



**UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA – UnB**  
**UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL – UAB 3**  
**FACULDADE DE EDUCAÇÃO–FE**  
**CURSO DE PEDAGOGIA**



**CLEUZALINA QUINTINO GOMES**

**JOGOS E BRINCADEIRAS POSSIBILIDADES DE  
APRENDIZAGEM NO ENSINO FUNDAMENTAL**

Alexânia – GO  
Dezembro de 2016

**GOMES, Cleuzalina Quintino**

**JOGOS E BRINCADEIRAS POSSIBILIDADES DE  
APRENDIZAGEM NO ENSINO FUNDAMENTAL**

Monografia apresentada como requisito parcial para obtenção do título de Licenciado em Pedagogia pela Universidade Aberta do Brasil – UAB/ Faculdade de Educação – FE da Universidade de Brasília – UnB, sob a orientação da professora doutora Magalis Bésler Dorneles Schneider

Alexânia – GO  
Dezembro de 2016

**FICHA CATALOGRÁFICA**

**GOMES, Cleuzalina Quintino. JOGOS E BRINCADEIRAS POSSIBILIDADES DE APRENDIZAGENS NO ENSINO FUNDAMENTAL**, Brasília DF, Dezembro de 2016. 69páginas. Faculdade de Educação – FE, Universidade de Brasília – UnB.

Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação em Pedagogia. FE/UnB-UAB

FE/UnB-UAB

**JOGOS E BRINCADEIRAS POSSIBILIDADES DE  
APRENDIZAGEM NO ENSINO FUNDAMENTAL**

**CLEUZALINA QUINTINO GOMES**

Monografia apresentada como requisito parcial para obtenção do título de Licenciado em Pedagogia pela Faculdade de Educação – FE, Universidade de Brasília – UnB, sob a orientação da Professora Dra. Magalis Béssem Dorneles Schneider

Aprovada em \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

**Membros da Banca Examinadora:**

---

Prof. Dra. Magalis Béssem Dorneles Schneider – UFT/Arrais TO - Orientadora

---

Prof. Msc. Telma América Venturelli – UnB/FE - Examinadora

---

Prof. Msc. Maria Aparecida Camarano Martins – UnB/FE - Examinadora

*A todos aqueles que amam as crianças  
e a educação, e que buscam  
incessantemente a valorização de  
ambas.*

## AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus pela proteção em todos os momentos da minha vida.

À Orientadora, Prof. Dra. Magalis Béssem Dorneles Schneider, pela dedicação e competência durante a elaboração da pesquisa.

À professora Prof. Dra. Raquel de Almeida Moraes, Prof. Telma América Venturelli, Prof. Nanci Martins de Paula e a Prof. Ana Rute Fortes Barbosa da Silva, pela gentileza de me ajudarem quando necessitei.

Aos meus pais que compreenderam a importância da educação formal e desejaram que um dia eu realizasse meu sonho de estudar.

Aos meus irmãos e irmãs pela cumplicidade e a amizade que nos une.

A toda a minha família pela harmonia de nossa convivência.

Ao meu genro pela amizade e respeito.

Aos amigos pelo incentivo ao meu crescimento intelectual.

Agradeço, especialmente, a Instituição pesquisada e a todos que participaram e colaboraram com a pesquisa.

Aos meus filhos Ananda, Flávio, Eduardo e Manoela que são a razão da minha vida.

“Há escolas que são gaiolas e há  
escolas que são asas.”

Rubem Alves

## SUMÁRIO

<b>AGRADECIMENTOS.....</b>	<b>19</b>
<b>DEDICATÓRIA.....</b>	<b>20</b>
<b>RESUMO.....</b>	<b>22</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>23</b>
<b>PARTE I– MEMORIAL EDUCATIVO.....</b>	<b>24</b>
Introdução.....	24
1.Trajectoria estudantil.....	25
2.Trajectoria acadêmica.....	28
3.Considerações finais.....	28
<b>PARTE II – TRABALHO MONOGRÁFICO.....</b>	<b>33</b>
Introdução.....	33
<b>CAPITULO I .....</b>	<b>35</b>
1.1. Jogos e Brincadeiras no Contexto Histórico.....	35
Aprendizagem.....	37
O Jogo.....	38
A Contribuição dos Jogos e Brincadeiras no Desenvolvimento da Aprendizagem da Criança.....	41
As Perspectivas Educacionais Lúdicas no Ensino e Aprendizagem.....	45
O Jogo do Faz- de- Conta.....	51
<b>CAPÍTULO II .....</b>	<b>59</b>
2.1. Metodologia da Pesquisa.....	59
Natureza da Pesquisa.....	59
Local da Pesquisa.....	59
Sujeitos da Pesquisa.....	60
Procedimentos.....	61
Instrumentos da Pesquisa e coleta de Dados.....	61
Análise dos Dados .....	62
<b>CAPÍTULO III .....</b>	<b>64</b>
3.1. Organização Análise e Discussão dos Dados .....	64
Considerações Finais .....	69
<b>PARTE III .....</b>	<b>70</b>
<b>PERSPECTIVAS PROFISSIONAIS NO CAMPO DA PEDAGOGIA .....</b>	<b>70</b>
Perspectivas Profissionais .....	70
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>	<b>72</b>

## RESUMO

Este trabalho monográfico é uma reflexão sobre a possibilidade dos jogos e brincadeiras serem utilizados como recursos facilitadores da aprendizagem de crianças do segundo ano do Ensino Fundamental. O objetivo da pesquisa foi o de verificar como são utilizadas as atividades lúdicas, brincadeiras e jogos, na prática pedagógica de uma turma de 2º ano do ensino fundamental de uma escola pública de Taguatinga – DF. Para tanto, buscou-se fundamentar a pesquisa em bibliografia que trata do assunto, onde os autores estudados apresentam contribuições que são compatíveis com a abordagem sistêmica. Ao longo do trabalho, aspectos importantes foram estudados, tais como: jogos e brincadeiras no contexto histórico, significação e importância do jogo; as perspectivas educacionais lúdicas no ensino e aprendizagem; o jogo do faz-de-conta. Na observação de aulas, procurou-se confrontar as vivências teóricas e práticas em seu aspecto motivador e facilitador da aprendizagem. Para alcançar ao objetivo proposto foi realizada uma pesquisa fundamentada em pressupostos qualitativos, onde foram utilizados os seguintes instrumentos: a observação sistemática de aulas, onde as brincadeiras e jogos foram empregados com o objetivo de facilitar o desenvolvimento integral da criança e de sua aprendizagem. Na análise dos dados, foi evidenciado que os professores utilizam os jogos e brincadeiras em suas práticas pedagógicas e que reconhecem os mesmos como importantes recursos pedagógicos na construção do conhecimento. Evidenciou-se, também, que o papel do professor é o de intermediar, facilitar o processo de ensino e aprendizagem para que o aluno tenha um desenvolvimento integral. Os resultados mostram que a prática pedagógica do professor deve estar direcionada aos reais interesses dos alunos, utilizando os jogos e brincadeiras como recursos didáticos, possibilitando às crianças uma forma de desenvolver as suas habilidades intelectuais, sociais e físicas, de forma prazerosa e participativa.

**Palavras-chave:** Jogos e brincadeiras, recursos didáticos, aprendizagem

## **ABSTRACT**

This monographic work is a reflection on the possibility of games and plays being used as facilitating resources for the learning of the second year of elementary school. The objective of the research was to verify how play activities and games are used in the pedagogical practice of a 2nd grade class from a public school in Taguatinga - DF. In order to do so, the research was based on bibliography about the subject, where the authors studied present contributions that are compatible with the systemic approach. Throughout the work, important aspects were studied, such as: games and plays in the historical context, significance and importance of the game; the educational playful perspectives in teaching and learning; the game of make-believe. In the observation of classes, it was searched to confront theoretical and practical experiences in their motivational and facilitating aspects of learning. In order to reach the proposed objective, a research based on qualitative assumptions was carried out, where the following instruments were used: systematic observation of classes, where games and plays were used with the purpose of facilitating the child's integral development and learning. In the analysis of the data, it was evidenced that the teachers use the games and jokes in their pedagogical practices and that they recognize them as important pedagogical resources in the construction of knowledge. It was also evidenced that the role of the teacher is to intermediate, to facilitate the process of teaching and learning so that the student has an integral development. The results show that the pedagogical practice of the teacher should be directed to the real interests of the students, using the games and plays as didactic resources, allowing the children a way to develop their intellectual, social and physical abilities, in a pleasurable and participative way.

**Keywords:** games and plays, didactic resources, learning

## **PARTE I – MEMORIAL EDUCATIVO**

### **INTRODUÇÃO**

O objetivo deste memorial é apresentar acontecimentos que marcaram minha vida pessoal, estudantil e acadêmica.

Ao escrevê-lo, percorro com saudades os caminhos dos meus primeiros anos de estudo, até chegar ao presente momento que é a formação acadêmica e a quase conclusão do curso de Pedagogia. Esses momentos vivenciados jamais serão esquecidos. Tento nesse estudo contextualizar as teorias estudadas com as vivências em sala de aula e minha experiência enquanto pessoa.

Sendo assim o memorial encontra-se estruturado em quatro sessões. Na primeira está a introdução, a qual apresenta a estrutura dessas memórias. Na segunda, minha trajetória estudantil abordada desde o meu percurso pessoal vivenciado, até minha iniciação de vida escolar e conclusão do ensino médio. Na terceira minha trajetória acadêmica, com reflexões e análises das aprendizagens e conhecimentos em uma relação das teorias estudadas e a prática docente. E na quarta e última minhas considerações da importância e contribuição do curso para o meu crescimento pedagógico. Portanto esse memorial decorre de minha trajetória estudantil e das obras lidas e analisadas ao longo do curso de pedagogia.

## 1. TRAJETÓRIA ESTUDANTIL

Na década de setenta, quando comecei a minha vida acadêmica, aos oito anos de idade, no interior de Minas Gerais no município de São Romão não havia jardim de infância, nem mesmo pré-escola. Eu e minha família morávamos na fazendinha da minha tia Carolina, na fazenda Boqueirão. Meu pai cuidava e trabalhava como lavrador para nos sustentar, enquanto minha tia morava na cidade mais próxima que ficava a 30 km, chamada Bonfinópolis de Minas. Na verdade essa fazenda era de posseiros, porém, pertencia a um Banco, acho que era Banco do Brasil, mas, quem morasse por quinze anos ou mais tinha o direito do Usucapião (direito de ficar com a terra e registrá-la em seu nome).

Comecei a primeira série aos oito anos de idade, porque tive de esperar a minha segunda irmã completar sete anos para ser matriculada na escola para fazer-me companhia, para irmos para a Escola Núcleo Colonial Vale do Urucuia, que ficava a mais ou menos dez quilômetros de distância da nossa casa, não tinha ônibus, tínhamos que ir a pé. Outros colegas também moravam em posses próximas, todavia como os meus pais eram muito ocupados, achavam melhor que fôssemos companhia uma da outra. Então, acordávamos bem cedinho ainda escuro, lavava o rosto, escovava os dentes, calçávamos chinelinhos ou nada, cada uma pegava a sua capanga (espécie de bolsa usada na fazenda, feita de algodão, tecida no tear ou de pano) colocava dentro dela: os caderninhos, lápis e borracha, oferecidos pelo governo do estado. As aulas começavam às sete horas da manhã. Não tínhamos livros. Os professores passavam toda matéria no quadro negro. Eu tinha uma sede de aprender de entender as coisas tanto que na minha família assim que fui aprendendo a ler e escrever fui cada vez mais me tornando líder, porque, além de gostar de fazer isso eu era a primeira da família que queria muito estudar e que estava tendo oportunidade para isso. A minha mãe e o meu pai eram excluídos por muitos motivos.

Eu ficava tão feliz em ir para a escola que as dificuldades não existiam para mim. Ainda me lembro de que havia vários córregos que quando chovia ficava bastante perigoso atravessá-los, então os colegas maiores ajudavam os menores – tudo era alegria. A natureza em geral: as campinas verdinhas cheias de águas das chuvas onde

brincávamos, também as fruteiras como murici, araticum, araçá e outras.... Nessa escola cursei da primeira série até a terceira.

Para cursar a quarta série, tive de ir para a Escola Caio Martins em outra vila do mesmo município chamada Conceição, que ficava mais ou menos a dezoito quilômetros da casa de meus pais, foi nesse tempo que tudo se tornou mais difícil para mim, além de ficar longe da minha família tive que começar a trabalhar na casa dos outros para ter o direito de estudar e de me alimentar. Estudava de manhã e o restante do tempo lavava louça, roupa no rio e ajudava a dona da casa a cuidar de suas duas filhas: Leila e Elaine, que era muito chorona. Todavia, foi muito bom para mim no sentido de aprender os afazeres de casa e ainda ficava feliz porque eu não tinha parado de estudar como meus colegas. A única coisa que me entristecia era não ter minha mãe para me cobrir à noite e nem o carinho do meu pai e de meus irmãos. O meu pai me buscava de bicicleta ou a cavalo uma vez por mês. Então eu matava a saudade.

A partir da quinta série fui estudar na Escola Municipal Santa cruz em Bonfinópolis de Minas, que fica ainda mais longe da minha casa, trinta e poucos quilômetros. Para visitar a minha família só nas férias, quando arranjava uma carona de algum fazendeiro. Estudava à noite e trabalhava durante o dia. Mesmo assim gostava de fazer educação física, de participar do desfile de sete de setembro e de ser muito caprichosa com os trabalhos escolares, principalmente de português e inglês. Preocupava bastante com a apresentação e escrita, apesar de não ter tempo para estudar em casa.

Falando nisso, quando eu cursava a quarta série a professora Deusa chamou minha atenção e eu nunca esqueci. Ela pediu para a turma fazer uma redação cujo título fosse uma frase que você fosse um bichinho, um inseto, ou um animal. Eu escolhi – Eu seria uma borboleta. Fiz uma linda redação, falando de como era lindo aquele inseto, como ele se alimentava colhendo o mel e pólen das flores de laranjeiras, os assa-peixes e outras plantas silvestres. Em uma das frases da minha composição usei a palavra clímax, e a professora me perguntou se eu sabia o significado desta palavra eu disse que não sabia. Perdi pontos, então ela me disse: jamais escreva palavras das quais você não sabe o que significa.

No ano seguinte vim para Brasília para morar e trabalhar com outra família e cursar a sexta série, porque eu tinha que continuar a estudar que era o meu sonho, ter uma boa profissão, ser uma pessoa melhor e ajudar a minha família. Terminei o primeiro grau.

No segundo grau, optei por cursar Habilitação Básica em Administração. Continuei trabalhando em casa de família e estudando à noite, numa escola chamada CEAB (Centro Educacional Ave Branca) em Taguatinga Centro-DF. Nos intervalos das aulas me divertia lendo livros de romance, histórias infantis e outros.

