



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA
CURSO DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA DO
PROGRAMA UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL – PÓLO PORTO
VELHO – RO

OS JOGOS APLICADOS AO ENSINO FUNDAMENTAL NOS
ANOS INICIAIS

LUCIANO FREITAS GUARATES

DISTRITO DE SÃO CARLOS- PVH/RO

2012

LUCIANO FREITAS GUARATES

**OS JOGOS APLICADOS AO ENSINO FUNDAMENTAL NOS
ANOS INICIAIS**

Trabalho Monográfico apresentado como requisito final para aprovação na disciplina Trabalho de Conclusão de Curso II do Curso de Licenciatura em Educação Física do Programa Pró-Licenciatura da Universidade de Brasília – PóloPorto Velho–RO.

Orientador(a) especialista: Alan Rogério
Lara Monteiro

DISTRITO DE SÃO CARLOS- PVH/RO

2012

TERMO DE APROVAÇÃO

LUCIANO FREITAS GUARATES

OS JOGOS APLICADOS AO ENSINO FUNDAMENTAL NOS ANOS INICIAIS

Trabalho Monográfico defendido e aprovado como requisito final para aprovação na disciplina Trabalho de Conclusão de Curso II e no Curso de Licenciatura em Educação Física do Programa Pró-Licenciatura da Universidade de Brasília – Pólo Porto Velho – RO

Prof. Especialista: Alan Rogério Lara Monteiro

Prof. Doutorando: José Celi Neto

DATA: ____ de _____ de 2012.

CONCEITO FINAL:

DISTRITO DE SÃO CARLOS- PVH/RO

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho a meus pais, Lázaro Guarates e Raimunda Pereira de Freitas, por terem batalhado e tido a sabedoria de me guiar pelos caminhos da honestidade e da coragem.

A minha esposa Aucineide das Graças da Silva Rodrigues e ao meu filho Magno Luciano Rodrigues Lopes, por estarem sempre ao meu lado me apoiando e incentivando a prosseguir nesta caminhada.

AGRADECIMENTOS

Acima de tudo agradeço primeiramente a Deus, por ter permitido essa vivencia na minha vida e a conquista de mais uma vitória depois de muita batalha.

Ao meu orientador Alan Rogério Lara Monteiro que com sabedoria soube orientar com clareza para que eu pudesse concluir com êxito este trabalho.

Enfim, a todos aqueles que participaram direta ou indiretamente deste trabalho.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	09
1.1 Objetivo geral.....	12
1.2 Objetivos específicos	12
2. REFERENCIAL TEÓRICO	13
2.1 A importância da Educação Física.....	13
2.2 Recreação, Jogo, Lazer e Educação Física.....	13
2.3. Os jogos como meio de educar.....	16
2.4. A criança e os jogos.....	18
3. METODOLOGIA	20
3.1 Participantes da pesquisa.....	21
3.2 Instrumento para a coleta de dados.....	22
4. APRESENTAÇÃOANALISE E DISCUSSÃO DOS DADOS	23
5. CONCLUSÕES	35
6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	38
ANEXOS	41
Anexo – A - Termo de Consentimento Livre e Esclarecido – TCLE (professores)....	41
Anexo – B - Termo de Ciência da Instituição	43
Anexo – C - Questionário fechado para professores, perguntas abertas	45
Anexo – D - Ficha de observação do cotidiano escolar	46

LISTA DE FIGURA

FIGURA 01 – Formação profissional e tempo de atuação.....	24
FIGURA 02 – O jogo educativo.....	25
FIGURA 03 – O jogo como construção de conhecimento.....	27
FIGURA 04– Os jogos disponíveis na escola de acordo com o nível de desenvolvimento cognitivo da criança.....	31
FIGURA 05 – Diferença entre brincadeira, brinquedo e jogo didático.....	32

