramos no jogo, um importante aliado do processo de ensino, uma vez que permite que o próprio aluno através da manipulação e do ato de jogar, crie estratégias e busque respostas para superar os obstáculos encontrados (SOUZA, 2011, p.19).

Para a autora, o jogo tem grande importância no processo de ensino e aprendizagem, no qual o aluno através das experiências adquiridas nos jogos saiba lidar com as barreiras que possa aparecer em sua vida. Ao brincar e se divertir, as aulas na escola um aluno se depara com diversos objetos do cotidiano e experimenta determinadas tarefas e situações que podem vir a viver.

A partir da leitura sobre a visão de Tazinazzo, (2012) compreende-se que os jogos e brincadeiras não se restringem a uma disciplina somente e por isso através deles trabalha-se a ampliação do campo intelectual do educando. Assim sendo, nos conteúdos existentes nas disciplinas, a criança toma consciência da sociedade, do seu papel nela e da importância das decisões.

A compreensão da riqueza do processo de brincar para a formação do conhecimento das crianças implica imaginar nas práticas pedagógicas cotidianas dos espaços educacionais como uma dimensão fundamental das interações que ali são estabelecidas entre adultos, crianças e colegas, assim como do processo de construção de conhecimentos e da experiência cultural.

O jogo torna-se um aliado dentro da sala de aula como promotor da aprendizagem e, conseqüentemente, do desenvolvimento de novas estruturas cognitivas. Ao colocar o aluno em situação de jogo, o professor acaba por aproximá-lo dos conteúdos culturais veiculados na escola (SOUZA, 2011, p. 20).

De acordo com a autora, o jogo se transforma em um facilitador da aprendizagem na sala de aula, pois através do mesmo, o professor tem o poder de aproximar o aluno dos diversos conteúdos na sala de aula. O jogo e a brincadeira envolvem um referencial de cultura e de vivência da criança, pois é possível retratar-se a vida de um povo e é nesse contexto que o jogo, exerce ligações com as disciplinas de história, geografia, matemática ciências, e etc.

É principalmente com as atividades desenvolvidas no contexto educativo, que as crianças estimulam pensamentos e linguagem para questionar, resolver situações diferentes, para partilhar vivências e construir saberes chegando ao aprendizado. E a escola é o ambiente para se trabalhar a aprendizagem que servirá para o futuro, de acordo com o que a sociedade exige.

A criança tem direito de brincar para se desenvolver e aprender mais. Entendê-la como sujeito com direito de brincar e jogar é proporcionar um brincar de qualidade para ela. Isso precisa de tempo, espaço, materiais, principalmente, incentivo e professores que desenvolvam na escola as brincadeiras que possam ajudar o crescimento infantil.

Fazendo uma comparação das visões de Batista e Dias (2012) e Kishimoto (1996), é possível notar que a prática do professor deve sempre conter os jogos, por serem atuantes como componentes fundamentais no aprender, contribuindo para a construção do conhecimento.

À vista disso, deve-se levar em conta que tudo ao redor da criança é capaz de estimular e enriquecer as brincadeiras. Pensar na mediação torna-se indispensável no momento de organizar e comprar brinquedos, arrumar a sala, brincar no parque, e também no momento em que se dirigir uma brincadeira com a turma na escola através da professora ou do professor.

A mediação no contexto da escola se destaca pela forma de interação da ludicidade. No brincar não pode ser diferente, e as mediações devem ocorrer para que o tempo de brincadeiras dentro da escola seja aproveitado ao máximo pelas crianças. O profissional da educação deve saber como fazer o uso correto do lúdico o aplicando-o de forma responsável de modo a estabelecer uma relação entre o brincar e o aprender.

Nessa perspectiva, favorecer a brincadeira na educação infantil não significa simplesmente deixar que as crianças brinquem sem que seja feita nenhuma intervenção. Afinal, as brincadeiras precisam ser conduzidas para que a criança consiga a aprendizagem e o desenvolvimento educacional de acordo com sua capacidade.

Neste sentido, o jogo ganha um espaço como a ferramenta ideal da aprendizagem na medida em que propõe estímulos ao interesse do aluno, desenvolve níveis diferentes de experiência pessoal e social, ajuda a construir suas novas descobertas, desenvolve e enriquece sua

personalidade, simboliza um instrumento pedagógico que leva o professor à condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem, ele pode ser utilizado como promotor de aprendizagem e das práticas escolares (CAMPOS, 2003 *apud* BATISTA; DIAS, 2012, p. 980).

De acordo com as autoras, os jogos são ferramentas de grande importância para auxiliar na aprendizagem dos alunos na escola, pois faz com que os mesmos se interessem ainda mais pelas aulas além de proporcionar conhecimentos e experiências diversas, facilitando bastante o processo de ensino dos professores.

Por isso que a ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade, mas principalmente na infância e na adolescência, e utilizada em casa ou nas escolas, na qual ela deve ser vivenciada, não apenas como diversão, mas com objetivo de desenvolver as potencialidades da criança, visto que o conhecimento é construído pelas relações interpessoais e trocas recíprocas que se estabelecem durante toda a formação e o desenvolvimento da criança.

Portanto, a utilização de jogos e atividades lúdicas no cotidiano escolar é muito importante, devido à influência que os mesmos exercem na vida dos alunos, pois quando eles estão envolvidos emocionalmente na ação, torna-se mais fácil e dinâmico o processo de ensino e aprendizagem e justamente é isso que se busca para todos.

2.3 O PAPEL DO EDUCADOR NAS ATIVIDADES LÚDICAS

Muitos professores não trabalham com atividades lúdicas como gostariam, pois o espaço de tempo e os materiais disponíveis deixa a desejar. Numa leitura das ideias de Souza (2013), entende-se que o professor é o protagonista do processo lúdico na educação infantil, pois a ele cabe criar os espaços, disponibilizar os materiais e se envolver nas brincadeiras como mediador da construção do conhecimento.

Desse modo, o professor precisará ser muito criativo para conseguir espaço e tempo na utilização das atividades lúdicas que são de importância para promover a aprendizagem e o desenvolvimento infantil.