Na minha vida acadêmica, desde a primeira série do primeiro grau até o segundo ano do segundo grau, não reprovei nenhum ano. No terceiro ano desisti no final do ano duas vezes.

Com dezoito anos deixei de trabalhar como doméstica para trabalhar como recepcionista, auxiliar de escritório e atendimento ao público em empresas comerciais.

Em mil novecentos e oitenta e seis quando a minha primeira filha tinha apenas um aninho de vida voltei a estudar. Trabalhava durante o dia (quarenta horas semanais) numa seguradora, no setor comercial sul, e à noite fazia o terceiro ano do segundo grau no Colégio Objetivo, da quadra novecentos e treze sul. No final do ano, reprovei em três matérias (matemática, física e química). Foi um ano bastante difícil, com minha filha pequena e chegando a casa uma hora da manhã, morando na Ceilândia que era longe do trabalho e da escola. Desisti de estudar novamente. Fiquei desempregada alguns anos.

Fiz concurso para trabalhar em hospital na área de higiene, trabalhei um ano fiz concurso interno e passei para nutrição. No ano dois mil, voltei a estudar à noite no Centro Educacional três da Ceilândia Norte, na EJA (Educação para jovens e Adultos) Nessa época eu já tinha quatro filhos, contudo concluí o segundo grau.

Diante das incertezas e de tantos problemas pessoais, acabei adiando a minha entrada em um curso superior. Fiquei bastante tempo sem estudar, foi então que surgiu a oportunidade de fazer o curso de Pedagogia à distância, na UnB, universidade conceituada em todo o território nacional e eu não perdi a oportunidade. Era o meu sonho e o de minha família começando a se realizar.

Agora pretendo seguir em frente, não desistir, ser Pedagoga, transformar o meu sonho em realidade.

## 2. TRAJETÓRIA ACADÊMICA

A escolha pela profissão de pedagogo é um sonho que está sendo concretizado, pois foram longos anos a espera desse universo pedagógico. Foram muitas as barreiras e percursos para conseguir ingressar em um curso de pedagogia. Um dos principais fatores foi o econômico dentre eles a falta de oportunidade, pois como já mencionado anteriormente, sou de família humilde meus pais sempre tiveram o sonho de ver os filhos formados, mas, não tinham condições de arcar com a despesa de um curso superior, e as possibilidades de entrada em uma universidade pública eram bem remotas, por considerar que não tinha pré-requisitos que me dessem suporte para tal. E por viver em uma sociedade capitalista acredito que as escolhas são determinadas segundo o que nos ressalta Soares (s/d)

As possibilidades de escolha estão totalmente determinadas por este mesmo capitalismo, pela condição da classe social a qual pertencemos que nos transmite uma série de expectativas de padrões de comportamento e de consumo.

Acabei sendo induzida a fazer uma escolha por uma profissão fora da carreira que trabalhava, mas, foi aí que fui me apaixonando cada vez mais em ser uma pedagoga, mesmo com tanto desafios e dificuldades encontrados em um contexto educacional, vejo o quanto é gratificante ser uma educadora, fazer parte da construção do conhecimento de educando; ele que chega inseguro e ansioso pela busca de conhecimentos, depositando toda sua confiança naquele que lhe servirá de espelho.

Após muito tempo de espera, felizmente, consegui dar início ao curso e realizar meu sonho de ter um curso superior. Com muita alegria e expectativa ingressei no curso de pedagogia. A partir desse ingresso, no mundo da pedagogia, tenho aprendido e feito muitas descobertas. Não pensei que um curso superior a distância exigisse tanto, tive que me adaptar e adaptar minha família a essa nova rotina. Pois é um curso que demanda muita leitura, pesquisa, análise e horas de estudos; no início pensei até mesmo em desistir, acreditava que não iria dar conta, não iria aguentar essa demanda de estudo por longos cinco anos; além do mais tive o desafio de ter que aprender a lidar também com a tecnologia. Mas estou aqui e estou gostando muito. As ideias, aprendizados e conhecimentos evoluíram muito durante esses anos no curso de pedagogia, ainda tenho

algumas dificuldades, mas hoje tenho mais coragem para enfrentá-las e a vontade de alcançar o meu objetivo e de ser uma pedagoga aumenta cada vez mais.

Perante esse mundo acadêmico fiquei surpresa com a metodologia adotada pelos educadores, a qual, não se reduz apenas ao ensino e informação, mas também uma relação de amizade e respeito, pela maioria dos professores e tutores, tornando a aprendizagem mais agradável, estimulando a pensar a pesquisar e a aprender fazendo; levando-me a descobrir que a aprendizagem ocorre graças ao desejo de aprender, na busca do seu próprio conhecimento, com mais liberdade de questionar e de expor experiências. Nesse contexto foi possível perceber quanto é importante uma relação de respeito e afetividade em que propicie maior grau de interatividade e criatividade entre o seu conhecimento e o do alunado, pois segundo Ostetto (2000, p.12).

Não adianta ter um “planejamento bem planejado”, se o educador não constrói uma relação de respeito e afetividade com as crianças; se ele toma as atividades previstas como momentos didáticos, formais, burocráticos; se ele apenas age/atua, mas não interage/partilha da aventura que é a construção do conhecimento para o ser humano.

Foram muitos conhecimentos adquiridos nesse curso, citarei contribuições de algumas disciplinas que me levaram a fazer reflexão pedagógica importante, as quais serão de grande contribuição na minha atuação como pedagoga. Não que as outras não sejam tão importantes quanto, mas essas me foram mais significativas: Didática Fundamental, Educação e Matemática I e II, Projeto III Fase 2 - Educação Infantil e Políticas Públicas Municipais, Projeto IV – Fases 1 e 2. O objetivo compreender os fundamentos, as especificidades da teórica para uma relação com a prática, com orientações gerais entre o saber docente e pesquisa docente em um contato direto com a realidade educacional. “Para ensinar há uma formalidadezinha a cumprir- Saber”(Eça de Queirós; apud. LÜDKE, 2001)

Na disciplina Didática Fundamental estudamos temas interessantes, principalmente sobre a importância do planejamento para um fazer pedagógico bem organizado, estruturado, articulado a atender os alunados de forma significativa, para melhor atingir os objetivos.

O planejamento escolar é uma tarefa docente que inclui tanto a previsão das atividades didáticas em termos da sua organização e coordenação em face dos objetivos propostos, quanto a sua revisão e adequação no decorrer do processo de ensino. O planejamento é um meio para se programar as ações docentes,

mas é também um momento de pesquisa e reflexão intimamente ligado à avaliação (MELLO, s/d)

Essa disciplina levou-me a perceber que nós, enquanto educadores, precisamos, ser comprometidos com a educação e com o aprendizado do educando, por ser assim devemos ter o planejamento como aliado da prática, pois é um processo de estratégias, coordenação, recursos e técnicas que organizam as atividades, que auxiliam a ação docente, que contribuem para articular a atividade escolar e a problemática do contexto social, facilitando o trabalho pedagógico e a aprendizagem do educando.

A disciplina Educação e Matemática I e II proporcionaram-me a descobrir que a matemática não é um “bicho de sete cabeças”, que nós, enquanto educadores, devemos acabar com esse paradigma, devemos ser inovadores, criativos, para que nossos alunos possam ver a disciplina de forma positiva e perca o receio em relação à matemática. Um dos métodos são os jogos, uma vez que ficou observado, com aplicações de jogos, elaborados por mim desenvolvidos nessa mesma disciplina de matemática, que quando os alunos são estimulados com métodos pedagógicos que envolvem o lúdico, eles se sentem mais motivados, desprendidos dos métodos tradicionais em realizar atividades, conquistando uma aprendizagem mais significativa em relação aos conteúdos matemáticos.

As crianças jogando, mesmo quando em atividade solitárias, desenvolvem determinadas atividades matemáticas. O jogo é considerado válido quando na atividade a criança é mergulhada num processo de criação ou resolução de problemas que o lança a colocar em cena suas capacidades cognitivas, sejam conhecimentos já adquiridos, seja sua capacidade de criar e de gerenciar novas estratégias do pensamento. (MUNIZ, 2010, pág.16)

É fundamental que compreendamos os obstáculos que envolvem a visão ultrapassada de ensinar matemática, buscando novos meios de superar e inovar as práticas pedagógicas com uma didática e planejamento diferenciado, que realmente vá ao encontro com a realidade do aluno, que respeite ao mesmo tempo a capacidade cognitiva e esteja de acordo com as habilidades e conhecimentos de cada um.

A disciplina Projeto III - Fase 2, mostrou-me a importância da pesquisa na vida de um educador. A pesquisa é parte inerente ao desempenho do bom professor, pois o professor-pesquisador é sempre um eterno aprendiz, um ser criativo que está sempre inovando sua prática pedagógica buscando as melhores maneiras de trabalhar seus alunos, no processo de ensino/aprendizagem.

Finalmente a disciplina Projeto IV – Fases 1 e 2, partindo da metodologia de ensino do projeto IV – Fases 1 e 2 considero uma disciplina muito importante na formação do pedagogo, pois são nessas disciplinas de intervenções que realmente desenvolvemos competências e habilidades, e compreendemos a importância de relacionar teoria e prática.

Essas duas disciplinas foram essenciais para que eu pudesse perceber que a prática que envolve o ato de educar é permeada de descobertas, de interações, de observações e aprendizados. E que a aprendizagem do educador em sua caminhada pedagógica é contínua, não termina com a conclusão acadêmica. Uma vez que ficou claro que o educador deve estar sempre se atualizado, pesquisando e desenvolvendo projetos para que realmente desenvolva metodologias para uma aprendizagem que despertem nos educandos o desejo incessante de aprender. Segundo Stenhouse, “o professor deveria experimentar em cada sala de aula, tal como num laboratório, as melhores maneiras de atingir seus alunos, no processo de ensino/aprendizagem” (apud LÜDK, 2001).Essas experiências são capazes de levar o pedagogo a perceber o desafio e a responsabilidade que um educador assume ao lidar com alunados cheios de problemas, de inseguranças, mas ao mesmo tempo ansiosos pelo desejo de aprender.

### 3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ponderando o percurso do curso posso dizer que todas as disciplinas tiveram sua importância e contribuições para o meu crescimento pedagógico, onde aprendi que educar é muito amplo, envolve uma série de ações, interações, diversidades, individualidades, aprendizagem significativa e conhecimentos. Por isso a importância do pedagogo ser um constante pesquisador, para que a partir das implicações teóricas atenda o interesse dos educandos, levando-os a procurar sua autonomia, a conquistar sua personalidade social, a se tornarem cidadãos conscientes de seus atos. Aprendi também que o educador deve se pautar em práticas pedagógicas onde o educando tenha liberdade de transformar a sua realidade e educar-se num processo ativo de construção e reconstrução de sua própria aprendizagem.

O processo educacional deve submeter a natureza humana as regras por meio da disciplinação, da cultura, da civilização e da moralidade. Esta função não pode ser cumprida pelo professor que transmite informações, mas pelo educador que educa para a vida.(GOERGEN, 2005, pág.42)

Tenho a plena convicção de que devo estar sempre buscando modernizar continuamente para que minhas práticas pedagógicas estejam sempre atualizadas, acompanhando o processo evolutivo do qual envolve uma educação diferenciada e inovadora em todos os contextos. Para que os educandos possam dominar os conhecimentos de que necessitam para crescerem como cidadãos plenamente reconhecidos e conscientes de seu papel ativo na sociedade. E ao trabalhar com projetos, dentro da proposta pedagógica, devo interferir de forma positiva e facilitadora, para que o educando alcance uma aprendizagem significativa promovendo ações que permeiam a negociação e socialização de todos os conhecimentos, para que assim proporcione uma formação de cidadãos críticos, reflexivos e conhecedores dos seus direitos em uma sociedade competitiva e Capitalista.

## PARTE II – TRABALHO MONOGRÁFICO

### INTRODUÇÃO

A pesquisa dos jogos e brincadeiras infantis como possibilidades de aprendizagem no ensino fundamental busca responder ao seguinte problema: Como são utilizadas as atividades lúdicas, brincadeiras e jogos na prática pedagógica de professores do 2º ano, do ensino fundamental?

Para responder a esta questão a pesquisa tem como objetivo geral verificar como são utilizadas as atividades lúdicas, brincadeiras e jogos na prática pedagógica de uma turma de 2º ano do ensino fundamental. Como objetivos específicos, busca identificar junto aos professores pesquisados qual/quais os principais conceitos que fundamentam as atividades lúdicas por eles desenvolvidas; investigar a relevância dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento das aprendizagens nos alunos pesquisados e levantar os principais problemas que dificultam ou impedem a utilização das atividades lúdicas no cotidiano escolar.

Este trabalho é constituído de duas partes. A primeira trata-se de um Memorial educativo, desenvolvido ao longo do curso. A segunda parte foi desenvolvida em três capítulos. O primeiro – Referencial Teórico é um estudo bibliográfico onde se aborda sobre o histórico dos jogos e brincadeiras, a aprendizagem, significação e importância do jogo, a importância dos jogos e brincadeiras na aprendizagem, as perspectivas educacionais lúdicas no ensino e aprendizagem e o jogo do faz-de-conta.

O segundo capítulo tratou da Metodologia com a qual foi desenvolvida a pesquisa. No terceiro e último capítulo realizou-se análise dos dados, e finalmente as considerações finais.

O tema interessou-me quando iniciei o estágio – Projeto IV- fase II, do curso de Pedagogia pela Universidade Aberta do Brasil-UAB- Faculdade de Educação – FE - Universidade de Brasília- UnB. Observei que ao brincar os alunos se descontraíam, tornavam-se criativos e felizes. No ato de brincar as crianças têm maiores oportunidades de expressarem seus desejos e internalizarem regras sociais.

Percebi também, que a atividade lúdica como fonte de aprendizagem ainda não é prática efetiva no cotidiano escolar. Por meio das brincadeiras as crianças passam a conhecer suas potencialidades, habilidades e limitações.

Para aprofundar os estudos relativos aos jogos e brincadeiras e sua relação com o processo de aprendizagem de crianças do segundo ano do ensino fundamental, buscou-se utilizar como fonte de pesquisas autores como Vygotsky (1984, 1994, 1998) Kishimoto (1993), Huizinga (2001) entre outros.

Acredito que, discutir esse tema abre a possibilidade de compreender que os jogos e brincadeiras podem propiciar uma aprendizagem mais significativa de forma descontraída.

A metodologia escolhida para desenvolver o trabalho foi a pesquisa qualitativa, baseada em estudos bibliográficos, observações e realização de questionários. A pesquisa qualitativa,

Vale-se de procedimentos de coleta de dados os mais variados, o processo de análise e interpretação pode, naturalmente, envolver diferentes modelos de análise. Todavia, é natural admitir que a análise dos dados seja de natureza predominantemente qualitativa (GIL, 2008, p 141).