RESUMO

Este trabalho vem discutir a importância dos jogos nas séries iniciais. É uma ferramenta pedagógica que contribui na formação corporal, afetivo e cognitivo, por ter uma característica lúdica se torna mais atrativa e eficiente em seu desenvolvimento educacional. O objetivo deste trabalho é indicar a importância dos jogos no desenvolvimento motor das crianças da E.M.E.F. Henrique Dias. E também descobrir se os professores têm conhecimentos e se utilizam os jogos como conteúdo pedagógicos na referida escola. Esse estudo apresenta uma abordagem qualitativa, visto que analisou a utilização de jogos e brincadeiras no desenvolvimento integral das crianças da referida escola. Os resultados da pesquisa mostraram que trabalhar os jogos nas séries iniciais do ensino fundamental é de suma importância, pois através destes a criança desenvolvem um melhor relacionamento com outras crianças e com os adultos e por meio dos jogos podem interagir com o meio em que estão inseridas lhes proporcionando um autoconhecimento de si próprias tendo em vista que essas descobertas as fascinam, pois um mundo novo é inserido e descoberto pelas mesmas ao longo de sua vida.

Palavras – chaves: Jogos. Formação corporal. Desenvolvimento educacional. Integral.

1. INTRODUÇÃO

O jogo vem sendo muito discutido na área da psicologia, mas no âmbito da educação necessita ser abordado com mais frequência, por considerar que estamos falando não somente de um lazer, de uma brincadeira, conforme nos aponta (SANTOS, 2011, p.1).

Talvez, aos olhos de um observador desatento, o jogo estaria limitado somente a isso, mas aos olhos de um educador, de um pesquisador consciente de sua importância, o mesmo está vinculado ao desenvolvimento de habilidades e conhecimentos, a assimilação e apropriação da realidade, de conceitos, na construção de hipóteses, um meio para o desenvolvimento do pensamento abstrato criado numa situação imaginária pela criança. (SANTOS, 2011, p.1).

A criança gosta de interagir e explorar o ambiente que está à sua volta, pegar, tocar, a partir do concreto, vivenciar a prática e as experiências que lhe são proporcionadas, pois “a criança pequena ainda não possui funções psicológicas desenvolvidas a ponto de internalizar algo que é apresentado a ela de forma abstrata. O jogo é algo concreto que permite alcançar o abstrato” (SANTOS, 2011, p. 03).

A partir da compreensão do que o jogo “é mais que uma ação lúdica, mas também um mediador e facilitador fundamental para a educação e desenvolvimento das crianças das séries iniciais”, Kishimoto (1999, p.41). Sendo assim é fundamental que o jogo esteja dentro das escolas como conteúdo, colaborando sempre para que a criança aprenda de forma mas interessante, pois por meio dele podemos ensinar qualquer conteúdo de uma forma prazerosa, fazendo com que as crianças tenham sempre vontade de continuar aprendendo.

Para Kishimoto (2003, Apud MARQUES, 2011, p. 02), definir a palavra jogo “não é uma tarefa fácil, pelo menos, ao ser pronunciado e ser entendido de modo diferente por cada indivíduo, dando lugar a variadas denominações”. E de acordo com Marques (2011, p.02), a variedade de fenômenos considerados "jogo" mostra a complexidade em defini-lo.

Há vários tipos de jogos: faz de conta, simbólicos, motores, sensórios motores, cognitivos, intelectuais, de exterior, interior, individuais, coletivos, metafóricos, verbais, de palavras, políticos, de adultos, animais, de salão, e inúmeros outros classificados na categoria jogo.

Para Brougère (1998, Apud MARQUES, 2011, p.02) "O jogo só existe dentro de um sistema de designação, de interpretação das atividades humanas". O jogo "não dispõe de um comportamento específico, mas é, sobretudo uma questão de interpretação, os autores sociais que encarregam de dar sentido a atividade" .(MARQUES, 2011, p. 03) . Conforme os autores fica claro que o Jogo se dá num sistema de significações que nos leva a interpretar o brincar, em função da visão que temos dessa atividade.

Cavallari e Zacharias (2003, p.15) comentam que "a recreação é o fato, ou o momento, ou a circunstancia que o individuo escolhe espontânea e deliberadamente, através do qual ele satisfaz seus anseios voltados ao seu lazer".

Cavallari e Zacharias (2003, p.98) definem o lazer da seguinte forma: " é o estado de espírito em que o ser humano se coloca, instintivamente, dentro do seu tempo livre, em busca do lúdico (diversão, alegria, entretenimento)".