As crianças brincam grande parte do seu tempo, e o jogo constitui um dos recursos mais eficazes de ensino para que a criança adquira conhecimentos sobre a realidade em que vive, por isso é fundamental o professor criar maneiras para utilizar dessa metodologia.

Baranita (2012) em relação ao lúdico afirma que, as brincadeiras carregam consigo e ensinam os saberes populares como também levam as crianças a interagir entre si através de uma aprendizagem prazerosa e divertida. Quando a criança está brincando e jogando, ela aplica os seus esquemas mentais à realidade acerca do que está acontecendo, aprendendo e assimilando conhecimentos. Os jogos e as brincadeiras propiciam a ampliação dos saberes.

Outro ponto importante é o papel do professor, que deve atuar como agente observador, ensinar o aluno a utilizar corretamente o jogo e participar deles afim de que isto sirva como estímulo e favoreça, assim, o aprendizado, aliando o jogo aos textos trabalhados a partir de seu plano de aula (SOUZA, 2011, p. 27).

Para a autora, o professor educador deve usar o jogo como uma ferramenta para metodologia educacional, em que consiga observar e aplicar mais jogos que se apresentam de diversas formas de cooperação entre alunos, que incentivem desafios, criem situações que façam florescer as habilidades e competências de cada um e tornem claro o papel que cada um tem no momento e que precisa exercer.

Assim, é necessário que haja o planejamento e a organização das mesmas contendo objetivos e metas e assim tornando-se mais eficazes e coerentes com o processo educativo (BARANITA, 2012).

Para que isso ocorra é importante que o educador planeje suas aulas utilizando jogos bem estruturados, visando o crescimento integral da criança partindo da ideia que todos os jogos servem para exercitar, desafiar, promover o convívio, ensinar e divertir e dar muito prazer.

O papel do educador centra-se então em procurar meios que facilitem novos conhecimentos e isso só é possível através da observação. Através da observação de uma simples brincadeira, o educador tem acesso a informações preciosas para a sua prática, pois para além de ser um orientador também deve ser um desafiador, aumentando o grau de dificuldade do jogo de forma a torná-lo mais interessante para que haja uma maior aprendizagem (BARANITA, 2012, p. 53).

Com base na citação, entende-se que, o professor tem o papel de observar os alunos em suas atividades para através delas ele possa desenvolver métodos para melhorar o seu trabalho, maneiras que facilitem conhecimentos.

Assim, por meio das brincadeiras, os professores podem adquirir informações riquíssimas para melhorar ainda mais os seus métodos de ensino, se aperfeiçoando

nas atividades lúdicas para que se tornem desafiadoras dificultando um pouco os jogos para que possa deixá-los mais interessante e prazerosos, e ao mesmo tempo promovendo a aprendizagem.

Os professores devem apostar nas atividades lúdicas na escola, na sala de aula, no pátio, devem criar espaços para que as crianças tenham a capacidade de brincar e se divertir, de sentir prazer e querer sempre mais está ali e proporcionar a possibilidade de decifrar os enigmas que a rodeiam.

A brincadeira torna-se assim um momento de investigação, pesquisa, descoberta e construção de conhecimento sobre si mesma e sobre o mundo, dentro de um contexto que mostra o real e assim, trazendo benefícios e desenvolvimento para o conhecimento.

Para Froebel, a criança deve ser vista como criadora e os jogos devem ser utilizados para tal, e que o jogo sendo transformado na arte de ensinar é a qualidade para ser um bom educador (BARANITA, 2012). É no ato de brincar que a criança desenvolve sua inteligência, realizando diversas percepções, estimulada por diferentes materiais e interações com seu meio na construção de um ser social. Dessa forma, que o espaço serve como estímulo de aprendizagens, de busca de procura sempre, pois a brincadeira faz bem e traz prazer.

As atividades lúdicas devem estar presentes na educação infantil, não para ocupar tempo e fazer de conta. Entretanto, para que a criança passe a desenvolver a intelectualidade, a autoconfiança, a exploração, a curiosidade, o raciocínio, a emoção, a psicomotricidade, sua visão de mundo mesmo de uma forma mais simples que a de um adulto, que vai levá-la a ampliar os seus valores e agrupar-se de um modo sadio com as pessoas.

Nesse contexto, o meio lúdico pode ser visto como um ambiente capaz de acolher a espontaneidade das crianças em busca do seu próprio ser, onde ela pode ser criativa, espontânea, sentir-se segura e ficar sempre à vontade de fazer algo que ela gosta e que pode inovar sempre.

O lúdico associado com a educação, torna a aula mais atraente e prazerosa, mas muitas pessoas, não percebem que essa relação é indissociável uma da outra, atualmente as duas caminham juntas, percebendo-se que a um desenvolvimento integralmente nos envolvidos, mas os professores devem ter cuidado para trabalhar o lúdico para que traga conhecimentos, sempre que for trabalhado os jogos deve ter a intenção de aprendizado, caso contrário não terá sentido (RIMOLDI; ANDRADE; BOLZAN, 2016, p. 375).

De acordo com as autoras, as brincadeiras em sala de aula servem para tornar as aulas mais atraentes, no entanto, os professores devem estar atentos ao planejamento da aplicação dos jogos na escola. É importante demonstrar que o educador tem domínio e conhecimento de sua função, pois, os jogos não podem servir simplesmente para preencher os espaços sem atividades, nos quais os professores coloca o jogo para abandonar os educandos de qualquer maneira.

Os jogos e brincadeiras devem entrar como ferramenta para alcançar os objetivos da aprendizagem e estar em consonância com os conteúdos. O que o professor necessita é ter em mente sobre o valor do jogo no ambiente escolar e para que ele serve.

Observando a concepção de Baranita (2012), entende-se a confirmação da responsabilidade do professor ao conduzir o lúdico, tendo consciência dos benefícios deste para a criança; haja visto que é necessário a aplicação do lúdico pelo professor, este precisa ter conhecimento do tema; pois o mesmo é quem prepara as brincadeiras ligadas à promoção do desenvolvimento da criança.

Com isso, Teixeira (1995) *apud* Leal (2011, p. 17) menciona que, “cabe ao educador oferecer inúmeras oportunidades para que se torne prazerosa a aprendizagem por meio dos jogos e brincadeiras”. Desse modo, o ideal é que o professor tenha algumas atividades, estratégias para lidar com os diferentes comportamentos que os alunos têm.