Neste tipo de investigação o pesquisador entra no contexto dos sujeitos conhecendo-o e compreendendo-o de modo a tornar a pesquisa mais sólida. A inserção aconteceu quando foi realizado o estágio – Projeto IV Fase II, as observações deste período serão consideradas na pesquisa. Serão sujeitos da investigação, três professores regentes das turmas dos segundos anos do Ensino Fundamental, de uma escola da rede pública do Distrito Federal, região administrativa de Taguatinga – DF.

Como instrumento de pesquisa foi utilizado um questionário, aplicado no mês de outubro de 2016, para colher informação de professores do segundo ano da escola pesquisada.

## CAPÍTULO I

### 1.1. JOGOS E BRINCADEIRAS NO CONTEXTO HISTÓRICO

A brincadeira foi introduzida na educação por Fröbel, educador alemão (1782-1852) como primeiro recurso para a aprendizagem. Comenius (1592-1670) - fundador da didática moderna, da pedagogia, diz que a criança aprende muito cedo e o aprendizado é como uma semente que precisa ser plantada, cultivada para depois aparecerem seus frutos, ou seja, o ensino deve ser feito com a ação e deve estar voltado para a ação.

De acordo com Rousseau - filósofo (1712-1778) – a aprendizagem é adquirida por meio das experiências, devemos deixar que a criança viva cada fase no seu devido tempo. Já Maria Montessori – médica italiana (1870-1952) - valorizava o ambiente, adequando-o de acordo com o tamanho da criança. Acreditava, também, que o material didático deveria estar voltado para a estimulação sensório-motora, pois pensava que estimulando a parte sensório motora, estaria, também estimulando a mente, pois, corpo e mente, caminham juntos.

O filósofo John Dewey (1859-1952) defende o conhecimento como uma atividade dirigida que não tem um fim em si mesmo, mas está voltado para a experiência. Assim ele acreditava que a atividade lúdica torna-se um fator decisivo para o desenvolvimento da criança.

Para Vygotsky: (1896-1934) - a brincadeira, o jogo são atividades específicas da infância, nas quais a criança recria a realidade usando sistemas simbólicos. É uma atividade social, com contexto cultural e social. Acreditava ainda que é enorme a influência do brinquedo no desenvolvimento da criança. É no brinquedo e no jogo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva.

Piaget: (1896-1980) - afirma que tanto a brincadeira como o jogo são essenciais para o processo de aprendizagem. Ao lançar uma atividade desconhecida seja um jogo ou uma brincadeira, o aluno entrará em conflito. No entanto, logo ao tomar conhecimento e compreender melhor as ideias, este estará assimilando e acomodando o novo conhecimento.

Wallon - médico neurologista e psicólogo francês (1879-1962) – em sua concepção o termo infantil significa lúdico. As brincadeiras e jogos assumem um grande valor educacional no qual a criança concebe o grupo em função das tarefas que o grupo

pode realizar, dos jogos a que pode entregar-se com seus camaradas de grupo, e também das contestações, dos conflitos que podem surgir nos jogos onde existem duas equipes antagônicas.

Huizinga (2001) nos coloca que a atividade relacionada ao jogo pertence a uma classe bem primitiva, por isso é fundamental quando o pensamento (*homo sapiens*) e a fabricação de objetos (*homo faber*), então, “*homo ludens*”, nos remete a algo lúdico, seu processo de construção, que vem, de forma implícita, fazer brincando, ou jogando o qual surge dentro do processo do desenvolvimento da humanidade, ou seja, do momento em que o indivíduo pensa, ela passa a concretizar seu pensamento, através do seu fazer, e ao realizar tal tarefa, inicia seu processo de construção, que vem, de forma implícita, fazer brincando, ou jogando. Huizinga (2001) também define o jogo como: Uma atividade voluntária exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias. (HUIZINGA, 2001, p. 5).

Jogos e brincadeiras são indispensáveis para a saúde intelectual, psíquica e física do indivíduo, em especial, crianças em fase de desenvolvimento global. Utilizando de atividades lúdicas, os alunos desenvolvem o aspecto cognitivo, a socialização, linguagem, raciocínio lógico, criatividade, análise, síntese, capacidade de interpretação entre outras funções.

Atualmente, com o crescimento dos meios de comunicação como televisão e a internet, as crianças estão deixando de lado as brincadeiras, buscando o aspecto lúdico apenas nos jogos de computador, vídeos-games, dentre outros brinquedos eletrônicos, que limitam as crianças, ocasionando a perda da sua própria identidade, e ao mesmo tempo, esses jogos e brinquedos eletrônicos apontam para elas o que é correto, direcionando-as em meio a situações com regras prontas, o que as priva de novas experiências que as façam crescer.

Numa sociedade, onde ambos os pais trabalham as crianças têm que viver em função de particularidades culturais, e a partir dos novos ritmos desta sociedade é perceptível a forma empobrecedora das experiências lúdicas que a criança tem vivido, quando fica à mercê de vídeo games, televisores e outros meios eletrônicos. Ou seja, por causa das exigências de seu cotidiano e em virtude disso, os meios eletrônicos deixam marcas subjetivas na vida das crianças, empobrecendo suas experiências diárias e sua imaginação. Neste contexto, verifica-se no discurso parental e social a grande

preocupação com segurança, limpeza e saúde, que leva a subtrair das crianças a possibilidade de brincar. (Lacan, apud ZAHAR, 1993).

## **A APRENDIZAGEM**

A aprendizagem é um sistema complexo. Não engloba somente o processo de aquisição de conhecimentos, conteúdos ou informações, mas, também a assimilação e a apreensão desses conhecimentos, conteúdos e informações, dando condições ao aluno de ser capaz de criticar. Pode-se descrever a aprendizagem como sendo “um processo de aquisição e assimilação mais conscientes de novos saberes e novas formas de perceber, ser, pensar e agir”. (Schmitz, p.53 ).

A educação formal é, primeiramente, um processo de direção e orientação da aprendizagem, mas nem todas as aprendizagens pertencem a este tipo. Aprendizagens são todas as modificações, relativamente permanentes, de nossas tendências a reagir, que resultam da experiência. O comportamento apreendido não é estável, pois o ser humano modifica-se durante toda a sua vida.

## **TIPOS DE APRENDIZAGEM**

A teoria de Ausubel sustenta três tipos gerais de aprendizagem (Moreira 1982, p.89 e 90)

- Aprendizagem Psicomotora

Envolve habilidades motoras simples até as mais complexas através de treino e prática.

- Aprendizagem cognitiva

Aprendizagem realizada através da aquisição de conhecimentos e informações e suas interpretações tendo como base seus conceitos. É resultante do que o indivíduo armazena no seu aprendizado.

- Aprendizagem afetiva – emocional

Resulta dos sinais internos do indivíduo. Dependem do ambiente escolar, respeito e a valorização do aluno. Para se obter o aprendizado é de suma importância que o aluno tenha vontade em aprender. Tenha motivação para o aprendizado e esta motivação pode

ser estimulada pelo professor através de recursos atrativos, utilizando a linguagem do aluno com intuito de enriquecer seus conhecimentos. Uma forma de tornar o saber prazeroso é inserindo jogos e brincadeiras no planejamento de curso em cada disciplina.

## O JOGO

O lúdico tem sua origem na palavra latina ludus, que do ponto de vista etimológico, quer dizer "jogo". Segundo FEIJÓ, o lúdico extrapola esse conceito, é uma necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente, faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana, e que se caracteriza por ser espontânea, funcional e satisfatória. (1992, p. 61) Segundo Michaelis “Moderno Dicionário da Língua Portuguesa”:

Jogo, sm.: (latjocu) 1 Brincadeira, divertimento, folguedo. 2 Passatempo, em que de ordinário se arrisca dinheiro, ou outra coisa. 3 Divertimento ou exercício de crianças, em que elas fazem prova da sua habilidade, destreza ou astúcia. 4 Maneira de jogar. 5 Conjunto de regras a observar, quando se joga. 6 Cartas ou peças distribuídas a cada parceiro e com que ele deve jogar. [...]12 Cada uma das partidas em que se divide um certame. [...]19 Dito engraçado. 20 Ludíbrico. 21 Manobra, astúcia, intenção reservada, manha. 22 Bilhetes e cautelas da loteria. [...]

Não existe uma teoria completa sobre o jogo e nem admitida universalmente, mas inúmeras teorias que são úteis para o estudo do comportamento lúdico. Muitos teóricos enfrentaram problemas quanto à definição do jogo.

Para Vygotsky, o jogo aproxima-se da arte, tendo em vista a necessidade de a criança criar para si o mundo às avessas para melhor compreendê-lo. Sendo que a brincadeira fornece um estágio de transição em direção à representação, desde que um objeto pode ser um pivô da separação entre um significado e um objeto real (1998, p. 111).

Para Huizinga, o jogo é uma ação de uma atividade voluntária, realizada dentro de certos limites de tempo e de lugar, segundo uma regra livremente consentida, mas imperativa, provida de um fim em si, acompanhada de um sentimento de tensão, de alegria e de uma consciência de ser diferente do que se é na vida normal (1996, p. 15).

Para Chateau, o jogo é para a criança, antes de tudo, prazer. É também uma atividade séria em que o fingir, as estruturas ilusórias, o geometrismo infantil, a exaltação, têm uma importância considerável. (1987, p. 12)

Já para Brougère, o jogo pode ser uma atividade lúdica (jogo de xadrez, amarelinha, dominó), pode ser um sistema de regras que existe e subsiste de modo abstrato independente dos jogadores, bem como pode ser entendido como material (jogos didáticos, memória, baralho...) e brinquedo que pode ser usado em diferentes situações e com diferentes significados (1998, p. 14).

Claparède enfoca o jogo como trabalho que desenvolve o bem, o dever, o ideal de vida. Onde o indivíduo tem a possibilidade de agir integralmente na esfera do ser psicológico (apud CHATEAU, 1987,p.13).

Groos defende que: o jogo é um pré-exercício dos instintos essenciais, e que, portanto, seria necessário localizar o seu surgimento na fase inicial, que ele denomina de adaptação puramente reflexa (apud MIRANDA, 2001, p.35).

Sabe-se que as dimensões antropológicas do jogo são imprescindíveis para o entendimento do quadro cultural de qualquer comunidade, já que a criança, por estar inserida nesta, sofre as influências de ordem social e político-ideológica como as demais manifestações culturais.

Apesar das críticas que foram tecidas contra a utilização dos jogos nas escolas, eles expandiram-se de todas as formas: jogos para aprendizagens das matemáticas, das ciências, geografia e história; enfim, uma sequência infindável de jogos didáticos. Assim, se faz necessário observar os dois aspectos primordiais dos jogos, um referente à afetividade expressa durante a ação e outro referente aos aspectos cognitivos, no qual o jogo proporciona avanços nos processos de aprendizagem e desenvolvimento.

Todo o valor do jogo educativo, na escola, está no cumprimento destas duas funções. Se ele perde o caráter lúdico em benefício da aprendizagem, transforma-se num instrumento de trabalho, num mero objeto de instrução e aí o jogo deixa de ser jogo. A brincadeira, para ser auxiliar da aprendizagem, precisa conciliar a função lúdica e educativa, sabendo que o fato de brincar não anula totalmente a dimensão educativa, nem esta se deve converter na única razão de utilizar o jogo na escola.

Sabe-se que de acordo com os vários teóricos, o jogo visa ao aperfeiçoamento das funções mentais das crianças, como a atenção, a imaginação, a memória e o raciocínio. Para Vygotsky, o jogo é um estágio de transição e à medida que ele se desenvolve vai permeando a realidade e o desejo (1998, p. 111-124).

O jogo é ordem e cria ordem, ensina a lidar com limites de tempo, de espaço, com ganhar e perder, com alegrias e frustrações, com tudo o que tem a ver com estar em sociedade e dela participar como cidadão.

Assim sendo, os jogos são vistos como desencadeadores de reflexões, se organizam, e se articulam para produzir diferentes significados e emoções. Como consequência dessa visão, o jogo busca auxiliar professor e aluno no processo ensino e aprendizagem fazendo com que a indisciplina, o egocentrismo, a raiva e desilusões se desvinculem desse processo. De acordo com Emerique: o jogo será o vínculo de libertação dessas tendências antissociais (2003, p. 21).

É no jogo e pelo jogo que a criança é capaz de atribuir aos objetos significados diferente; desenvolver a sua capacidade de abstração e começar a agir independentemente daquilo que vê, operando com os significados diferentes da simples percepção dos objetos.

O jogo compreendido sob a ótica do brinquedo e da criatividade deverá encontrar maior espaço para ser entendido como educação na medida em que os professores aceitem melhor toda sua capacidade potencial de contribuir para o desenvolvimento socioafetivo e psicomotor da criança. Para Fröbel, “a educação mais eficiente é aquela que proporciona atividade, autoexpressão e participação social às crianças”. (apud ALMEIDA, 2003, p.23)

Chateau vem dizer que: há no jogo um aprendizado da moral (1987, p. 27). Através do jogo, o aluno pode aprender a se esforçar. No comando desse processo o professor deve surgir como “orientador”, nunca como “ordenador”. Cabendo a ele selecionar a abordagem pedagógica conveniente àquele grupo de alunos com que vai trabalhar.

Torna-se importante o uso de jogos como motivador no processo ensino e aprendizagem, pois o aluno acostuma-se a aceitar regras e valores que farão parte de sua vida prática, uma vez que ele inserir-se-á numa sociedade que de certo o cobrará estes comportamentos.

O jogo é um recurso que, utilizado sobre a orientação, ajuda alcançar metas ou objetivos estabelecidos no planejamento didático. Jogar é uma ação indispensável à criança.

Utilizar jogos em sala de aula, é um compromisso que todo educador deveria ter, uma vez que o jogo favorece o desenvolvimento motor, cognitivo e socioafetivo.

Quanto às regras dos jogos, já citava Koudela: as regras estabelecidas entre os jogadores determinam uma relação de parceria que implica observação de determinadas leis que asseguram a reciprocidade dos meios empregados para ganhar (apud CHATEAU, 1987, p. 58).

Todo ser humano possui um enorme potencial de criatividade e sente prazer no jogo lúdico criativo. Assim, o brincar se insere na possibilidade de expansão de sua capacidade criativa e é fundamental no desenvolvimento e exercitação de sua capacidade de pensar.

Para Piaget, o jogo constitui-se em expressão e condição para o desenvolvimento infantil, já que as crianças quando jogam assimilam e podem transformar a realidade.