Então surge a pergunta. Qual a importância dos jogos para o desenvolvimento integral das crianças da E. M. E. F. Henrique Dias?

E as crianças da E.M.E.F. Henrique Dias estão sendo estimuladas, no desenvolvimento motor através dos jogos?

Brunelli (1996, apud SANTOS, 2010, p.24) afirma que o jogo é uma atividade poderosa que estimula a "atividade construtiva da criança, criando assim, um espaço para pensar, abrindo lugar para a criatividade, a afirmação da personalidade e a valorização do eu."

Segundo Kishimoto (1993, apud BUENO, 2010 p.25) afirma:

Que os jogos têm diversas origens e culturas que são transmitidas pelos diferentes jogos e formas de jogar. Este tem função de construir e desenvolver uma convivência entre as crianças estabelecendo regras, critérios e sentidos, possibilitando assim, um convívio mais social e democrático, porque enquanto manifestação espontânea da cultura popular, os jogos tradicionais tem a função de perpetuar a cultura infantil e desenvolver formas de convivência social.

Os mesmos autores (KISHIMOTO, 1999, p. 40 apud BUENO, 2010 p. 25) ainda comentam que "os jogos de construção são considerados de grande importância por enriquecer a experiência sensorial, estimular a criatividade e desenvolver as habilidades das crianças"

Kishimoto (2003, apud BUENO, 2010, p.26) comentam 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. Se considerarmos que a criança aprende de modo intuitivo adquire noções espontâneas, em processos interativos envolvendo o ser humano inteiro com suas cognições, afetividade, corpo e interações sociais, o brinquedo desempenha um papel de grande relevância para desenvolvê-la.

Segundo Velasco (1996, p. 78 apud BUENO, 2010 p.23):

Brincando a criança desenvolve suas capacidades físicas, verbais ou intelectuais. Quando a criança não brinca, ela deixa de estimular, e até mesmo de desenvolver as capacidades inatas podendo vir a ser um adulto inseguro, medroso e agressivo. Já quando brinca a vontade tem maiores possibilidades de se tornar um adulto equilibrado, consciente e afetuoso.

Para Velasco (1996, apud BUENO, 2010 p.23), as brincadeiras abordam o desenvolvimento, bem como a socialização e a aprendizagem. É nesse momento que a criança tem prazer em realizá-las, pois permite a ela todo o desenvolvimento sem esforço.

O tema da pesquisaos jogos aplicados ao ensino fundamental nos anos iniciais. Indagando de que forma as brincadeiras e os jogos podem contribuir para o desenvolvimento integral das crianças, na escola da área ribeirinha no caso a E.M.E.F. Henrique Dias.

Esta pesquisa tem a revelar como os jogos contribuem para o desenvolvimento motor das crianças, mostrando como a interação dos professores com os alunos e dos alunos com os alunos se faz necessário para a prática destas atividades de habilidade motorano seu dia a dia; de forma a despertar o cooperativismo dentro das aulas de educação física. A investigação foi desenvolvida com quatro professores e sessenta crianças. Os professores foram entrevistados procurando mostrar qual a visão, que se tem sobre brincadeiras e jogos e como essas são desenvolvidas em sala de aula, enquanto que as crianças foram observadas para avaliar se realmente o lúdico contribui para o desenvolvimento integral dos mesmos.

Kishimoto (1994, apud MARQUES, 2011, p.03) Segundo esses autores o objetivo do jogo é o equilíbrio das funções lúdicas e educativas. Havendo o desequilíbrio dessas funções acontece duas situações: “há apenas jogo sem o

ensino, quando predomina a função lúdica, ou resta apenas ensino quando a função educativa predomina”.

Para Oliveira (2002, p.160 apud BUENO, 2010 p. 27):

Por meio da brincadeira, a criança pequena exercita capacidades nascentes, como as de representar o mundo e de distinguir entre pessoas, possibilitadas especialmente pelos jogos de faz-de-conta e os de alternância respectivamente. Ao brincar, a criança passa a compreender as características dos objetos, seu funcionamento, os elementos da natureza e os acontecimentos sociais. Ao mesmo tempo, ao tomar o papel do outro na brincadeira, começa a perceber as diferenças perspectivas de uma situação, o que lhe facilita a elaboração do diálogo interior característicos de seu pensamento verbal.