Portanto, uma das principais atribuições do professor é de organizar o espaço de estudo de forma que vai deixar as crianças bem à vontade, tomar conhecimento antecipado de como agir frente as reações das crianças com as atividades aplicadas.

Para Teixeira e Volpini (2014), os professores de educação infantil têm como atribuição ajudar as crianças a expressar seus sentimentos, habilidades e desenvolvimentos através de atividades lúdicas pois é na escola um dos momentos que a criança forma seu pensamento de como ser alguém no futuro. As autoras que uma das funções do professor é ser o guardião do brincar.

É de suma importância a mediação do professor entre o educando e a construção do conhecimento. Por isso faz necessário que os docentes continuem sempre em busca de estarem atualizados quanto a novos conhecimentos com as tecnologias e assuntos atuais fazendo cursos, buscando sempre estarem atentos as

novidades que surgirem para que sempre possam contribuir sempre mais de forma inovada (RIMOLDI; ANDRADE; BOLZAN, 2016).

É de extrema importância que a criança perceba em seu professor um amigo, pois este laço afetivo irá ser uma ferramenta direta na aquisição de novos conhecimentos. O educador deve ter como meta principal auxiliar os educandos a dar um sentido aos conhecimentos que conseguirem adquirir, utilizando estratégias para estes terem a oportunidade de exporem algumas coisas pessoais, para neste momento compreendermos mais afundo esta criança que pode estar precisando muito de uma palavra amiga e de um abraço cheio de calor (IBIDEM, p. 380).

Por fim, umas das funções dos professores é de se tornar amigos dos educandos pois é umas das ferramentas mais importante para que o mesmo possa contribuir ainda mais na aprendizagem dos alunos principalmente com os problemas pessoais no momento de compreende-los quando estiverem com alguns problemas. No qual o mesmo poderá ajudar até mesmo com sua experiência de vida.

3 O JOGO COMO RECURSO PEDAGÓGICO: CONCEPÇÕES E PRÁTICAS DOS PROFESSORES DA ESCOLA MUNICIPAL ROTARYANO DEJALMA SERIQUE DE ITAITUBA-PA

3.1 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

O percurso metodológico deste trabalho acadêmico deu-se de forma qualitativa e exploratória, visto que trata-se de um estudo bibliográfico uma vez que foi feito um levantamento teórico dos principais autores que abordam o jogo e sua influência na aprendizagem e desenvolvimento das crianças como também procura entender, descrever e explicar a importância de se trabalhar o lúdico nos anos iniciais do ensino fundamental. Para tanto, observou-se autores como: Kishimoto (2014), Poletto (2005), Pozas (2013), Sommerhalder e Alves (2011) e Baranita (2012), sendo ambos discorrem sobre as etapas de evolução da criança e o papel do jogo nessa evolução.

A pesquisa de campo realizou-se na Escola Municipal de Ensino Fundamental Rotaryano Dejalma Serique, em Itaituba-PA. Para coleta de dados foi aplicado um questionário aos professores, pois, segundo Gil (1999, p.128), o questionário pode ser definido “como a técnica de investigação composta por um número mais ou menos elevado de questões apresentadas por escrito às pessoas, tendo por objetivo o conhecimento de opiniões, crenças, sentimentos, interesses, expectativas, situações vivenciadas, etc”.

Assim, nas questões de cunho empírico, é o questionário uma técnica que servirá para coletar as informações da realidade, de forma a conhecer as percepções os professores colaboradores dessa pesquisa que possa trazer reflexões quanto aos desafios para o uso do jogo como recurso pedagógico.

Desse modo, 06 (seis) professores dos anos iniciais do ensino fundamental foram os participantes desta pesquisa que, ocorreu também por meio de observações no período de abril a junho de 2019. No quadro 1 pode-se observar os perfis dos entrevistados.

Quadro 1- Perfil dos entrevistados.

Entrev.	Formação	Possui Pós-Graduação	Série/Ano que atua	Nº de alunos
P ₁	Licenciatura Plena em Pedagogia	Não	1º	23
P ₂	Licenciatura Plena em Educação Física	Não	2º	26

	Cursando Pedagogia			
P₃	Licenciatura Plena em Pedagogia	Sim	3º	29
P₄	Licenciatura Plena em Pedagogia	Sim	3º	29
P₅	Licenciatura Plena em Pedagogia	Não	4º	33
P₆	Licenciatura Plena em Pedagogia	Não	5º	29

Fonte: EMEF Rot. Dejalma Serique, Itaituba-PA (2019).

Conforme as descrições no quadro, compreende-se que os professores estão qualificados para atuar junto ao alunado, com exceção de uma docente que está cursando Pedagogia. Somente dois professores possuem uma pós-graduação, ou seja, estão em formação continuada. Uma realidade polêmica na escola, uma vez que é fundamental o docente continuar estudando para aprimorar ainda mais seus conhecimentos.

Em pesquisa com os professores do 1º ao 5º ano do ensino fundamental, observou-se que o número de alunos por sala de aula estar de acordo com as normas, contudo, ainda sendo uma quantidade dentro das regras é um número grande de alunos para promover um bom desenvolvimento com qualidade.

3.2 CARACTERIZAÇÃO DA ESCOLA PESQUISADA

A Escola Municipal Rotaryano Dejalma Serique, situada a 12ª rua do bairro da Floresta, s/nº, é mantida pelo Governo Municipal, fundamentada na constituição vigente, na Lei de Diretrizes e Base da Educação Nacional 9394/96, e outros dispositivos legais, respeitadas as diretrizes regimentais aqui estabelecidas. Foi fundada em oito de novembro de 1987 e inaugurada em 25 de junho de 1988.

A construção da escola foi incentivada pela Presidente da casa da Amizade, Senhora Cícera Maria Barbosa Lima, popularmente conhecida por Cecília e pelo Senhor Luiz Gonzaga Pereira de Sousa, presidente do Rotary com realização de vários eventos. Em 2012, a mesma foi ampliada, hoje se encontra com 08 salas de aula todas, climatizadas, uma secretaria; uma sala para atendimento Técnico Educacional; sala de professores; uma cozinha, uma biblioteca, sala de reforço Escolar em matemática, sala de Atendimento Educacional Especializado.