O jogo é, portanto, sob as suas duas formas essenciais de exercício sensório-motor e de simbolismo, uma assimilação do real à atividade própria, fornecendo a esta seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do eu. Por isso, os métodos ativos de educação das crianças exigem de todos que se forneça às crianças um material conveniente, a fim de que, jogando, elas cheguem a assimilar as realidades intelectuais que, sem isso, permanecem exteriores à inteligência infantil (1976, p.160)

## **A CONTRIBUIÇÃO DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NO DESENVOLVIMENTO DA APRENDIZAGEM DA CRIANÇA**

Aprender utilizando jogos e brincadeiras ajudam na preparação para a vida adulta, pois desenvolve as funções intelectuais e desenvolve suas potencialidades. Vygotsky (1987) afirma que na brincadeira “a criança se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário; no brinquedo, é como se ela fosse maior do que ela é na realidade” (p. 117). Enquanto a criança brinca, amplia sua capacidade corporal, explora as percepções e, sobretudo, desenvolve e estimula o raciocínio e a concentração, fatores fundamentais para o aprendizado.

As atividades lúdicas devem ser consideradas como um instrumento integrado ao processo ensino e aprendizagem, contribuindo para o desenvolvimento cognitivo, possibilitando formas prazerosas de desenvolvimento pessoal, social, afetivo, físico e psicomotor da criança.

Os jogos e brincadeiras não são apenas entretenimentos, mas, uma atividade que possibilita aprendizagens de várias habilidades, ampliando oportunidades de um maior desenvolvimento social e cultural da criança.

Kishimoto (1993) ressalta que o brinquedo assume a função lúdica e educativa. Como função lúdica o brinquedo propicia diversão, prazer e até desprazer. E como função educativa, ensina tudo àquilo que complete o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo.

Os jogos e brincadeiras estão presentes no cotidiano das crianças, sendo atividades livres e espontâneas, onde o aprendizado acontece por meio das interações com as demais crianças, bem como com os objetos a sua volta. As crianças têm diversas razões para brincar. Uma destas razões é o prazer que podem usufruir enquanto brincam. Elas podem também exprimir a sua agressividade, dominar sua angústia, aumentar as suas experiências e estabelecer contatos sociais. Portanto, brincar não visa somente à busca do prazer está ligado, também, à atividade simbólica e física. (FRIEDMANN, A. 1996).

Piaget (1975) ensina que o brinquedo está intimamente ligado ao desenvolvimento cognitivo, acrescenta, também, que o jogo passa a adquirir regras mais elaboradas através da socialização da criança. Com isto pode-se inferir que a criança precisa socializar-se com outras para também desenvolver suas atividades mentais de simbolização e, conseqüentemente, seus processos de aprendizagem.

O jogo, aqui compreendido como o ato de envolver-se no brincar, possibilita à criança exercitar-se no domínio do simbolismo, ou seja, adentrar em mundos que se encontram apenas no seu imaginário. O jogo está relacionado não só ao ato de jogar um jogo, mas ao de envolver-se com o brinquedo, de fantasiar, isso é jogar. “Os jogos são brincadeiras e ao mesmo tempo meios de aprendizagem” (PIAGET, 1967, p. 87). Assim, o jogo pode ser muito mais que uma simples brincadeira. Ele proporciona o desenvolvimento e a aprendizagem dos alunos.

Ao brincar a criança amplia seus conhecimentos por meio das conversas e discussões que venham a acontecer durante a interação com as demais ou ainda, quando está só, através de sua própria imaginação que transforma seus brinquedos em seres animados capazes de dialogar com ela estabelecendo também uma interação produtiva em termos de aprendizagens. “Brincar é muito importante, porque, enquanto estimula o desenvolvimento intelectual da criança, também ensina hábitos necessários ao seu crescimento”. (BETELHEIM, 1998, p.168.)

Deste modo, a prática de jogos e brincadeiras no cotidiano escolar torna-se fundamental uma vez que, por meio do brincar, as crianças, além de desenvolverem suas

próprias aprendizagens, aprendem a respeitar regras e normas de convivência. Além disso, brincadeiras e jogos, são capazes de elevar a autoestima da criança proporcionando a ela bem estar e prazer.

Os jogos e brincadeiras possibilitam às crianças se expressarem através da prática diária de atividades dirigidas que as fazem desenvolverem suas capacidades motoras cognitivas e sociais.

Percebe-se que, estimular o uso de brinquedos e jogos que favoreçam uma maior interação entre as crianças, permite que elas se comuniquem com outras pessoas expressando suas angústias e alegrias. Brincar é também uma das formas de socialização que se propõe na escola, pois brincando as crianças aprendem a conviver em sociedade.

Segundo Vygotsky (1994):

A brincadeira tem um papel fundamental no desenvolvimento do próprio pensamento da criança. É por meio dela que a criança aprende a operar com o significado das coisas e dá um passo importante em direção ao pensamento conceitual que se baseia nos significados das coisas e não dos objetos. A criança não realiza a transformação de significados de uma hora para outra (p.54).

Assim, o educador deve incentivar e inovar as brincadeiras e jogos, desenvolvendo atividades onde cada um possa criar, através da fala, dos gestos, das palavras e do próprio corpo, procurando sempre valorizar a expressão individual de cada um.

Através das interações que acontecem entre as crianças, nas brincadeiras e jogos, desenvolve-se o respeito e a construção do conhecimento social, físico e cognitivo, estruturando sua inteligência e interação com o meio em que está inserida.

De acordo com (Oliveira 2002), o ato de brincar proporciona uma mudança “significativa” na “consciência infantil” pelo motivo de determinar nas crianças um jeito mais “complexo” de conviver com o mundo.

Oliveira diz que jogos, brinquedos e brincadeiras estimulam o desenvolvimento cognitivo. A partir do brincar, a criança tem uma experiência vivenciada, descobre assim um mundo mágico, inventa, cria, estimula habilidades, a curiosidade e em especial a sua independência.

Ao construir suas hipóteses a criança constrói suas próprias ideias sobre o mundo que a cerca, refletindo com isso seu desenvolvimento psicológico e cognitivo em que se encontra. Quando o professor compreende a importância de se avaliar os mecanismos e

raciocínio empregados em cada brincadeira deixa de existir o certo e o errado. Toda ideia elaborada pela criança passa, então, a ser valorizada, competindo ao professor apenas conduzir o aluno a refletir, para que a própria criança faça suas reformulações e atinja de maneira significativa o seu aprendizado.

O uso de jogos e brincadeiras, em uma visão pedagógica estimula o desenvolvimento psicomotor, emocional, afetivo, cognitivo entre outras áreas de aprendizagem, mas é preciso que se identifiquem as necessidades individuais de cada aluno para que possa estabelecer uma estratégia que supra essas carências. Deve-se entender melhor as necessidades e dificuldades mais imediatas do sujeito e utilizar as atividades lúdicas justamente na busca de possibilidades de aprendizagem e compreensão não só de conteúdos mas de valores também.

Por isso o educador é fundamental nesse processo, devendo ser um elemento essencial. A criança necessita de estabilidade emocional para se envolver com a aprendizagem. O afeto pode ser uma maneira eficaz de aproximar o sujeito e a ludicidade em parceria com professor-aluno, ajuda a enriquecer o processo de ensino-aprendizagem. E quando o educador dá ênfase às metodologias que alicerçam as atividades lúdicas, percebe-se um maior encantamento do aluno, pois se aprende brincando.

Educar não se limita em repassar informações ou mostrar apenas um caminho, mas ajudar a criança a tomar consciência de si mesmo, e da sociedade. É oferecer várias ferramentas para que a pessoa possa escolher caminhos, aquele que for compatível com seus valores, sua visão de mundo e com as circunstâncias adversas que cada um irá encontrar. (BRASIL, 1998, p. 30, v.01)

## **AS PERSPECTIVAS EDUCACIONAIS LÚDICAS NO ENSINO E APRENDIZAGEM**

As perspectivas educacionais lúdicas no processo de ensino e aprendizagem são de suma importância para o desenvolvimento cognitivo das crianças. Os educadores têm que usar de artifícios diversificados para estimular e manter o interesse dos seus educandos, pois são inúmeros os fatores que levam a uma perda parcial ou total desse

interesse escolar. É preciso mostrar que a escola não pode ser vista somente como algo sério, rígido, sem a menor possibilidade de divertimento. A escola é muito mais que regras e imposições, ela é o lugar transformador do conhecimento do senso comum, no qual, por meio dela, existirá uma interação entre personagens diferenciados enriquecendo todo um contexto de forma prazerosa, demonstrando que nas horas lúdicas desenvolvemos o pensar, ativando o nosso cérebro estimulando-o com desafios que nos causam um sentimento agradável. De acordo com Château (1987):

Não se pode imaginar a infância sem seus risos e brincadeiras. Suponhamos que, de repente, nossas crianças parem de brincar, que os pátios de nossas escolas fiquem silenciosos [...], que não tivéssemos mais perto de nós este mundo infantil que faz nossa alegria e o nosso tormento, mas um mundo triste de pigmeus desajeitados e silenciosos, sem inteligência e sem alma. Pigmeus que poderiam crescer, mas que conservariam por toda a sua existência a mentalidade de pigmeus, de seres primitivos. Pois é pelo jogo, pelo brinquedo, que crescem a alma e a inteligência [...], uma criança que não sabe brincar [...], será adulto que não saberá pensar. (p.14)

Os professores que fazem do jogo parte do seu material pedagógico, ganham em atingir suas metas no ideal da aprendizagem. O jogo ajuda o aluno a construir suas novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade, o insere no mundo de regras e companheirismo, fundamentais para sua vivência social. Possibilita a investigação das coisas do mundo em um contexto socialmente cultural, multiplicando seu interesse e ampliando seus horizontes em outras fontes ricas de conhecimento. Sobre o aspecto lúdico-sociedade, Kishimoto (1993) nos diz:

Brincando [...] as crianças aprendem [...] a cooperar com os companheiros [...], a obedecer as regras do jogo [...], a respeitar os direitos dos outros [...], a acatar a autoridade [...], a assumir responsabilidades, a aceitar penalidades que lhe são impostas [...], a dar oportunidades aos demais [...], enfim, a viver em sociedade (p. 110)

A educação tem o poder de transformar a sociedade, e para tal, é necessário que sejam definidos os objetivos de forma que, as contribuições e influências ocorram de fato, positivamente. Conforme Ferreira (2007), “[...] a criança é um ser social e necessita de estímulos para o processo de desenvolvimento integral, bem como sujeito atuante, participativo e reflexivo no cotidiano no qual está inserido [...]” (p.13). Dessa forma, os estímulos a serem apresentados devem ser trabalhados de forma prazerosa envolvendo as crianças em situações nas quais desenvolvam o máximo de suas habilidades.

Conforme Almeida (1974) [...] Pesquisas feitas com animaizinhos mostram que os bebês, quando isolados nos primeiros anos de vida e impedidos, entre outras coisas, brincar, tende a aumentar a agressividade, a timidez e as perturbações permanentes dos comportamentos sociais. (p. 44),

Assim, quanto mais a criança se relacionar com o meio em que vive mais ela desenvolverá suas potencialidades, principalmente as inatas.

Como afirma Piaget (apud MACEDO, PETTY & PASSOS, 2000) o confronto de diferentes pontos de vista, é essencial ao desenvolvimento do pensamento lógico, está sempre presente no jogo, o que torna essa situação particularmente rica para estimular a vida social e a atividade construtiva da criança.

Os jogos em grupo existem há muito tempo, mas seu valor educacional pode ser bastante ampliado. Se pensarmos numa perspectiva piagetiana e, sob esse olhar, constatamos o quanto os jogos contribuem para o desenvolvimento das crianças. Os Parâmetros Curriculares Nacionais (1997) nos dizem que:

Um aspecto relevante nos jogos é o desafio genuíno que eles provocam no aluno, que gera interesse e prazer. Por isso, é importante que os jogos façam parte da cultura escolar, cabendo ao professor analisar e avaliar a potencialidade educativa dos diferentes jogos e o aspecto curricular que se deseja desenvolver. (p. 49)

Portanto, uma educação adequada deve incluir no currículo, métodos que ajudem a desenvolver a capacidade de expressão e de socialização da criança. Segundo Jaehn (1992), o trabalho desenvolvido na escola deve ter o sabor de jogo, não deve ser imposto, mas, agradável, alegre, e capaz de despertar a livre manifestação de todo potencial da criança. Dessa forma, ela terá maiores e melhores oportunidades de integração no ambiente escolar e de ajustamento com os seus promissores para a aprendizagem futura, produzindo efeitos positivos também para o professor e, para o próprio ambiente familiar da criança. Lopes (1999) afirma que é:

Muito mais fácil e eficiente aprender por meio de jogos, e isso é válido para todas as idades, desde o maternal até a fase adulta. O jogo em si possui componentes do cotidiano e o envolvimento desperta o interesse do aprendiz, que se torna sujeito ativo do processo, e a confecção dos próprios jogos é ainda muito mais emocionante do que apenas jogar (p.19).

Entre pesquisas realizadas por Jaehn (1992), foi realizado um retrospecto sobre a importância do jogo aonde se chegou à conclusão que o mesmo estimula o

comportamento cooperativo das crianças e contribui para melhorar o comportamento na solução de problemas em grupo, conduzindo também a um efetivo desenvolvimento da capacidade verbal. Assim, como para Bandet e Sarazanas (1973):

Podemos explicar a característica do jogo, de ser ‘uma finalidade sem fim’ ou, melhor, ‘uma realização que não pretende realizar nada senão realizar-se’, através dos exercícios que tanto agradam aos bebês; gestos que parecem não ter razão de ser, mas que vão preparar a sua capacidade de andar e de agarrar; sons vocais com que a criança se encanta ‘por nada’, mas dos quais sairá mais tarde a fala; garatujas que são o despontar da escrita e do desenho (p.22).

Portanto, o método educativo mais atrativo para estimular o desenvolvimento, interação e um maior interesse das crianças no ensino-aprendizagem é o lúdico, que faz tudo isso de uma maneira prazerosa ampliando o conhecimento, que induz sutilmente em novos caminhos com uma sensação de liberdade. Afirma Lopes (2001) “enquanto a criança está simplesmente brincando, incorpora valores, conceitos e conteúdo” (p.36). O lúdico facilita na aquisição e aperfeiçoamento dos conhecimentos. Para Miranda (1995):

O jogo em si não possui poder mágico para transformar uma aula ou uma atividade desinteressante por si mesma em algo mirabolante. Por meio do lúdico ele pode, sim, trazer à execução daquela atividade e aplicar uma sugestão externa visando dinamizar o desenvolvimento daquela tarefa. A contribuição que o jogo oferece permite a socialização (uma vez que a criança vai progressivamente abandonando os jogos individuais e preferindo espontaneamente os coletivos); exercita o intelecto, quando trabalha com a observação, a atenção, a memória, a imaginação, o vocabulário, etc.; desenvolve as aptidões, as qualidades físicas intelectuais e morais; ensina o esforço, o respeito mútuo, o acato as regras; estimula a criatividade (por meio delas tornamo-nos mais sensíveis aos problemas do nosso meio identificando-os e resolvendo-os com mais agilidade. As pessoas criativas pensam com mais fluência). O jogo serve como forma de treinamento ou estágio visando à inserção no corpo social. (p.20).