1.1 Objetivo Geral: Verificar-se os jogos educativos utilizados nas aulas da escola E.M.E.F. Henrique Dias, incentivam o desenvolvimento global dos alunos das séries iniciais.

1.2 Objetivos Específicos:

- Verificar se são utilizados os jogos nas aulas de Educação Física;
- Identificar se o uso dos jogos nas aulas de Educação Física favorece a socialização das crianças;
- Verificar a importância do uso dos jogos nas aulas de educação física para o desenvolvimento integral das crianças do primeiro ciclo do Ensino Fundamental.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 A importância da Educação Física

Sabendo do importante papel da educação física dentro das escolas, é importante saber que esta é assegurada no ambiente escolar através de leis como a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional - Lei n. 9394/1996 (BRASIL, 1996), que em seu artigo 26, § 3, destaca que a “disciplina de Educação Física está integrada à proposta pedagógica da escola, sendo um componente curricular obrigatório da educação básica”. Também é confirmado nos Pareceres do CNE/CEB, Conselho Nacional da Educação e o Conselho da Educação Brasileira, N. 05/1997 e N. 16/2001 e ainda nos Parâmetros Curriculares Nacionais – PCNs (BRASIL, 1997). Ou seja, a Educação Física faz parte de toda a vida escolar do aluno. No caso do ensino fundamental, está presente desde o primeiro ao nono ano de forma obrigatória.

O trabalho de Educação Física nas séries iniciais do ensino fundamental é importante, pois possibilita aos alunos terem, desde cedo, oportunidade de “desenvolver habilidades corporais e de participar de atividades culturais como jogos, esportes, lutas, ginásticas e danças, com finalidades de lazer, expressão de sentimentos, afetos e emoções” (BRASIL, 2000 apud PEREIRA et. al. p.03).

2.2 -Recreação, Jogo, Lazer e Educação Física Escolar

Nos dias atuais, compreendemos a educação física na escola como uma área que cuida da cultura corporal. E de acordo com Kramer et. al. (2010, p.20), “(...) a educação física escolar, enquanto componente curricular da educação básica deve trabalhar a seguinte questão: deverá introduzir e integrar o aluno na cultura corporal de movimento, formando o cidadão que vai produzi-la, reproduzi-la e transforma-la, instrumentalizando-o para usufruir do jogo, do esporte das atividades rítmicas e danças, das ginásticas e praticas de aptidão física, em benefício da qualidade de vida.”

A recreação são atividades que as pessoas praticamem seu tempo livre com o objetivo de diversão. Já as brincadeiras são atividades que as pessoas utilizam com a intenção de se descontraír. O Lazer são atividades onde uma pessoa possa

ocupar seu tempo, com a intenção de descontração ou simplesmente uma maneira de passatempo. Estas são atividades que “não visam a obtenção de um pagamento e colocam-se à margem das obrigações familiares, sociais, políticas e religiosas. São realizadas livremente e proporcionam satisfação as pessoa que as praticam”(LIMA, 2007, p.02).

De acordo com Ferreira et. al. (2010, p. 178):

Os jogos e brincadeiras que abordam locomoção e equilíbrio estão na educação física (55%), já os que trazem experiências sensoriais, estão relacionados à música (66%). Embora as porcentagens sejam significativas dentro de diversos itens criteriosamente avaliados, não são descritas atividades lúdicas em sala de aula envolvendo conceitos de lateralidade e uso dos sentidos.

Para Valente (1994, apud LIMA, 2007 p. 02) “A recreação tem sido um elemento estudado e entendido predominantemente como um composto do lazer”no entendimento do autora recreação como atividade é comportamento típico de jogo, está contida no lazer.

De acordo com Lima (2008, p. 7 apud ALMEIDA, e.t al. 2010 p.05).Os jogos e brinquedos, sendo um elemento sempre presente na humanidade desde seu início também não tinha “a conotação que tem hoje, eram vistos como fúteis e tinha como objetivo a distração e o recreio”, sendo assim dentre as contribuições mais importantes deste estudo podemos destacar que:

As atividades lúdicas possibilitam exercitar as resistencias, pois permitem a formação do auto conceito positivo;

As atividades lúdicas possibilitam o desenvolvimento integral da criança já que através destas atividades a criança se desenvolve afetivamente, convive socialmente e opera mentalmente.