Desde o ano de sua fundação aos dias atuais passaram-se pela gestão de pessoas comprometidas com a melhoria da escola: Totalizando 13 diretores e a partir de agosto de 2015 é nomeada a direção da referida instituição a professora Edinolia

Ferreira Paiva ficando até dezembro de 2017 e sendo reeleita por mais um biênio de dezembro de 2017 a dezembro de 2019.

A Escola oferece a Educação Básica no Ensino Fundamental anos iniciais. Para o atendimento a este nível de ensino a mesma disponibiliza de dois turnos manhã e tarde o ensino regular é no contra turno o reforço Escolar em matemática; Atendimento Educacional Especializado - AEE e Oficinas multidisciplinares pelo programa Mais Novo Educação. Quando ao suporte à integração família-escola, a Escola Dejalma reconhece e respeita as diferentes formas de organização das famílias e prioriza momentos de diálogo e escuta, buscando, em seu cotidiano, estabelecer estreita comunicação, fazendo uso, para tanto, de meios adequados. Assim sendo criou o “Momento " D" - Família na escola” no intuito de tê-las mais próximas, participando ativamente, seja no acompanhamento das atividades escolares de seus filhos; em reuniões de pais, participação em eventos socioculturais ou até mesmo como colaboradores nas formações dos educadores.

Neste ano de 2019, a escola trabalha com quantitativo de 354 alunos, de 1º ao 5º ano, nos turnos manhã e tarde, tendo em seu quadro funcional o quantitativo de 35 funcionários, constituído por uma diretora, uma secretária, uma auxiliar de secretária, uma técnica, 21 professores, 02 merendeiras, 04 auxiliares de serviços gerais e 03 vigias.

A comunidade escolar está parabenizada neste ano de 2019 pelo excelente resultado na avaliação da Prova Brasil, obtendo um aumento no Ideb (Índice de Desenvolvimento da Educação Básica), que no ano de 2017 alcançou a média 6.0, fruto de muita dedicação, compromisso e trabalho de toda uma equipe que buscou incansavelmente esse resultado, contando com o apoio incondicional de toda a comunidade escolar.

É assim que a escola Dejalma Serique há 30 anos vem contribuindo para a constante melhoria das condições educacionais da sociedade, visando assegurar uma educação de qualidade aos alunos, num ambiente de responsabilização social. Sem perder de vista a sua Missão que é tornar-se referência pela qualidade do ensino que ministra pela maneira como atende os alunos e pela competência profissional de sua equipe.

3.3 CONCEPÇÕES E PRÁTICAS DOS PROFESSORES

Com o objetivo de conhecer a prática docente nos anos iniciais do ensino fundamental no que se refere à utilização da ludicidade, este estudo ouviu os professores. Iniciou-se a pesquisa destacando que **os jogos pedagógicos realizados na sala de aula são uma estratégia para motivar as crianças à aprendizagem de conteúdos curriculares e não um mero passatempo**. Desse modo, solicitou-se na questão 1 a opinião dos colaboradores sobre essa afirmativa. Conforme quadro 2 é possível perceber a opinião dos professores.

Quadro 2 - Sobre a utilização de jogos em aula.

Entrev.	Relatos dos entrevistados
P ₁	<i>“Sim”.</i>
P ₂	<i>“Os jogos pedagógicos é um facilitador da aprendizagem... pelo conteúdo e atividades de sala de aula. A utilização de jogos e atividades lúdicas, como estratégia de ensino pode”.</i>
P ₃	<i>“Os jogos pedagógicos desempenha uma ampla função no processo de ensino aprendizagem, pois propicia ao educando uma forma mais lúdica de aprender determinados conteúdo”.</i>
P ₄	<i>“Os jogos pedagógicos são de suma importância no processo ensino aprendizagem pois propicia aos educandos uma aula mais atraente onde desperta o interesse dos mesmos”.</i>
P ₅	<i>“Os jogos é um instrumento da educação utilizada para despertar na criança o aprender, pois através dos jogos as crianças conseguem desenvolver o emocional, cognitivo e social”.</i>
P ₆	<i>“Eles devem ser utilizados com maior frequência pois e também com responsabilidades eles são motivadores pois facilita e torna a atividade mais leves”.</i>

Fonte: EMEF Rot. Dejalma Serique, Itaituba-PA (2019).

Observa-se que todos os professores concordam que o jogo pedagógico é uma estratégia para ser utilizada em sala de aula como facilitador da aprendizagem para que aconteça de forma mais descontraída. É auxiliar no desenvolvimento cognitivo do estudante, além de proporcionar a socialização, por isso a brincadeira pode existir na classe facilitando a aprendizagem dos alunos, não devendo ser realizada apenas como mero passatempo.

O jogo como promotor de aprendizagem e do desenvolvimento passa a ser considerado nas práticas escolares como importante aliado para o ensino, já que coloca o aluno diante de situações lúdicas como o jogo pode ser uma boa estratégia para aproximá-los dos conteúdos culturais a serem vinculados na escola (KISHIMOTO, 1994 *apud* SOUZA, 2013, p. 15).

A autora afirma ainda mais a importância das atividades lúdicas em salas de aulas como recurso metodológicos, à medida que facilita aos professores a realização de aulas mais atraente, incentivando a imaginação e criatividade para se sair bem em suas atividades com jogos e assim trazer a atenção para os conteúdos.

E dando continuidade na conversa em seguida perguntou-se na 2ª questão: **Você utiliza o jogo como recurso pedagógico? Com que frequência?** O quadro 3 traz o relato dos entrevistados.

Quadro 3. Frequência de uso do jogo como recurso pedagógico.

Entrev.	Relatos dos entrevistados
P ₁	<i>“Sim”.</i>
P ₂	<i>“Uma ou duas vezes na semana, no máximo.”</i>
P ₃	<i>“Raramente. Apesar de ter conhecimento da importância dos jogos pedagógicos pouco utilizo devido a quantidade de alunos e o espaço.”</i>
P ₄	<i>“Sim, frequentemente desenvolvo atividades lúdicas envolvendo jogos pedagógicos, de modo a garantir o sucesso da aprendizagem dos discentes”.</i>
P ₅	<i>“Sim, semanalmente”.</i>
P ₆	<i>“Utilizo, com muita frequência”.</i>

Fonte: EMEF Rot. Dejalma Serique, Itaituba-PA (2019).