O lúdico é fonte de alegrias, fator de criação e êxitos, origem e preparação de atividades de trabalho para a vida adulta, é a primeira introdução às fórmulas sociais da vida da criança. Trabalhando com o lúdico ampliamos as áreas de conhecimento a serem desenvolvidas no ensino-aprendizagem conseguindo atingir uma maior concentração das crianças nas atividades propostas e, assim, possibilitando suas capacidades reflexivas perante várias situações do cotidiano. O aparecimento de regras, a necessidade de ter em consideração os companheiros do jogo, revela a elas a existência de proibições e desenvolve lhes a consciência dos outros. Para Piaget (1973):

A atividade lúdica do ser socializado está presente nos jogos de regras em que as modificações ocorridas na criança encontram a reversão do pensar operatório concreto. Com os jogos de regra existe o movimento da consciência de uma determinada “situação-problema”, a busca competitiva de encontrar uma possível saída para resolver essa situação e quando se encontra a solução, a recompensa por tal façanha (p.71).

No entanto, não há um manual para as regras do bom jogador, isto é, competências, como ser atento, analisar as diferentes possibilidades a cada jogada e tomar decisões que favoreçam a vitória não são determinadas a priori, mas devem ser construídas.

Estabelecendo uma relação entre jogo e conhecimento, podemos afirmar que, se para conhecer é preciso agir, para jogar também é. Para Piaget (1998) o jogo, como qualquer ação, envolve regulação. Segundo Lourenço (2006) “o que caracteriza o jogo de regras, como o próprio nome diz, é o fato de ser regulamentado por meio de um conjunto sistemático de leis (as regras) que asseguram a reciprocidade dos meios empregados” (p. 37). Regular de algum modo às ações é o convite que o jogo faz. O aspecto mais significativo dessa regulação é o jogar com regras. Piaget (1998) aponta que:

Os jogos de regras são jogos de combinações sensório-motoras (corridas, jogos de bola de gude ou com bolas, etc.) ou intelectuais (cartas, xadrez, etc.), em que há competição dos indivíduos (sem que a regra seja inútil) e regulamentados quer por um código transmitindo de geração em geração. Quer por acordos momentâneos. (p.50).

Assim, pode-se afirmar que, como ponto de chegada, o jogo acontece de fato quando os participantes executam ações subordinadas às regras e comprometidas com o objetivo final da partida. Desta forma, as regras são utilizadas de modo que, sua desobediência gera conflitos dos quais não se obterão os resultados desejados, pois o não seguimento das regras leva à desordem e, logo o desinteresse pelo jogo que não trará um resultado compatível aos esforços, mas sim pela injustiça de se burlar as regras.

Dessa forma, as regras têm certa relevância na vida dos sujeitos que compreendem que é preciso ter regras para seguir caminhos até alcançar o seu objetivo, assim com na vida existem as regras, leis, que quando quebradas geram consequências na vida. Por meio das atividades lúdicas fica mais fácil o entendimento e associação da importância da regra na vida das crianças e até mesmo dos adolescentes.

Segundo Kishimoto (1999):

O brincar é normalmente caracterizado pelos signos do prazer ou da alegria, entre os quais o sorriso. Quando brinca livremente e se satisfaz a criança o demonstra por meio do sorriso. Esse processo traz inúmeros efeitos positivos aos aspectos corporais, moral e social da criança. Pois as crianças estão mais dispostas a ensaiar novas combinações de idéias e de comportamentos em situações de brincadeira que em outras atividades não recreativas (p.36).

Assim, o lúdico favorece a aquisição de conhecimento, pois o sujeito aprende sobre si próprio (como age e pensa), sobre o próprio jogo (o que o caracteriza, como vencer), sobre as relações sociais relativas ao jogar (tais como competir e cooperar) e, também, sobre conteúdos (semelhantes a certos temas trabalhados no contexto escolar). Ou seja, envolve o sujeito com o meio material e com a sociedade que se relaciona no seu dia-a-dia, exercitando nestes momentos assuntos geradores de conhecimentos escolares. De acordo com Jaehn (1992)

O lúdico é um recurso educativo, através do qual procura-se, sem perda da alegria que o jogo proporciona, incentivar o espírito criador e a observação; possibilitar vários meios de expressão; cultivar a sensibilidade artística; libertar sentimentos recalcados; desenvolver bons hábitos, atitudes, habilidades e a maneira reflexiva de pensar; e promover aprendizagem real, através do conhecimento de várias situações, criando assim, novos interesses (p.41).

De maneira singela a criança se expõe brincando, mostrando como realmente ela é, liberando e libertando o que existe dentro dela, ficando mais fácil explorarmos o que tem que ser trabalhado, o que tem que ser acrescentado para se atingir o objetivo principal da aprendizagem. Formar pensadores por meio de suas próprias atitudes enriquecendo cada vez mais seu ambiente físico e psicológico, levando-os a construir e reconstruir, inventar e criar e, não a ser seres inativos que só absorvem.

Kishimoto (1999) nos diz que: “O uso do brinquedo/jogo educativo com fins pedagógicos remete-nos para a relevância desse instrumento para situações de ensino-aprendizagem e de desenvolvimento infantil” (p. 36), reforçando cada vez mais a grande conexão que existe entre o ensino-aprendizagem e o lúdico. Piaget (1998) diz que:

Os professores podem guiar os alunos proporcionando-lhes os materiais necessários, mas o essencial é que, para que uma criança entenda, deve construir ela mesma reinventar. Cada vez que ensinamos algo a uma criança estamos impedindo que ela descubra por si mesma (p.71).

Auxiliando as atitudes dos alunos, suas novas experiências, estimulando-as a descobrir o sabor de montar, de juntar, de misturar, de modelar, formando coisas novas,

recriando com os materiais que lhe são fornecidos, geram uma aventura de descobertas que leva aos desafios.

Segundo Antunes (1998) a ideia de um ensino despertado pelo interesse do aluno acabou transformando o sentido do que se entende por material pedagógico. É nesse contexto que o lúdico ganha um espaço como a ferramenta ideal da aprendizagem. O lúdico ajuda o aluno a construir suas novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva ao professor a condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem. Para Aranão (1997)

A criança, portanto, tem de explorar o mundo que a cerca e tirar dele as informações que lhe são necessárias. Nesse processo, o professor deve agir como interventor e proporcionar-lhe o maior número possível de atividades, materiais e oportunidades de situações para que suas expressões sejam enriquecedoras, construindo para a construção de seu conhecimento. Sua interação com o meio se faz por intermédio de brincadeiras e da manipulação de diferentes materiais, utilizando os próprios sentidos na descoberta gradual do mundo (p.16).

O processo de ensino e aprendizagem depende muito da motivação dos educandos. O educador deve considerar as necessidades e os interesses da criança para oferecer situações capazes de incentivar sua participação nas atividades propostas favorecendo a construção do conhecimento; a capacidade de construir idéias próprias sobre as coisas; e a capacidade de expressar-se de forma convicta. De acordo com Lopes (1999)

O jogo para criança é exercício para preparação para a vida adulta. A criança aprende brincando. É o exercício que a faz desenvolver suas potencialidades. A criança sempre brincou, independente de época ou de estruturas de civilização, é uma característica universal; portanto, se uma criança brincando aprende, por que então não ensinarmos à criança de maneira que ela aprende melhor, de uma forma prazerosa para ela e, portanto, eficiente (p.35)

Jaehn (1992) afirma que o jogo é o meio capaz de reconciliar os dois pontos de vista opostos do adulto e da criança, instrumento realmente único em seu gênero. É satisfazendo necessidades presentes que o jogo prepara para o futuro. É fenômeno que significa ao mesmo tempo, crescimento, saúde, ajustamento, ascensão, expansão e que enlaça, em síntese, a alegria e o esforço. Santomé (2001) enfatiza:

Por meio dos jogos e das brincadeiras, as pessoas aprendem a seguir determinadas condutas, a aceitar uma série de normas que permitam que o jogo possa acontecer. Consequentemente ganham consciência do valor das regras e compreendem a necessidade de normas para viver em sociedade. É

também pelos jogos que se desenvolvem atitudes e habilidades de colaboração e que se aprende a importância do trabalho em grupo. (p.92-93)

Conforme Kishimoto (1999) “O jogo não pode ser visto, apenas, como divertimento ou brincadeira para desgastar energia, pois ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo, social e moral” (p. 95). Não sabendo aproveitar a oportunidade de ensinar no momento em que a criança se diverte e está mais aberta para o conhecimento, é um desperdício de tempo, perdendo o melhor espaço de interação entre a realidade e o imaginário, no qual a sensibilidade se manifesta de modo a captar o que está sendo transmitido, tornando-se possível um retorno positivo da brincadeira. Este momento abre caminho para outro mundo de modo que faça com que as crianças aceitem suas regras e imposições em troca de diversão para se obter o sucesso esperado.

## **O JOGO DO FAZ-DE-CONTA**

Uma forma interessante de se trabalhar o lúdico é por meio das brincadeiras de faz-de-conta, onde envolvem o imaginário das crianças trazendo à realidade suas emoções, seus sentimentos, seus desejos. Tudo que existe no interior da criança aflora neste momento mágico no qual ela pode mandar e desmandar, incorporar papéis nos quais gostaria de ser, ou interferindo no modo como desejaria que alguém fosse, o mundo neste momento se transforma a sua maneira. De acordo com Kishimoto (1999):

A brincadeira de faz-de-conta, também conhecida como simbólica, de representação de papéis ou sócio-dramática, é a que deixa mais evidente a presença de situação imaginária. Ela surge com o aparecimento da representação da linguagem (2 ou 3 anos) quando a criança começa a alterar o significado dos objetos, dos eventos, a expressar seus sonhos e fantasias e a assumir papéis presentes no contexto social (p.39).

Uma maneira significativa de expressões é a função do imaginário, é o que os brinquedos irão representar para criança na sua imaginação. Como elas vêem os objetos, como elas irão manipulá-los ao seu modo, transformando uma vassoura em cavalo, um boneco em seu filho. Sintonizando o real com suas perturbações morais. Kishimoto (1999) afirma “O brinquedo aparece como um pedaço da cultura colocado ao alcance da criança. É o seu parceiro na brincadeira. A manipulação do brinquedo leva a criança à ação e à representação, a agir e a imaginar” (p. 69).

Este imaginário é presente em todas as atividades lúdicas, um relacionamento de transformações constantes que evolui de acordo com as fases de desenvolvimento conforme Brougère (1997) nos revela que no início o imaginário foca a carência, o apego, conforto, o sentimento de proteção do qual a criança necessita, depois ele se direciona ao seu futuro, o desejo de ser adulto, realizar o imaginário.

Para Piaget (Apud KISHIMOTO, 1999):

Quando brinca, a criança assimila o mundo à sua maneira, sem compromisso com a realidade, pois, a interação da criança com o objeto não depende da natureza do objeto, mas sim, da função que lhe é atribuída. É o que Piaget evoluindo para o estágio de jogo sócio-dramático, isto é, para a representação de papéis, como brincar de médico, de casinha, de mãe, etc. O jogo simbólico implica a representação de um objeto por outro, atribuição de novos significados a vários objetos. A sugestão de temas, com “Vamos dizer que isso é um cavalinho?” (apontando para um pedaço de madeira) ou a adoção de papéis como “sou médico”, “sou a mãe” (p. 59).

A faz-de-conta ativa a imaginação da criança permitindo-a incorporar diversos papéis, analisando o mundo real por outro ponto de vista, o ponto de vista da criança, sem maldades nos atos expondo o que vivenciam, assistem, ou simplesmente o que desejam. Sabendo diferenciar o real do imaginário, Bomtempo (2001) “No jogo simbólico as crianças constroem uma ponte entre a fantasia e a realidade” (p.67), sair e entrar neste mundo quando querem, mostrando, aos que estão perto, o momento de acompanhar este instante mágico para lhes ensinar, ajudando também na construção da sua identidade. De acordo com Kishimoto (1999):

O jogo se apresenta como uma atividade dinâmica que vem satisfazer uma necessidade da criança, propiciando um ambiente favorável e que leve seu interesse pelo desafio das regras impostas por uma situação imaginaria, que pode ser considerada como um meio para o desenvolvimento do pensamento abstrato (p.39).

Entre as diferentes modalidades do lúdico destaca-se este imaginativo, de fantasia ou de faz-de-conta. Esta ênfase especial que é dada à “simulação” e à fantasia, vista a importância dos trabalhos na área que mostram sua eficácia para promover o desenvolvimento cognitivo, motor e afetivo-social da criança. Kishimoto (1999) reforça “É necessário que a escola observe a importância do processo imaginativo na construção do pensamento abstrato” (p. 39). A criança neste momento cria e recria histórias e fantasias, coloca em suas criações amigos imaginários, administram suas histórias, brincadeiras nas quais conforme Bomtempo (2001) ajuda a controlar suas emoções

perante a realidade, diante de desafios, perdas; são por meio de fantasias que inconscientemente elas assimilam a realidade.

Assim, percebemos que diferentes atribuições são dadas pelos autores ao jogo imaginativo da criança, o qual propicia um crescimento sadio e uma personalidade mais integrada. Para Piaget (1978):

Obrigada a adaptar-se sem cessar a um mundo social dos mais velhos, cujos interesses e cujas regras lhe parecem exteriores, e a um mundo físico que ela ainda mal compreende, a criança para seu equilíbrio afetivo e intelectual precisa dispor de um setor de atividade cuja motivação não seja a adaptação ao real senão, pelo contrário, a assimilação do real ao eu sem coações nem sanções: tal é o jogo que transforma o real por assimilação mais ou menos pura às necessidades do eu, ao passo que a imitação é acomodação mais ou menos pura aos modelos exteriores e a inteligência é o equilíbrio entre a assimilação e acomodação (p. 51).

Desse modo, o que era para ser algo muito complexo, ingressar no mundo dos adultos, um mundo cheio de regra e obrigações das quais não se tem motivos reais de serem seguidos, torna-se mais aceitável na medida em que se realizam as atividades lúdicas nas quais as crianças percebem neste faz-de-conta, na brincadeira, no jogo, que são necessárias certas limitações de modo que, interpretando papéis assimilam melhor o mundo exterior com o seu eu (seu mundo interior), fazendo uma melhor conexão entre estes dois mundos.

Percebemos assim que, ao brincar de faz-de-conta, a criança explora, especificamente, sua vida afetiva, expondo-a com seus atos. De acordo com Vygotsky (1984) “A imaginação é um processo psicológico novo para a criança; representa uma forma especificamente humana de atividade consciente que não está presente na consciência das crianças muito pequenas. Ela surge primeiro em forma de jogo, que é a imaginação em ação” (p. 87). Para ele a imaginação é transformada em ação na medida em que as crianças vão brincando, expondo o que há no seu consciente, vivendo a cada instante a sua maneira transformando seu imaginário em realidade concreta.