O brinquedo e o jogo são produtos de cultura e seus usos permitem a inserção da criança na sociedade;

O brincar é uma necessidade básica assim como é a nutrição, a saúde, a habitação e a educação. O jogo é essencial para a saúde física e mental.

O jogo simbólico permite à criança vivências do mundo adulto e isto possibilita a meditação entre o real e o imaginário. Em prol desta sugestão será preciso, portanto, que curriculos sejam repensados, dando aos jogos, brinquedos e brincadeiras um novo desenvolvimento de ensino aprendizado desenvolvendo a alegria de entender a escola como um espaço, acima de tudo prazerosa.

Segundo Ferreira (2006, p.41) os tipos de jogos estão divididos assim:

Grandes jogos: oferecem a vantagem de poderem ser realizados com elevado número de participantes. Porém, o instrutor deve tomar, cuidado redobrado, pois a disciplina deixa muito a desejar, é preciso haver muita técnica e firmeza.

Pequenos jogos: deixar manifestar a força, a combatividade, a velocidade e a esperteza de cada grupo. Exemplo: queimada, cabo de aço, corrida dos sapatos, bolas do tunel etc.

Revezamento ou estafeta: são aqueles em como o próprio nome diz, revezam os participantes. É um jogo de grupo, porém exige habilidade individual. São em sua maioria jogos de correr, podem ser combinados com saltos, giros, defesa, transporte etc. Este tipo de jogo é o mais recomendado para infância. Exemplo: carrinho-de-mão, troca-troca, passa o bastão, bola sinuosa, rola-rola etc.

Aquáticos: são os jogos realizados dentro d' água (piscina, rio, lago etc.), tem excelente valor terapêutico, devido à diminuição do impacto causado pelo solo. Exemplo: trem aquático, corrida do Saci, tunel etc.

Jogos sensoriais: São jogos que utilizam os sentidos (tato, audição, visão, gustação), como elementos recreativos, visando o desenvolvimento da tensão, reação e pensamento. Exemplo: cabra-cega, bate o sino, o cachorro e o osso etc.

Jogos sociais de mesa: são jogos realizados em mesa, porém com aspectos educativos, sem estimular jogos de azar. Exemplo: dominó, damas, xadrez, pingue-pongue, caça-letras, abecedário, memória, crie e monte etc.

Kishimoto (2001, Apud BRANCHER, 2006, p.03) afirma que tentar definir o jogo não é uma tarefa fácil podendo "a mesma ser entendida como por exemplo jogos políticos, jogos de adultos, de crianças, xadrez, contar histórias, brincar de mãe e filha, quebra cabeça etc".

A comparação entre o jogo e brincadeira. Uma é a atividade com regras onde define uma partida. E a outra é o ato de brincar, onde pode se distrair, com um brinquedo ou jogo. A diferença entre jogos e brincadeiras, nota-se apenas uma pequena mudança: "o jogo é uma brincadeira com regras e a brincadeira, um jogo sem regras. O jogo se origina do brincar ao mesmo tempo em que é o brincar" (LIMA, 2007, 03, 04).

A brincadeira é o caminho natural do desenvolvimento humano, é competente no seu efeito e oferece a quem dela faz uso, a construção de uma base sólida para toda vida, pois é capaz de atuar no desenvolvimento cognitivo e emocional de forma natural e harmônica (LIMA, 2007 p.05).

Para Fortuna (2003, apud BUENO, 2010 p.10), “(...) é importante que o educador insira o brincar em um projeto educativo, com objetivos e metodologia definidos”. Dessa maneira podemos distinguir que a aprendizagem é motivada pelo qual o jogo é considerado importante para a educação, e que deve seguir sempre de guiar esse processo de ensino.

2.3- Os jogos como meio de educar

Os jogos quando utilizados com um planejamento organizado e flexível se torna uma ferramenta pedagógica com grande valor educacional. Para Soler (2006, p.44) o jogo para ser educativo precisa contar com algumas características, que são: “Ter alguma coisa interessante e desafiadora para os jogadores resolverem. Permitir que os mesmos possam se auto avaliar e participar ativamente do começo e fim do jogo”.