Todos os docentes responderam que utilizam os jogos como recursos pedagógicos, sendo que 1 não falou com que frequência, 3 utiliza poucas vezes e 2 utiliza com frequência. Como se pode ver, embora os professores saibam que os jogos pedagógicos são de grande utilidade em sala de aula, pouco são utilizados por vários motivos como, falta de espaço, turmas muito grandes, material insuficiente para preparar os jogos, e atividades assim vai exigir mais esforço, dedicação e paciência do educador.

Às vezes, o professor prepara um trabalho com todo entusiasmo, mas não alcança o resultado esperado, e todos esses fatores vai desmotivando a continuar realizando suas atividades empregando jogos.

Entretanto, alguns docentes utilizam os jogos pedagógicos com mais frequência, mesmo com todas as dificuldades encontradas. Em todos os trabalhos que forem desenvolver, caso encontrem dificuldades devem ser mais persistentes. Segundo Souza (2013, p.15), “O ambiente escolar deve ser um local onde se busque constantemente a eficácia no processo educativo através de momentos em que os

jogos possam estar inseridos para se auxiliar a construção de conhecimentos de maneira eficaz e contagiante”.

Como já enfatizado, o jogo pedagógico é um instrumento ótimo para animar uma sala de aula tornando as atividades mais atraente, divertidas e facilitando assim a aprendizagem. Por isso faz-se necessário que os professores utilizem mais dessas práticas.

A vista disso, na 3ª questão perguntou-se aos entrevistados: **Em que momento da aula você costuma introduzir os jogos pedagógicos? Há um momento próprio e particular para estas atividades?** O quadro 4 mostra a resposta dos docentes.

Quadro 4 - Momentos em que os jogos pedagógicos são introduzidos na aula.

Entrev.	Relatos dos entrevistados
P ₁	<i>“Geralmente no primeiro momento”.</i>
P ₂	<i>“Sempre depois do recreio. Pois estão sempre muito agitados”.</i>
P ₃	<i>“Geralmente esse jogos pedagógicos são utilizados apenas nos momentos recreativos”.</i>
P ₄	<i>“Geralmente no final da aula. Pois na parte final da aula, os alunos já estão mais agitados. Assim os jogos pedagógicos contribui para que os mesmos despertem o interesse pela aula”.</i>
P ₅	<i>“Na apresentação e fixação dos conteúdos”.</i>
P ₆	<i>“O momento varia de acordo com o planejamento da aula e as necessidades que pede o conteúdo”.</i>

Fonte: EMEF Rot. Dejalma Serique, Itaituba-PA (2019).

De acordo com o observado, cada professor realiza os jogos a seu tempo, ou seja, no momento em que acham necessário, como um que administra no primeiro momento, outros dois que utilizam no decorrer das atividades aplicando de acordo com as necessidades do conteúdo dirigido.

Há também outros dois professores que introduzem no final da aula, pois os alunos retornam do recreio muito agitados e os jogos ajudam a acalmar e a facilitar a aprendizagem. Um dos docentes afirma utilizar as brincadeiras apenas na recreação, só para divertimentos das crianças.

Vale salientar que, com as respostas dos questionários anteriores embora todos os professores tenham o conhecimento da importância dos jogos pedagógicos, ainda é pouco utilizados nas salas de aula. Por isso é importante que os docentes

explorem mais e mais destas ferramentas no qual é o jogo pedagógico, pois são muitas as suas utilidades.

O lúdico ao instigar o aluno, faz com que o mesmo adquira conhecimento, mas há docentes que não estão utilizando o lúdico de forma adequada e produtiva, muitas vezes simplesmente como técnica pedagógica e nos momentos de recreação. Assim deixando de lado, os benefícios que o mesmo traz para nossos alunos (RIMOLDI; ANDRADE; BOLZAN, 2016, p. 374).

Dessa forma, as autoras expõem o lúdico como estimulante para o aluno, faz com que o mesmo aprenda com facilidade, mas tem professores utilizando dos jogos de forma insatisfatória, abrindo mão dos benefícios no qual a brincadeira promove.

Os jogos quando empregados de acordo com o conteúdo programado, em um ambiente preparado para realizá-lo. Se ele ajudar na aprendizagem do estudante e estiver de acordo com os objetivos que o docente deseja alcançar, pode ser apresentado em qualquer momento da aula.

Assim sendo, logo após na questão 4 procurou-se saber: **Qual sua concepção sobre o uso de jogos com regras e sua contribuição para o desenvolvimento cognitivo do aluno?** No quadro 5 percebe-se o parecer dos educadores.

Quadro 5 - Concepção sobre o uso de jogos com regras.

Entrev.	Relatos dos entrevistados
P ₁	<i>“Ótimo; pois as regras põem limites e a partir disso os alunos aprendem esperar sua vez e a perder e ganhar”.</i>
P ₂	<i>“É de total importância o uso de regras nos jogos, sua contribuição cognitiva é cada vez mais ampliado [...] conhecimento e sua compreensão do mundo”.</i>
P ₃	<i>“Trabalhar com jogos que tem regras ajuda a estimular o raciocínio da criança, ajuda a respeitar os limites, além de muitas outras contribuições que possa envolver o processo cognitivo”.</i>
P ₄	<i>“Os jogos além de ser um aliado do processo ensino aprendizagem, também desempenha um papel fundamental no seu processo de formação intelectual”.</i>
P ₅	<i>“É de fundamental importância quando se trabalha jogos com regras pois ajuda a criança no desenvolvimento cognitivo. Pois os jogos com regras ajudarão as crianças a se relacionar com a sociedade e com o emocional do mesmo”.</i>
P ₆	<i>“Os jogos com regras são úteis para que o aluno compreenda que é preciso esperar, lidar com as perdas e saber dividir, além de levar ao aprendizado com rapidez”.</i>

Fonte: EMEF Rot. Dejalma Serique, Itaituba-PA (2019).