Jaehn, (1992) diz que:

O lúdico é um recurso educativo, através do qual procura-se, sem perda da alegria que o jogo proporciona, incentivar o espírito criador e a observação; possibilitar vários meios de expressão; cultivar a sensibilidade artística; libertar sentimentos recalcados; desenvolver bons hábitos, atitudes, habilidades e a maneira reflexiva de pensar; e promover aprendizagem real, através do conhecimento de várias situações, criando assim, novos interesses (p. 41).

Um motivo que justifica valorizar a participação do sujeito na construção do seu próprio saber é a possibilidade de desenvolver seu raciocínio. Criar situações lúdicas em que os jogos são instrumentos para exercitar e estimular um agir, pensar com lógica e critério, condições para jogar bem e para ter um bom desempenho escolar. Esses aspectos, entre outros, são exigências que o jogo impõe àqueles que querem vencer e também fazem parte das condições para aprender bem as disciplinas escolares. Ser produtora de suas ações faz com que a criança construa condições internas para lidar com as diferentes situações que enfrenta no seu dia-a-dia. Observar, questionar, discutir, interpretar, solucionar e analisar, são alguns exemplos de competências necessárias para se jogar bem. Segundo Piaget (Apud KISHIMOTO, 1999)

O jogo é a construção do conhecimento, principalmente, nos período sensório-motor e pré-operatório. Agindo sobre os objetos, as crianças, desde pequenas, estruturam seu espaço e o seu tempo, desenvolvem a noção de causalidade, chegando à representação e, finalmente, à lógica. (p. 95-96)

Tem que se oferecer uma oportunidade para as crianças estabelecerem uma relação positiva com aquisição de conhecimento, pois conhecer passa a ser percebido como uma real possibilidade. Crianças com dificuldades de aprendizagem vão gradativamente modificando a imagem negativa (seja assustadora, aborrecida ou frustrante) do ato de conhecer, tendo uma experiência em que aprender é uma atividade interessante e desafiadora. Por meio de atividades lúdicas, as crianças vão ganhando autoconfiança, são incentivadas a questionar e corrigir suas ações, analisar e comparar pontos de vista, organizar e cuidar dos materiais utilizados. Kishimoto (1999) conclui:

Por tratar-se de ação educativa, ao professor cabe organizá-la de forma que se torne atividade que estimule auto estruturação do aluno. Desta maneira é que a atividade possibilitará tanto a formação do aluno como a do professor que atentos aos “erros” e “acertos” dos alunos, poderá buscar o aprimoramento de seu trabalho pedagógico. (p. 85)

Compreender que o lúdico na aprendizagem tem um fator relevante ajuda a criar um maior interesse pela escola revelando que o ensino atrai quando se é bem trabalhado, ele é o facilitador do ensino e aprendizagem.

Para Piaget (apud BATISTA, 2007) “os jogos tornam-se mais significativos à medida que a criança se desenvolve, pois, a partir da livre manipulação de materiais variados, ela passa a reconstruir objetos, reinventar as coisas o que exige uma adaptação

mais completa” (p. 18). Assim, os desafios deverão ir aumentando gradativamente, saindo de um boneco para um jogo de montar, por exemplo, provocando o cérebro a enfrentar novos estímulos, despertando seu interesse em fazer parte da criação do brinquedo.

Segundo Feil (1996):

Cabe ao professor selecionar criteriosamente os temas ou idéias geradoras em que vai trabalhar. Estes devem oferecer idéias geradoras que envolvam a criança individualmente. Estas atividades devem ser dinâmicas, experienciadas e integradas, envolvendo pensamento e ação. Para isto, é preciso que o professor explore ao máximo o espaço da sala de aula, do pátio da escola, bairro e todos os recursos que o meio oferece (p. 142).

O professor tem que associar o conteúdo as brincadeiras em que trabalhem com o individual ou em coletivo, não limitando o campo de exploração, dando liberdade para fluir sua imaginação e ação. É relevante a observação feita por Moran (2000) “é importante conectar sempre o ensino com a vida do aluno” (p. 61).

O lúdico dentro do domínio da educação formal acrescenta valores essenciais para a criança e também para o professor. Lopes (2001) reforça “os jogos educativos ou didáticos presentes na escola estão orientados para estimular o desenvolvimento cognitivo e são importantes para o desenvolvimento escolar à medida que se transformam as brincadeiras” (p. 100). Assim, o lúdico envolve todo o contexto escolar evoluindo gradativamente de acordo com que aumentam as provocações lúdicas gerando um enriquecimento geral. Conforme Gomes (1998):

O conhecimento foi, é e será uma aventura para o homem, um processo carregado de incertezas, de prova, de ensaio, de propostas e retificações compartilhadas, e da mesma maneira deve se aproximar o aluno, se não queremos destruir a riqueza motivadora da descoberta (p. 60)

Aprender é uma atividade que acontece por meio de interesse. O professor não pode obrigar o aluno a aprender. Por isso, parte do que se ensina não é assimilado, porque não há interesse por parte do aluno que não vê estímulos para chamar sua atenção e se chegar ao conhecimento.

Segundo os investigadores modernos, o jogo aparece como uma atividade mais natural da criança, elas não se prendem a constrangimentos, em geral desconhecidos nesta idade, em que o sentido de obrigação é ainda ignorado.

Para Wallon (apud BANDET e SARAZANAS, 1973):

[...] toda a ocupação sem qualquer outra finalidade que não seja a ocupação em si mesma; é o caso dos exercícios a que se entrega o bebê. Se daí resulta muitas vezes uma aprendizagem, esta é acidental. É fato que toda a atividade nascente se transforma no seu próprio objetivo. Estimula-a a novidade; explica-se pelos efeitos que causa. Entra no campo das outras atividades, mesmo sem estar ainda nelas integrada [...] Mais tarde, serão necessárias as regras mais ou menos sutis do jogo para desenvolver a si mesmo, libertando-a, momentaneamente, de toda a associação utilitária. (p. 85)

Então, percebe-se cada vez mais a espontaneidade no brincar levando ao aperfeiçoamento e satisfazendo necessidades presentes preparando para o futuro. Um fenômeno que significa ao mesmo tempo, crescimento, saúde, ajustamento, ascensão, expansão e que enlaça, em síntese, a alegria e o esforço. Kishimoto (1999) afirma:

Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo adulto com vistas a estimular certos tipos de aprendizagem, surge a dimensão educativa. Desde que mantidas as condições para a expressão do jogo, ou seja, a ação intencional da criança brincar, o educador está potencializando as situações de aprendizagem (p. 36)

Segundo Antunes (1998) os Parâmetros Curriculares Nacionais simbolizam uma proposta que visam orientar, de maneira coerente, as muitas políticas educacionais existentes nas diferentes áreas territoriais do país. Não constituem uma linha educacional impositiva, mas um conjunto de proposições que buscam estabelecer referências a partir das quais a educação possa progressivamente ir se transformando em um processo de construção de cidadania. Ao lado dessa função, os jogos também se prestam a multidisciplinaridade e, dessa forma, viabilizam a atuação do próprio aluno na tarefa de construir significados sobre os conteúdos de sua aprendizagem e explorar de forma significativa os temas transversais (meio ambiente, pluralidade cultural) que estruturam a formação do aluno-cidadão. Gomes (apud LIMA, 2006) diz:

[...] o professor em si esteve muito ligado ao livro didático, texto, pois o maior medo do educador é perder tempo, quando o trabalho escolar se abre a preocupação do estudante supõe uma perspectiva que perde de vista o problema e o objetivo fundamental de provocar e reconstruir o conhecimento extra-escolar com que a criança chega à escola (41).

De acordo com Coll (apud Macedo, Petty & Passos, 2000), pode-se analisar a aplicação dos conhecimentos adquiridos num contexto de jogos e as contribuições do

jogar sob diferentes perspectivas. Sabe-se que certas atitudes, como ser atento, organizado e coordenar diferentes pontos de vista são fundamentais para obter um bom desempenho ao jogar e também podem favorecer a aprendizagem na medida em que a criança passa a ser mais participativa, cooperativa e melhor observadora. Além disso, a ação de jogar exige, por exemplo, realizar interpretações, classificar e operar informações, aspectos que têm uma relação direta com as demandas relativas às situações escolares. Segundo Kishimoto (1994):

Ao se permitir a manifestação do imaginário infantil, por meio de objetos simbólicos dispostos intencionalmente a função pedagógica subsidia o desenvolvimento integral da criança. Neste sentido, qualquer jogo empregado na escola desde que respeite a natureza do ato lúdico, apresenta caráter educativo e pode receber também denominação geral de jogo educativo (p. 85).

Para Bandet e Sarazanas (1973) a importância afetiva do jogo é a de ser fonte de alegrias; na sua origem a palavra significa, exatamente, riso e barulho. Mas o verdadeiro jogo não é nem desordem nem agitação passageira. Muitas vezes a alegria do jogo vem da sensação de êxito. Mesmo que este sentimento seja fugaz, tem um grande significado para o futuro da criança. Os pedagogos conhecem a importância do êxito no desenvolvimento harmonioso da criança. Declaram ainda que o jogo é, portanto, uma função essencial na vida das crianças, elas exercem-no espontaneamente e sem ajuda, e que podemos satisfazer a sua necessidade de atividade pondo à sua disposição objetos indispensáveis.

Explica Bandet e Sarazanas (1973) que “as faltas e os erros que os adultos não sabem detectar no domínio dos jogos das crianças podem modificar, por completo, o comportamento do futuro adulto” (p. 24). Para que não ocorram comportamentos inadequados devem-se levar a sério quando a criança brinca e demonstra atitudes incoerentes para sua idade, voltados a violência, agressões verbais, gritos e outras ações fora de uma educação correta. Por isto, é importante observar e instruir a criança quando estes atos são manifestados. Friedmann (1966) afirma que:

É fundamental tomar consciência de que a atividade lúdica infantil fornece informações elementares a respeito da criança: suas emoções, a forma como interage com seus colegas, seu desenvolvimento, seu nível lingüístico e sua formação moral. (p. 94)

Todos estes fatores irão favorecer a formação integral da personalidade da criança. Auxiliar as crianças a jogar bem é o mesmo que ensiná-las a adquirir e controlar suas habilidades para um bom aprendizado. O lúdico é parte do universo infantil, também é parte do seu processo ensino-aprendizagem, pois a prepara para a vida adulta.

## CAPÍTULO II

### 2.1. METODOLOGIA DE PESQUISA

#### **Natureza da pesquisa**

O tipo de pesquisa escolhido para atingir aos objetivos propostos foi a observação, a pesquisa bibliográfica e de campo. Aborda o tema “jogos e brincadeiras possibilidades de aprendizagens no ensino fundamental”, uma vez que os jogos e brincadeiras são excelentes oportunidades de mediação entre o prazer e o conhecimento historicamente constituído. Foi utilizada uma abordagem qualitativa, a partir dos princípios que nortearam a pesquisa de campo. Assim concordou-se com Bogdan e Biklen (1982) quando falam que:

A pesquisa qualitativa envolve a obtenção de dados descritivos, obtidos no contato direto do pesquisador com a situação estudada, enfatiza mais o processo do que o produto e se preocupa em retratar a perspectiva dos participantes. (apud ANDRÉ e LUDKEN 2004, p.13)

É importante ressaltar que as metodologias adotadas para a elaboração da presente pesquisa, foram a pesquisa bibliográfica com intuito de compreender melhor o tema, proporcionando maior familiaridade; a observação, bem como a pesquisa de campo, focalizando uma pequena parcela da população. É necessário que, também, se construa um ambiente propício para a análise da questão proposta. Pois, segundo André e Lüdke, ao considerar os diferentes pontos de vista dos participantes, os estudos qualitativos permitem iluminar o dinamismo interno das situações, geralmente inacessível ao observador (2004, p.12).

#### **Local da pesquisa**

Esta investigação foi realizada na Escola Classe 17 de Taguatinga, pertencente à Secretaria de Estado de Educação do Distrito Federal, situada QSA 3/5 Área especial.

A Direção mostrou-se disponível em colaborar na realização da mesma, não impondo nenhum tipo de restrição. A escola atende 340 alunos, do 1º ao 5º ano do Ensino Fundamental. Com relação ao quadro de funcionários, neste Estabelecimento de Ensino

trabalham 56 funcionários, que se dividem nas seguintes funções: 26 professores; 1 orientadora educacional; 1 pedagoga; 1 diretora; 1 vice-diretora; 3 pessoas na secretaria; 2 merendeiras terceirizadas; 1 pessoa na sala de recursos; 2 pessoas na sala de leitura; 3 porteiros; 4 vigilantes; 5 pessoas terceirizadas na limpeza; 2 pessoas na sala de informática, e por fim, 3 monitores para alunos com necessidades educacionais especiais.

Com relação à estrutura física da instituição, o espaço no qual a mesma encontra-se estabelecida é pequeno, possui apenas 8 salas de aulas, possui ainda uma cantina, uma biblioteca, 2 banheiros (1 feminino e 1 masculino), uma quadra não coberta, uma sala dos professores, sala de recursos, sala de orientação educacional, e por fim, um parque que assim como a quadra, também é descoberto.

A Escola Classe 17 de Taguatinga é inclusiva, pois atende a alunos com deficiência intelectual, deficiência física, Distúrbio de processamento auditivo central, déficit de atenção, transtorno global de desenvolvimento, autismo e outros.

### **Sujeitos da pesquisa**

A presente pesquisa teve como sujeitos de estudo os alunos 2º ano “C”, alunos da Escola Classe 17 de Taguatinga, do período matutino. A turma possui um total de 15 alunos, sendo 8 meninos e 7 meninas, é uma turma reduzida, devido à inclusão de uma aluna portadora de necessidades especiais. A maioria das outras turmas existentes na escola, possuem em média 24 alunos.

A escolha deste público deve-se ao fato de ser uma turma no início da alfabetização, e ainda porque nesta fase a criança demonstra grande interesse de conhecimento, sua curiosidade está bastante aguçada, é uma faixa etária ainda muito lúdica, onde o imaginário compreende uma variedade de movimentos, condutas e fantasias que envolvem a criança no seu mundo de "faz-de-conta".

Quando a criança se entrega ao faz-de-conta, passa a aprender através do simbolismo que utiliza. A brincadeira e o jogo permitem a criança transcender a realidade imediata, haja vista a presença de outras realidades sociais que estabelecem intercâmbio com aquela na qual a criança vive. Além, de muitos professores já estarem trabalhando com os jogos e brincadeiras.

### **Procedimentos**

Inicialmente foi realizada observações na turma, logo após uma pesquisa bibliográfica, com o intuito de conhecer melhor o que relatam os teóricos sobre as brincadeiras como possibilidades de aprendizagem. Para confrontar o embasamento teórico adquirido por meio da pesquisa bibliográfica, foi realizada uma pesquisa de campo junto a três professoras de 2º anos. Para a pesquisa de campo, foram elaboradas perguntas, com objetivo de investigar as brincadeiras como possibilidade de aprendizagem.

### **Instrumento de pesquisa e coleta de dado**

Os instrumentos utilizados na pesquisa foram às fontes bibliográficas, e a observação participante, ou seja, uma observação sistemática e metódica dos alunos durante a aplicação de atividades lúdicas, no período de estágio. Nesse tipo de observação os pesquisadores participam no ambiente que está sendo estudado. Lüdke e André ressaltam em sua obra que a observação participante é uma estratégia que envolve, pois, não só a observação direta, mas todo um conjunto de técnicas metodológicas, pressupondo um grande envolvimento do pesquisador (2004, p.28).

Na observação das aulas utilizou-se a técnica da “observação participante”, garantindo a objetividade dos procedimentos. De acordo com Lüdke e André:

A observação exigirá certamente que o observador possua um arcabouço teórico a partir do qual seja capaz de reduzir o fenômeno em seus aspectos mais relevantes e que conheça as várias possibilidades metodológicas para abordar a realidade a fim de melhor compreendê-la e interpretá-la (2004, p. 17).

A observação será transcrita em forma de relatório e embasada em aspectos relevantes de acordo com os teóricos.

### **Análise dos dados**

Tendo como objetivo compreender, os jogos e brincadeiras como possibilidades de aprendizagem no ensino fundamental, ao longo da pesquisa, buscou-se diante do pensamento de vários teóricos, analisar de forma micro como o lúdico pode influenciar e motivar a aprendizagem.

Toda análise de conteúdo deve basear-se em uma definição precisa dos objetivos da pesquisa. Após a definição dos objetivos, convém delimitar o material com o qual se vai trabalhar. De acordo com Laurence Bardin (1979, p. 95), as fases da análise de conteúdo organizam-se cronologicamente em:

- A pré-análise;
- A análise do material;
- O tratamento dos resultados, a inferência e a interpretação.

A pré-análise é a fase de organização propriamente dita visam operacionalizar e sistematizar as ideias, elaborando um esquema preciso de desenvolvimento do trabalho. A pré-análise é uma etapa bastante flexível que permite a eliminação, substituição e introdução de novos elementos que contribuam para uma melhor explicação do fenômeno estudado.

A análise do material é uma fase longa e cansativa consistindo basicamente na codificação, categorização e quantificação das informações.

A base da coleta de dados está na análise das observações ocorridas durante o desenvolvimento das atividades elaboradas, onde foram feitos registros no decorrer das observações, no período do estágio, para posteriormente serem discutidas e analisadas pela pesquisadora. Segundo o que Lüdke e André descrevem em sua obra, a análise está presente em vários estágios da investigação, tornando-se mais sistemática e mais formal após o encerramento da coleta de dados (2004, p.45). Todas as informações colhidas receberão um tratamento analítico, de forma a atingir os objetivos a que nos propomos. Durante a coleta de dados, procurou-se evidenciar a aprendizagem e a socialização do educando como um todo, seus aspectos físico, afetivo, social e motor. Procurou-se estabelecer uma interpretação à luz do referencial teórico de modo a permitir uma melhor análise.

## CAPÍTULO III

### 3.1. ORGANIZAÇÃO, ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS.

O objetivo principal deste trabalho é evidenciar o desenvolvimento afetivo-social, cognitivo e motor, analisando as contribuições dos jogos e brincadeiras na construção do conhecimento, demonstrando assim que o jogar e o brincar, em suas múltiplas intercessões, favorecem e motivam a aprendizagem.

Na análise das observações realizadas em uma turma de 2º ano do ensino fundamental, percebeu-se que houve um grande interesse, por parte dos alunos, nas atividades lúdicas propostas pela professora. Após o momento da leitura, a professora trouxe um jogo didático sobre dezenas e unidades, que acontece da seguinte forma: as crianças são divididas em grupos de meninos e meninas, é colocado no chão um cartaz que tem escrito montinhos e soltos, com um dado, que contém números de 1 a 12, um estudante escolhido pela docente o arremessa, o valor que sair nele corresponde à quantidade de canudinhos que o aluno irá receber da professora, com isso, ele deve colocar tais canudinhos nos soltos que corresponde à dezena, ou nos montinhos, que corresponde à unidade.

Os alunos fixaram de forma concreta e diferenciada o conteúdo unidades e dezenas que estava sendo trabalhado em sala de aula. Por meio dessa correspondência mental e lúdica os alunos buscaram reconhecer e compreender os objetivos propostos pelo jogo, sentindo-se mais motivados a continuarem a jogar e aprenderem.

Sabendo que o jogo é um símbolo do mundo é por meio dos jogos e brincadeiras, dos quais as crianças participam que elas aprendem a agir no mundo. Diante deste fato, Brougère (2004, p.68) comenta que através da interação lúdica as crianças fazem as associações significativas entre os estímulos preexistentes e os estímulos inscritos no brinquedo, promovendo a construção de novos conhecimentos através da apropriação dos conteúdos disponíveis.

A partir das reações demonstradas pelos alunos, nota-se a vivência de conflitos gerados pelas regras do jogo, tais como: a dúvida em descobrir onde devem ser colocados os canudinhos; a dificuldade em relacionar a quantidade de canudinhos à unidade ou dezena; conflitos esses que necessitam ser trabalhados junto aos alunos, pois influenciam no processo de aprendizagem.

Com relação ao jogo de dezena e unidade, apelidado pelos alunos de “tapetinho”, apesar de ser competitivo, uma vez que é uma competição de meninos contra meninas, não deixa de ser uma rica fonte de aprendizado para as crianças, pois elas aprendem brincando as atividades de matemática, e isto viabiliza um processo ensino-aprendizagem prazeroso e divertido.

Em outra aula a professora foi até o seu armário e pediu para que eu a ajudasse a distribuir alguns jogos. Estes jogos eram de soletração: em grupos de quatro pessoas, um competidor escolhia uma carta, na qual continha uma palavra que ele deveria soletrar. Sem ver a palavra, o competidor entrega para outro para poder conferir se a sua soletração está correta, o interessante nesta brincadeira é que tanto as crianças que soletram como as que conferem as palavras, aprendem palavras que outrora não eram conhecidas, ou aquelas na qual confundiam na ortografia, como é o caso das troca entre s e c; u e l; s, ss e ç; e outros.

O jogo de soletração demonstra bem a necessidade de desenvolver os conteúdos de forma lúdica, onde o prazer de aprender transforma a aprendizagem em algo sólido, desta forma, pode-se concordar com a afirmativa de Makarenko, onde coloca que: a realidade pode e deve tornar-se a base e a própria fonte do prazer ao mostrar a contradição entre o dever, à alegria presente e a aspiração de buscar e aprender sempre (apud ALMEIDA, 2003, p.65).

Outro jogo foi o do alfabeto, neste a criança tem que procurar uma letra, que se relaciona a imagem que se inicia com esta letra, a professora deu este jogo para os alunos com deficiência intelectual, e me explicou que o motivo do jogo diferenciado era porque um dos estudantes com Deficiência Intelectual ainda não estava alfabetizado, recorrendo ao lúdico para possibilitar o seu aprendizado. Segundo Tezani (2006, p.1)

O jogo [...] estimula o crescimento e desenvolvimento, a coordenação muscular, as faculdades intelectuais, a iniciativa individual, favorecendo o advento e o progresso da palavra. [...] cria uma situação de regras que proporciona uma zona de desenvolvimento proximal no aluno

E por fim, foi distribuído um quebra-cabeça, segundo a professora, para que pudesse trabalhar a ação cooperativa, pois o quebra-cabeça era montado em grupo, e também para estimular o raciocínio lógico. É muito importante que o professor, assim como a professora regente fez, trabalhe com os jogos cooperativos, pois estes permitem

aos alunos o entendimento da importância do trabalho em grupo, da cooperação, e permite ainda a socialização entre os mesmos.

A partir das observações realizadas, pode-se afirmar que o lúdico é verdadeiramente o vínculo que une a vontade e o prazer durante a realização de uma atividade.

### **A pesquisa realizada com as professoras**

A pesquisa de campo teve por objetivo investigar as possibilidades do uso dos jogos no processo de ensino e aprendizagem pelos professores do 2º ano do ensino fundamental da Escola Classe 17 de Taguatinga. Os sujeitos, professoras regentes das turmas, serão identificados como, A, B e C, com o intuito de preservar suas identidades.

Quando indagamos sobre a importância dos jogos e brincadeiras no processo de ensino aprendizagem, no 2º ano do ensino fundamental, responderam:

P1. “A importância dos jogos e brincadeiras são subsídios eficazes na construção do conhecimento da criança através de estimulações na produção de sua aprendizagem”.

P2. “Os jogos e brincadeiras são importantes, ambos enriquecem o processo de ensino-aprendizagem, considerando que nesta faixa etária as crianças aprendem brincando, principalmente”.

P3 “Os jogos e brincadeiras são uma das estratégias pelas quais se proporcionam aprendizagem é uma das técnicas que mais funcionam porque a criança não esquece”.

É pelo jogo que a criança se revela, mostrando-se como é, e também, mostra sua vocação, suas habilidades e caráter. Observamos que professora A, ressalta a importância do jogo na estimulação da aprendizagem, a professora B destaca que o jogo enriquece o processo de ensino-aprendizagem, relacionando a faixa etária das crianças, enquanto que a professora C, utiliza os jogos e brincadeiras como forma estratégica e técnica para facilitar a aprendizagem. Para Kishimoto (1993) o jogo é importante porque nos dias de hoje a criança ainda procura como uma necessidade e não como uma distração.

A seguir as professoras falam sobre suas compreensões em relação à importância do jogo em sala de aula:

P1. “Através do brincar a criança é estimulada a curiosidade e a autoconfiança, desenvolve a linguagem do pensamento, da concentração, da criatividade e da atenção, etc..”

P2. “Enriquece o processo de ensino e desperta o interesse de cada educando pelo novo, o prazer em participar, e assim desenvolve muitas habilidades através do jogo.”

P3. “Estimular o aluno a pensar, criar, desenvolver, saber se sobressair em várias situações além de fixar melhor o conteúdo. Além disso, tirar a aula da mesmice passando a ser uma aula alegre e todos participam”.

De acordo com as professoras P1, P2 e P3, os jogos em todo contexto enriquecem, estimulam a curiosidade, o despertar, o pensar e desenvolvem a linguagem, o prazer, a curiosidade, o pensamento entre outros, além de desenvolver habilidades, que caracterizam o jogo como muito importante, além de tirar as aulas da mesmice.

Assim, concordamos com Ricci (2011) quando cita o jogo como excelente instrumento no desenvolvimento do desempenho físico, cognitivo e social. Ele estimula as habilidades e a criatividade tanto do educador como do educando. As educadoras introduzem as brincadeiras na metodologia da aula, sabendo que seus objetivos serão plenamente alcançados, porque conseguem ver a motivação, o envolvimento e a aprendizagem de seus alunos na execução da tarefa proposta, mesmo que direcionada ou adaptadas de livros didáticos.

Quando o questionamento foi quanto à finalidade do jogo no 2º ano do ensino fundamental, a resposta foi:

P1. “O brincar faz parte do mundo da criança, assim elas aprendem melhor e se socializam com mais facilidade.”

P2. “Os jogos devem estar presente tornando o processo de ensino e aprendizagem mais atrativo e eficaz”.

P3. “Utilizando jogos lúdicos onde são inseridos os conteúdos em estudo dentro dos mesmos”.

Pensar a importância do lúdico nos remete às mais diversas abordagens existentes, como podemos observar as brincadeiras e os jogos contribuem para o aluno compreender os processos de aprendizagem da leitura, trabalha suas emoções, desenvolve a personalidade. Portanto, o lúdico deverá estar o relacionamento a cultura da criança para que a mesma tenha prazer em apreender conhecimentos ligados a sua realidade.

O jogo, segundo Antunes (2000), é o mais eficiente meio estimulador das inteligências, impõe desafios, e gera tensões necessárias para a construção do aprendizado que se propõe obter com tais atividades. Os jogos, porém, precisam ser

pensados, organizados previamente a fim de atingir seus objetivos. Podem partir de materiais que o professor tenha disponível em sala de aula, mas sempre se atentando para a forma como são trabalhados.

Quando o questionamento foi relacionado à metodologia utilizada com jogos em sala de aula, constatamos:

P1 “Aulas expositivas e dialogadas, aulas práticas e de resolução de problemas, confecções de jogos, dinâmica em grupo etc...”.

P2 “Depende varia de acordo com cada jogos, os objetivos de cada um deles é que determinam. O que se busca sempre é a interação e aprendizagem.”.

P3 “Jogos devem em primeiro lugar respeitar a idade da classe. Utilizo trabalhos em grupos, confecção de materiais, jogos que as crianças sugerem.”

De acordo com a fala das professoras observamos que as mesmas utilizam a metodologia de maneira coerente. Educar não é só ensinar a ler, a resolver um problema, a dar forma a um pensamento. É, principalmente, atender às necessidades do desenvolvimento da criança, a fim de prover a plena realização de sua personalidade. Para tal, é preciso que a escola satisfaça os interesses profundos através do brinquedo da aprendizagem e do trabalho (CASTRO, 2005).

Através do seu conhecimento e sensibilidade, o educador deve dosar teoria e prática de maneira gradual, combinados os estímulos adequados para o tipo de aluno que ensina (BITTENCOURT; FERREIRA, 2002).

No questionamento sobre o uso dos jogos no processo de ensino e aprendizagem em sala de aula, os três docentes da escola pesquisada responderam utilizá-lo em seu fazer pedagógico, relataram:

P1 “Utilizo pião-silábico, boliche de números, dado das vogais, tapete das cores, correio das letras etc...”.

P2 “Os jogos são escolhidos de acordo com o conteúdo a ser trabalhado, levando em conta o interesse dos alunos.”.

P3 “Existe alguns materiais que utilizo sempre, como: dominó das figuras, dos números, jogos de memória, quebra-cabeça e vários jogos fabricados pelas próprias professoras da unidade”.

Sobre os jogos, de acordo com relatos acima, a escola, disponibiliza vários materiais que auxiliam no ensino e aprendizagem das crianças, as professoras ressaltam alguns desses materiais. Nessa direção Winnicott (1975), aconselha ao professor a tornar

o ambiente mais favorável para desenvolver os materiais que a escola disponibiliza, desde um simples convite a brincar, a disponibilização de materiais, até o compartilhamento de novas ideias.