Foi constatado que todos os professores entrevistados têm uma concepção sobre o uso dos jogos com regras muito positiva, pois consideram que as atividades realizadas com os mesmos contribuem na aprendizagem dos alunos. Também

ênfatizaram que auxilia na compreensão de perdas e vitórias, estímulo do raciocínio, a respeitar limites, a saber esperar, a aprender dividir, a adquirir um conhecimento maior sobre o mundo, desenvolve melhor o seu cognitivo e facilita também o seu relacionamento com a sociedade.

O lúdico influencia enormemente o desenvolvimento da criança. É através do jogo que a criança aprende a agir, sua curiosidade é estimulada, adquire iniciativa e autoconfiança, proporciona o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração (VYGOTSKY, 1991, p.119).

É muito estimulante e prazeroso se utilizar dos jogos pedagógicos como ferramentas para proporcionar a aprendizagem aos educandos, desenvolvendo assim seus conhecimentos de forma descontraída, para que adquira uma boa educação, sabendo esperar, dividir, se relacionar, e ainda tendo facilidade de aprender os conteúdos ensinados.

Prosseguindo a entrevista com os professores ainda foi indagado na questão 5: **Em que área de conhecimento você utiliza a prática lúdica com jogos?** No quadro 6 encontra-se a resposta dos professores.

Quadro 6. Área de conhecimento.

Entrev.	Relatos dos entrevistados
P ₁	<i>Em todas as áreas do conhecimento</i>
P ₂	<i>“Em todas as áreas do conhecimento</i>
P ₃	<i>“Na matemática e na linguagem</i>
P ₄	<i>Em todas as áreas do conhecimento</i>
P ₅	<i>“Em todas as áreas do conhecimento</i>
P ₆	<i>“Em todas as áreas do conhecimento</i>

Fonte: EMEF Rot. Dejalma Serique, Itaituba-PA (2019).

Observou-se que os professores utilizam as práticas pedagógicas em todas as áreas do conhecimento, com exceção de um professor que afirmou ser utilizada apenas em áreas específicas, como na matemática e na linguagem. Observa-se que é possível utilizar os jogos em todas as áreas do conhecimento. Até mesmo com todas as dificuldades encontradas no uso desses métodos.

Desse Modo, encontra-se alguns desses problemas nos relatos dos docentes na questão 6: **Na(s) turma(s) que atua, você enfrenta desafios para a utilização**

de jogos pedagógicos? Ao analisar os dados percebe-se, que todos os professores apontam que a escola dispõe de pouco materiais pedagógicos, queixam-se de turmas com muitos alunos, espaços inadequados para a realização das atividades lúdicas, e a metade se queixa de insuficiência de materiais para preparação dos jogos.

Desse modo, percebe-se com os relatos dos docentes que são muitos os desafios enfrentados pelos professores na realização de suas aulas para incluir os jogos pedagógicos.

Por fim, foi solicitado aos professores na questão 7 que **relacionasse os jogos mais utilizados em sua turma e com que finalidade**. As respostas estão descritas no quadro 7.

Quadro 7 - Jogos mais utilizados e seus objetivos.

Jogos pedagógicos	Objetivos
Boliche numérico Cubos geométricos Caixa mostro Dominó Matemático Dominó da multiplicação Dominó da tabuada Jogo do dominó Jogos dos números Jogos com balões Brincadeira das cadeiras	- Reconhecer os números em diferentes contextos por meio de brincadeiras. - Identificar e compreender as figuras planas, as esferas e cilindros. - Ensinar adição e subtração - Ensinar matemática com cálculos - Aprender multiplicar de maneira lúdica - Aprender a tabuada de maneira divertida - Levar os alunos a despertar o gosto pela matemática. - Desenvolver a capacidade de formação de conjunto - Ensinar adição e subtração gramática e encontro consonantal - Socializar com os colegas, compreender regras e aprender a desenvolver problemas matemáticos.
Jogo da sílabas e figuras Bingo de palavras Bingo de palavras Jogo de letras.	- Incentivar a leitura - Estimular a leitura por meio da brincadeira. - Despertar o interesse pela leitura de maneira lúdica - Descobrir quais as palavras pode ser formadas a partir das combinação das letras.
Jogos dos animais	- Ensinar como os animais se classificam quanto carnívoros, herbívoros e onívoros. A diferença de animais silvestre e animais domésticos, e aprende várias coisas sobre os animais.
Jogo de lateralidade Saco mágico Jogo da memória	- Trabalhar noções de lateralidades - Que revisem o conteúdo ensinado no dia. - Aguçar as memórias das crianças levando-os a ser seres pensantes.

Fonte: EMEF Rot. Dejalma Serique, Itaituba-PA (2019).

Através do quadro é notório que os educadores utilizam os jogos pedagógicos mais nas áreas da matemática com a finalidade de ensinar a somar, multiplicar, instruir

as várias formas da matemática e despertar neles o interesse pela mesma, Em segundo lugar, na área das linguagens (Português) com o intuito de incentivá-los a leitura e descobrir de como acontece a formação das palavras. Nas outras áreas do conhecimento os jogos são trabalhados com menos frequência.

Entretanto, é possível o aluno aprender muito mais além do que simplesmente o objetivo do professor pois são inúmeras as aprendizagens através dos jogos. Além de que o mesmo facilita para que o docente adquira informações do educando.

É através do lúdico que o professor obtém informações valiosíssimas sobre seus alunos além de estimulá-los na criatividade, autonomia, interação com seus pares, na construção do raciocínio lógico matemático, nas representações de mundo e de emoções, ajudando assim na compreensão e desenvolvimento do universo infantil (TEIXEIRA; VOLPINI, 2014, p. 78).

As autoras deixam claro a riqueza de utilidade dos jogos pedagógicos, que podem ser empregados em todas as áreas e disciplinas curriculares, às vezes com um único jogo é possível ensinar mais de um conteúdo, como raciocinar, interagir, se expressar, a criar. É possível extrair dos mesmos vários objetivos para enriquecer ainda mais o conhecimento das crianças sobre o mundo.