O penúltimo questionamento foi a respeito do papel do professor ao utilizar os jogos e brincadeiras em sala de aula. Constatamos:

P1. “De mediador da aprendizagem, fazer uso de novas metodologias, procurando sempre incluir na sua prática as brincadeiras, pois seu objetivo, é formar educando atuantes, reflexivos, participante, críticos e dinâmicos”.

P2. “Ele facilita ainda mais o processo de ensino- aprendizagem, tornando-o cada vez mais prazeroso e dinâmico. O papel do professor é de incentivador e observador. Muitas vezes entro na brincadeira das crianças”.

P3. “O papel do professor é intermediar, facilitar, proporcionar, ofertar a relação entre o aluno e o ensino aprendizagem para estimular do seu desenvolvimento cognitivo, psicomotor, criativo etc...”.

O brincar pode ser visto, portanto, como a base sobre a qual se desenvolvem o espírito construtivo, a imaginação, a faculdade de sistematizar e abstrair, a capacidade de interagir socialmente, abrindo caminho para o desenvolvimento do trabalho, da ciência e da arte. (MACHADO, 1983).

Através do lúdico, mostrará o professor que a aprendizagem é ativa, dinâmica e contínua, ou seja, uma experiência basicamente social, que tem a capacidade de conectar o indivíduo com sua cultura e meio social mais amplo. A atividade lúdica prepara, bem como toda a aprendizagem intelectual ou de relação com o mundo da cultura (CASTRO, 2005).

Por fim, foi perguntado aos professores como o lúdico poderia ser aplicado dentro da escola como uma proposta pedagógica e educativa.

As respostas dos três pesquisados indicam que deve haver uma integração com os conteúdos do currículo e o Projeto Político Pedagógico – os jogos de raciocínio lógico podem ajudar bastante numa aula de matemática, por exemplo – existindo jogos e brincadeiras condizentes com os todos os componentes curriculares.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O objetivo deste trabalho foi realizar um estudo acerca da utilização de jogos e brincadeiras como possibilidade de aprendizagem pelos professores do 2º ano do ensino fundamental da Escola Classe 17 de Taguatinga - DF. Por meio da observação em sala e da aplicação dos questionários, percebeu-se que existe a utilização do lúdico por parte dos professores desta escola e que estes acreditam ser importante essa prática pedagógica, uma vez, crerem, que a mesma facilita o processo de ensino aprendizagem. Vale ressaltar que a característica da atividade lúdica está na atitude do indivíduo durante as brincadeiras e não no material em si. É a maneira de trabalhar o material que vai influir no processo de desenvolvimento e não o fato de possuí-lo.

Acredita-se ser relevante a utilização de jogos e brincadeiras no processo educativo, pois é por meio dele que o ser humano amplia suas experiências, desenvolve sua capacidade de raciocínio e adquire novos comportamentos. Quando se estuda o indivíduo, necessário se faz conhecer os fatos a ele referentes, em todo o seu desenvolvimento físico, afetivo, cognitivo e social, para que se possam entender as influências externas e internas nesse processo.

Quando o indivíduo interage com as atividades lúdicas, ele tem a sua formação definida por meio de suas ações. O aprendizado passa a representar um exercício encantador e prazeroso. Dessa maneira, o indivíduo estará fazendo uso de sua capacidade de descoberta, concentração e criação.

Deve-se, portanto, incluir nos planejamentos os recursos de jogos e brincadeiras, uma vez que, além de facilitadores são motivadores no processo educacional da criança. Na observação, que fez parte deste trabalho, o contato com as crianças possibilitou perceber o quanto eles gostam da hora da brincadeira e dos jogos, assim as atividades desenvolvidas pelas professoras tornam as aulas mais atraentes e propicia ao desenvolvimento integral dos discentes.

Conclui-se que é fundamental destacar que a prática pedagógica deve ser repensada, estar direcionada aos reais interesses dos alunos, buscando nos jogos e brincadeiras aliados permanentes, possibilitando às crianças uma forma de desenvolver as suas habilidades intelectuais, sociais e físicas, de forma prazerosa e participativa.

## **PARTE III – PERSPECTIVAS PROFISSIONAIS NO CAMPO DA PEDAGOGIA**

### **PERSPECTIVAS PROFISSIONAIS**

Chegar até aqui já foi um sonho! Ao longo do curso procurei meios e formas adequadas de conduzir meu crescimento pessoal e intelectual, busquei o aprendizado e o conhecimento fundamental, utilizando conceitos que estão presentes em meu dia a dia, e as referências teóricas no campo da pedagogia.

O meu projeto de vida futura é concluir o curso de Pedagogia e ser uma profissional capacitada capaz de compreender e saber lidar com as situações que eu vier a encontrar buscando inovações para alcançar meus objetivos. Pretendo atuar na área da pedagogia, como educadora, preferencialmente em turmas da educação infantil. Em minha prática educacional futura pretendo trabalhar em equipe com os professores coordenadores e gestores da instituição na qual eu estiver atuando, elaborar e desenvolver projetos, pesquisas e planos de ações que venham contribuir para a superação das dificuldades dos alunos, oferecendo possibilidades para que eles possam desvelar sua própria história cultural, social propiciando assim, a formação da cidadania. Para isso, sei que muito terei que estudar buscando conseguir aprovação em um concurso público. Acredito que a pedagogia, abre várias oportunidades no campo profissional, como também um crescimento pessoal.

Sei que são inúmeros os desafios a serem enfrentados, de um lado, temos o amor pelo ofício e o compromisso político com a formação crítica para a cidadania, do outro, nos deparamos com a extrema desvalorização dos profissionais do magistério e a precarização do trabalho docente e o sucateamento de várias escolas públicas.

Estou consciente de minha escolha e dos desafios que a pedagogia e as escolas enfrentam atualmente, mas acho um trabalho tão engrandecedor que prefiro correr os riscos, pois se ainda temos esperanças de mudanças de um Brasil melhor, essas mudanças também dependem da educação...

Escolhi ser pedagoga porque acredito que a pedagogia é mais que um saber fazer, é ter a capacidade de inventar, criar, inovar, alterar, modificar e errar. Por mais que ganhemos em capacidade e experiência jamais seremos detentores de todo o saber para

deixarmos de aprender e ensinar, pois são as experiências que nos levam a perceber o desafio e a responsabilidade de um educador.

Vou procurar, com todo aprendizado adquirido, em uma instituição pública de excelente qualidade, reconhecida em todo o território nacional, ser uma pedagoga possuidora de conceitos e métodos capazes de contribuir para transformar, para melhor, a vida de meus educandos, buscando inovações para minha prática pedagógica.

Conforme Costa (2010, p.12)

[...] podemos ver que: “A formação do professor não começa e nem termina com a obtenção de um título acadêmico”, ela perdura por toda a vida pessoal e profissional, pois é influenciada pelas múltiplas relações que estabelecemos em sociedade, que vão nos dando um conceito flexível “do que seja educar do que seja ser professor

Após o término do curso, e de um breve descanso pretendo dar início a minha formação continuada, em uma pós-graduação relacionada à educação infantil ou à psicopedagogia. O bom profissional necessita sempre estar se aperfeiçoando, aprendi ao longo desses cinco anos de formação acadêmica que o aprendizado não termina nunca. Enquanto vivermos, estamos aprendendo sempre.

Como futura educadora, tenho consciência de que necessito estar sempre aperfeiçoando minhas práticas pedagógicas, pois a sociedade em que vivemos exige que nós, profissionais, estejamos sempre nos atualizando não somente em uma respectiva área, mas em áreas afins, que sejam do nosso interesse.

Sonho, também em fazer mestrado. Mas, prefiro pensar mais em curto prazo, na especialização. O doutorado? É uma coisa bem distante, mas, quem sabe um dia possa chegar lá.

O futuro depende de cada um de nós, nossas escolhas determinarão nossos caminhos e a nossa vida. Espero que o meu pouco conhecimento possa contribuir para uma sociedade melhor, mais justa e igualitária.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALMEIDA, N. P. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 2003.
- ANTUNES, Celso. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. Rio de Janeiro: Vozes, 1998.
- \_\_\_\_\_. **Jogos para o bem falar: Homo Sapiens, Homo Loquens**. Campinas: Papyrus, 2003.
- ARANÃO, I. V. D. **A matemática através de brincadeiras e jogos**. Campinas: Papyrus, 1997.
- BANDET, J; SARAZANAS, R.A **Criança e os Brinquedos**. Lisboa: Estampa, 1973.
- BATISTA, G. C. **O lúdico como recurso na construção do conhecimento no ensino fundamental**. Monografia de conclusão do curso de pedagogia da Faculdade JK. Taguatinga:
- BITTENCOURT, G. R.; FERREIRA, M. D. M. **A importância do lúdico na alfabetização**. Monografia. Graduação em Pedagogia. Universidade da Amazônia. 2002.
- BOMTEMPO, E. **A brincadeira de faz-de-conta: lugar do simbolismo, da representação, do imaginário**. In: KISHIMOTO, TizukoMochida (org.). **Jogo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2001.
- BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Educação Física**. Brasília: MEC, 1998.
- \_\_\_\_\_. **Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil**. Brasília: MEC, 1998. v.01
- BROUGÉRE, G. **Jogo e educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 2004.
- CARVALHO, O. F. de; **Desafios atuais da escolha e decisão vocacional/profissional: um olhar pedagógico sobre a questão**; Trabalho e Educação. Belo Horizonte; v.23; nº2, p.93-107, mai-ago 2014.
- CASTRO, D. A. de. **O lúdico no ensino-aprendizagem da língua portuguesa: sugestões de aulas criativas e divertidas aplicadas a alguns conteúdos do ensino fundamental - 1ª a 8ª série**. Monografia. Pós-Graduação em Língua Portuguesa. Universidade Veiga de Almeida. 2005.
- CEWK – Organizado por Prof. Rosângela Menta Mello - <http://estagiocewk.pbwiki.com/OTP>

- CHATEAU, J. **O jogo na criança**. São Paulo: Summus, 1987.
- COSTA, I. R. **Didática**. Ed. Núcleo de Educação continuada e a Distância – NECAD. Universidade do estado do Pará – UEPA. 2010.
- FEIJÓ, O. G. **Corpo e Movimento: Uma Psicologia para o Esporte**, Rio de Janeiro: Shape Ed., 1992
- FEIL, I. T. S. **Alfabetização – um desafio novo para um novo tempo**. Rio de Janeiro: Vozes, 1996.
- FERREIRA NETO, C. A. **Motricidade e jogo na infância**. Rio de Janeiro: Sprint, 2007.
- FRIEDMANN, A. **Brincar, crescer e aprender: O resgate do jogo infantil**. São Paulo, SP: Moderna, 1996.
- GIL, A.C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2008.
- GOERGEN, Pedro; **Educação e valores no mundo contemporâneo**; Educ. Soc., Campinas, vol. 26, n. 92, p.983-1011, Especial- Out. 2005
- GOMES, R.A **análise de dados em pesquisa qualitativa**. In: MINAYO, Maria Cecília de Souza. Pesquisa social: teoria, método e criatividade. 14.ed.Petropolis, Rio de Janeiro: Vozes, 1998.
- HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 1999.
- JAEHN, S. M. **Jogo sócio-dramático: importância na educação pré-escolar**. São Paulo: Vetor, 1992.
- KISHIMOTO, T.M.**Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação**. Petrópolis,RJ: Vozes,1993.
- \_\_\_\_\_ **Jogo, brinquedos, brincadeiras e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1997.
- LACAN, J (1938). **Os complexos familiares na formação do indivíduo: ensaio de análise de uma função em psicologia**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1993.
- LOPES, M. G. **Jogos na educação: Criar, fazer, jogar**. São Paulo: Cortez, 2001.
- LOURENÇO, M. L. R.A **importância dos jogos na aprendizagem da criança em uma escola publica no Distrito Federal**. Monografia de conclusão do curso de pedagogia da Faculdade UNIEURO. Brasília: 2006.
- LIMA, L. I. de. **A importância do lúdico na 1º série da alfabetização do ensino fundamental**. Monografia de conclusão do curso de pedagogia da Faculdade JK. Taguatinga: 2006

- LÜDKE, M. **O professor, seu saber e sua pesquisa**, Educação & Sociedade, ano XXII, nº 74, Abril/2001
- LUDKE, M. ANDRÉ, M. E. D. A. **Pesquisa em educação: abordagens qualitativas**. São Paulo: EPU, 2004.
- MACEDO, L.; PETTY, A. L. S.; PASSOS, N. C. **Aprender com jogos e situações-problema**. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2000.
- MACHADO, D. V. H. **O brincar na escola: atividade lúdica importante**. Jornal Folha de São Paulo. Ano 15, ed, 123, 2001
- MICHAELIS – **Moderno dicionário da Língua Portuguesa** – São Paulo: Companhia Melhoramentos, 1996
- MIRANDA, Simão de. **Essa, você aprende brincando: Atividades recreativas para sala de aula**. Campinas: Papyrus, 1995.
- MOURA, M. O. de. **O jogo na educação matemática**. In: Idéias. O jogo e a construção do conhecimento na pré-escola. São Paulo: FDE, n. 10, p. 45 – 53.
- MUNIZ, Cristiano Alberto; **Brincar e Jogar: Enlaces Teóricos e Metodológicos no campo da Educação Matemática**; ed. Autêntica Editora, 2010.
- OLIVEIRA, E. **Tendências Pedagógicas; InfoEscola**, navegando e aprendendo; disponível no site: <http://www.infoescola.com/pedagogia/tendencias-pedagogicas/> acessado/ acesso 30/03/2015.
- OLIVEIRA, Z. R. O. **Educação Infantil: fundamentos e métodos**. São Paulo: Cortez, 2005.
- OSTETTO, L. E. **Planejamento na Educação Infantil: Mais que a atividade, a criança em foco**, 2000.
- PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança**. Tradução de A. Cabral e C. M. Oiticica. Rio de Janeiro: Zahar, 1971
- \_\_\_\_\_. **Psicologia da criança**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.
- RIZZI, L. e HAYDT, R. C.. **Atividades lúdicas na educação da criança**. Ed. Ática, 6ª edição, Série Educação. 1997.
- SANTOMÉ, J. T. **A socialização infantil por meio do jogo e do brinquedo**: discursos explícitos e ocultos sobre o jogo e as brincadeiras nas instituições escolares. São Paulo: Papyrus, 2001.
- SILVIA, G. L.; **Memórias de uma Educadora Vitoriosa**; Trabalho de Conclusão de Curso de Pedagogia; UnB 2013.

WINNICOTT, D. W. **O Brincar e a realidade**. Rio de Janeiro: Ímago, 1996.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. Tradução de Neto, J. C. e colab. 1. Ed. São Paulo: Martins Fontes, 1984. 1998(1994)

WINNICOTT, D. W. **O Brincar e a realidade**. Rio de Janeiro: Ímago, 1975.