3.4 PROPOSTA DE INTERVENÇÃO

Tem sido inúmeros os desafios que muitos professores têm enfrentados no seu dia a dia para conseguir elaborar suas atividades com jogos pedagógicas para levar aos seus alunos, como a insuficiência de materiais para preparar os jogos, a escola dispõe de poucos materiais pedagógicos (jogos educativos), turma com muitos alunos e espaços inadequados para a realização das atividades lúdicas.

Para resolver um pouco desses problemas há a necessidade de que os professores que enfrentam dificuldades na preparação dos jogos por falta de materiais e porque a escola dispõe de poucos materiais pedagógicos, busquem formas de trabalharem com materiais reciclados, como as garrafas plásticas e suas tampinhas que dá para trabalhar contagem, cores, construir dama que trabalha o raciocínio. Com a garrafa é possível realizar o jogo de boliche com números e letra e etc., assim como pode ser utilizado também caixas de papelão, arames, latas e etc.

Outra opção é promover bingos e rifas nas escolas para conseguir dinheiro e comprar os restantes dos materiais que não tem como ser reciclado. Neste contexto

de necessidades deve ter uma mobilização para que se crie ou compre os recursos necessários para a realização dos jogos.

No que se refere a turmas numerosas, e o espaço inadequado para a realização das atividades, é importante que os professores juntamente com o responsável da escola arrumem uma forma de haver uma reunião com os governantes do município e pela educação para que revejam as Portarias de lotação e a quantidade de alunos na sala de aula. Ou aumentando o tamanho da escola, organizar um espaço que não esteja sendo utilizado por falta de estrutura ou até mesmo construindo mais escolas bem planejadas para que tenha espaços para a utilização dos jogos pedagógicos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O jogo funciona como estimulante do raciocínio, ao mesmo tempo relaxante e fundamental para o entendimento concreto dos conteúdos. Precisa ser levado a sério, aplicado com planejamento e cuidado para que sua eficácia aconteça. Promove-se através do jogo desde desenvolvimento corporal como coordenação, conhecimento das demais disciplinas, psicomotricidade, até os valores culturais e sociais.

A maneira como se conduz a aplicabilidade do jogo leva o aluno a se interessar e estreitar sua relação entre o aprendizado e a cotidiano dando sentido real a teoria sem que seja algo entediante, enjoativo e sim, prazeroso, criativo e libertador. Pensado neste contexto de habilidades práticas aliadas ao conhecimento teórico, constroi um educando mais seguro, dinâmico e autônomo para agir nas problemáticas do seu entorno, seja familiar ou até da comunidade.

O professor que trabalha com jogos necessita de espaços mais amplos, uma diversidade de materiais que na maioria das vezes não encontra no cotidiano escolar. Por essa razão, para fazer uso de jogos na prática docente, se torna mais complexo, requerendo um tempo maior, um planejamento bem elaborado para a junção de recursos. O educador deve ter como função levar constantemente o jogo, o lúdico para o ambiente de sala de aula, oferecendo sempre novidades criativas para prender a atenção do aluno. Enfim, o professor deve ser criativo, responsável e aberto as descobertas e saber direcionar os jogos.

De acordo a pesquisa realizada identificou-se que os professores têm uma concepção sobre o uso dos jogos nos anos iniciais do ensino fundamental muito positiva, todos dizem, que o mesmo é de suma importância em sala de aula, pois além de ensinar regras aos alunos, estimula o raciocínio cognitivo, contribui para o conhecimento e compreensão do mundo. Para os professores é muito importante trabalhar com jogos pedagógicos na sala de aula porque o mesmo é um facilitador da aprendizagem, é uma estratégia de ensino que dar certo. É importante também para que a aprendizagem aconteça de forma alegre e descontraída.

É impressionante os vários tipos de jogos que os professores utilizam em sala de aulas, no qual os mais utilizados com as turmas dos anos iniciais do ensino fundamental é o dominó e o bingo, pois tem como utilizar de várias maneiras, de forma a enriquecer qualquer conteúdo e auxiliar na compreensão de todas as disciplinas.

Embora os jogos pedagógicos sejam utilizados em todas as áreas, de conhecimento, as práticas lúdicas com jogos visando o desenvolvimento do aluno, acontece com mais frequência na matemática e na linguagem, conforme identificado na pesquisa realizada.

REFERÊNCIAS

- BARANITA, Isabel Maria da Costa. **A importância do Jogo no desenvolvimento da Criança**. Relatório de pesquisa bibliográfica. E.S.E. Almeida Garrett. Lisboa, 2012.
- BARROS, Flávia Cristina Oliveira Murbach de. **Cadê o brincar? Da educação infantil para o ensino fundamental**. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2009.
- BATISTA, Drielly Adrean; DIAS, Carmen Lúcia. **O processo de ensino e de aprendizagem através dos jogos educativos no ensino fundamental**. Encontro de Ensino, Pesquisa e Extensão, Presidente Prudente, 22 a 25 de outubro, 2012.
- BROUGÉRE, Gilles. **Jogo e educação**. Trad. Patrícia Chittoni Ramos. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.
- CORDAZZO, Scheila Tatiana Duarte; VIEIRA, Mauro Luís. A Brincadeira e suas Implicações nos Processos de Aprendizagem e de Desenvolvimento. **Estudos e Pesquisas em Psicologia**, Uerj, RJ, V. 7, N. 1, P. 92-104, Abr. 2007.
- DOHME, Vania D'Angelo. **Atividades lúdicas na educação – o Caminho de tijolos amarelos do aprendizado**. Anais do XVII Encontro Regional de História – O lugar da História. ANPUH/SPUNICAMP. Campinas, 6 a 10 de setembro de 2004.
- GIL, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 1999.
- GONÇALVES, Roney Pereira. **Jogos e brincadeiras e o desenvolvimento motor na educação infantil**. UniCEUB. Brasília 2016.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos infantis: O jogo, a criança e a educação**. 18 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.
- KÜNZLE, Maria Rosa Chaves. **Escolas alternativas em Curitiba: Trincheiras, Utopias e Resistências Pedagógicas (1965 – 1986)**. TESE (UFPR). PR: CURITIBA, 2011.
- LIRA, Noemi Ramos, **Indisciplina escolar em uma escola pública de ensino fundamental**, Itaituba-PA. TCC de Pedagogia da FAI, Itaituba-PA, 2015.
- MURCIA, Juan Antônio Moreno (Org.). **Aprendizagem através do jogo**. Porto Alegre: Artmed, 2009.
- NASCIMENTO, Carolina Picchetti; ARAUJO, Elaine Sampaio; MIQUEIAS, Marlene da Rocha. O jogo como atividade: contribuições da teoria histórico-cultural. Artigo, **Psicol. esc. educ.** v.13, n.2 Campinas, dez. 2009.
- OLIVEIRA, Vera Barros de (org). **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

POLETTTO, Raquel Conte. A Ludicidade da criança e sua relação com o contexto familiar. **Psicologia em Estudo**, Maringá, v. 10, n. 1, p. 67-75, jan./abr. 2005.

POZAS, Denise. **Criança que brinca mais aprende mais: a importância da atividade lúdica para o desenvolvimento cognitivo infantil**. 1 ed. Rio de Janeiro. Ed, Senac: Rio de Janeiro, 2013.

RIMOLDI, Andressa; ANDRADE, Denize de; BOLZAN, Aurora. O Lúdico na aprendizagem da Educação Infantil. **Revista Conversatio**. XAXIM, SC, Vol. 1, N. 2, Jul., Dez. 2016.

RODRIGUES, João Batista Sales, **Desafios da docência nas séries iniciais na formação de pequenos leitores**. Análise na Escola A Mão Cooperadora, município de Trairão-PA. TCC, Pedagogia. Itaituba: CLPP da FAI, 2015.

SCOPIIM, Valéria. **A torre de hanói e o jogo de xadrez – uma proposta de ensino de matemática aliada ao lúdico**. TCC da Universidade Tecnológica Federal do Paraná – UTFPR, Campus Medianeira. 2014.

SILVA, Hildeneide Nunes. **Estudos do sistema educacional Montessori: a educação sensorial como parte preponderante no processo da linguagem escrita**. UAA. Asunción. Paraguai, 2010.

SOMMERHALDER, Aline; ALVES, Fernando Donizete. **Jogo e a educação da infância: muito prazer em aprender**. 1 ed. Curitiba, PR: ed. CRV, 2011.

SOUZA, Eloá Franco. **Alfabetização e o lúdico: a importância dos jogos na educação fundamental**. TCC, Lisboa-SP, 2013.

SOUZA, Liliane Aparecida de. **O uso dos jogos educativos como auxiliar na aquisição da escrita**. TCC. Universidade Estadual de Maringá, UEM. Maringá 2011.

TAZINAZZO, Karina. **O lúdico como estratégia de ensino nas aulas de educação física**. TCC. Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Medianeira 2012.

TEIXEIRA, Héliça Carla; VOLPINI, Maria Neli. A importância do brincar no contexto da educação infantil: creche e pré-escola. **Cadernos de educação: Ensino e Sociedade**, Bebedouro - SP, 1 (1): 76-88, 2014.

VIEIRA, Larissa de Souza; OLIVEIRA, Valdiléia Xavier de. **A importância dos jogos e brincadeiras para o processo de alfabetização e letramento**. Trabalho de Conclusão de Curso, Pedagogia, PR, 2010.

VYGOTSKY, Lev. **A formação Social da Mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

WAJSKOP, Gisela. O brincar na educação infantil. **Caderno de pesquisa**, São Paulo, n. 92, 1999.

APÊNDICE A – QUESTIONÁRIO APLICADO AOS PROFESSORES

Prezado (a) professor (a),

Sou **Carla Euzébia Barboza Avelar**, acadêmica do curso de Pedagogia da Faculdade de Itaituba, e estou desenvolvendo meu trabalho de conclusão de curso, para identificar a **utilização dos jogos como recurso pedagógico facilitador do ensino-aprendizagem a partir do olhar do professor**. Por isso, gostaria de contar com sua colaboração respondendo às questões abaixo. Agradeço a colaboração.

I. Identificação:

Possui formação em Pedagogia? () Sim () Não

Possui pós-graduação: () sim () Não

Série/Ano e Nº de alunos da(s) turma(s) em que atua: _____

II. Concepções e práticas:

1. Os jogos pedagógicos realizados na sala de aula são uma estratégia para motivar as crianças à aprendizagem de conteúdos curriculares e *não um mero passatempo*. **Qual sua opinião sobre essa afirmativa?**

2. Você **utiliza o jogo** como recurso pedagógico? Com que frequência?

3. Em que momento da aula você costuma introduzir os jogos pedagógicos? Há um momento próprio e particular para estas atividades?

4. Qual sua **concepção sobre o uso de jogos com regras** e sua contribuição para o desenvolvimento cognitivo do aluno?

5. Em que **área de conhecimento** você utiliza a prática lúdica com jogos?

- ☐ Em todas as áreas do conhecimento.
 - ☐ No desenvolvimento motor.
 - ☐ Na matemática e na linguagem.
 - ☐ Nas áreas de ciências, arte, religião.
 - ☐ Na área socioafetiva, para promover a interação.
 - ☐ Outras. Quais? _____
-

6. Na(s) turma(s) que atua, você **enfrenta desafios** para a utilização de jogos pedagógicos?

Assinale mais de uma alternativa, caso necessário.

- ☐ A escola dispõe de poucos materiais pedagógicos (jogos educativos).
 - ☐ Insuficiência de materiais para preparar os jogos.
 - ☐ Pouco tempo disponível, pois temos muitos conteúdos para trabalhar.
 - ☐ Falta de formação pedagógica para o professor.
 - ☐ Turma com muitos alunos.
 - ☐ Espaços inadequados para a realização das atividades lúdicas.
 - ☐ Excesso de ruídos (barulhos) na sala.
 - ☐ Outras: Quais? _____
-
-

7. Por gentileza, relacione **os tipos de jogos pedagógicos** mais utilizados em sua turma e com que finalidade?

Nome do Jogo: _____

Objetivo: _____

Nome do Jogo: _____

Objetivo: _____

Nome do Jogo: _____

Objetivo: _____

Agradecemos sua contribuição nessa pesquisa!