De acordo com Brasil (1998, p.28 apud MACHADO et. al. 2005, p.23):

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

Em um simples jogo de amarelinha, pega-pega ou outropodem ser trabalhos vários movimentos de locomoção, como de lateralidade, esquerda, direita e equilíbrio.

“A palavra lúdico vem do latim ludus e significa brincar. Neste brincar estão incluídos os jogos, brinquedos e divertimento das mais diferentes formas e é relativa também a conduta daquele que joga que brinca e se diverte”.(SANTOS, 1997, p.9). Por sua vez, “a função educativa do jogo oportuniza a aprendizagem do indivíduo, seu saber, seu conhecimento e sua compreensão de mundo”(SANTOS, 1997, p. 9 apud BARROS, 2006 p. 07).

É de fundamental importância que todos nós educadores entendamos que educar não se limita apenas a repassar informações, que jogos não são só para serem jogados, brincadeiras para serem brincados, porém sim descobrir, acreditar e aceitar que cada jogo, brinquedo ou brincadeira tem valores e objetivos que deverão ser discutidos, analisados e colocados em prática oferecendo variadas ferramentas para que o educando possa escolher entre muitos caminhos, aquele que for compatível com seu potencial de anseio, e visão de mundo, pois o lúdico é uma necessidade do

ser humano em qualquer idade e não pode ser vista de maneira nenhuma como apenas diversão, mas sim como desenvolvimento pessoal, social e cultural, onde colabora em parte fundamental para uma melhor preparação da saúde mental e social, facilitando os processos de comunicação, expressão e construção do conhecimento (LIMA, 2008 p 6)

Através de atividades lúdicas que nós enquanto educadores temos a oportunidade de despertar na criança sua autoconfiança e assim poder trabalhar suas habilidades de forma a despertar nesta, seu senso crítico e avaliativo de si mesmo.

Teixeira (1995, p. 23) afirma que:

As atividades lúdicas integram as várias dimensões da personalidade: afetiva, motora e cognitiva. Como atividade física e mental que mobiliza as funções e operações, a ludicidade aciona as esferas motoras e cognitivas, e à medida que gera envolvimento emocional, apela para a esfera afetiva. Assim sendo, vê-se que a atividade lúdica se assemelha à atividade artística, como um elemento integrador dos vários aspectos da personalidade. O ser que brinca e joga é, também, o ser que age, sente, pensa, aprende e se desenvolve.

Segundo Piaget (1976, Apud FERREIRA, 2010, p. 178) As brincadeiras e jogos na educação fundamental e infantil tem um papel muito além da simples diversão, “possibilitam aprendizagem de diversas habilidades e são meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual da criança”.

Sendo assim “o jogo propicia a diversão, o prazer e o equilíbrio emocional” quando o jogo é provido de natureza livre estará de acordo com a busca de resultados, típicos de processos educativos, basta, o professor encontrar em cada jogo um objetivo para se trabalhar em sala de aula levando sempre em conta o seu planejamento do dia a dia. Com isso vale destacar que o planejamento do professor deve ser flexível e que este professor deve estar sempre preparado para situações que venham acontecer de última hora de modo a não perder o foco do objetivo a ser alcançado com aquela aula. Para (LIMA, 2008, p.07) “O jogo é para a criança o exercício e a preparação para a vida adulta, assim a criança aprende brincando o que a faz desenvolver suas potencialidades” (LIMA, 2008 p. 08).

O autor ainda comenta que é importante o educador ao utilizar um jogo, tenha definidos, objetivos a alcançar e saiba escolher o jogo adequado ao momento educativo. Enquanto a criança está simplesmente brincando incorpora valores, conceitos e conteúdos que o educador poderá estar anotando para serem analisados e colocados em prática num futuro bem próximo. (LIMA, 2008 p.08).

“O jogo é um fator didático altamente importante; mais do que um passatempo, ele é elemento indispensável para o processo de ensino-aprendizagem”. Nesse caso os professores que tem a intenção de ver seus alunos

ser educado pelo jogo deve sempre motiva-los para que os mesmo aprendam mais rapidamente.(TEIXEIRA, 1995, p. 49).

È muito interessante também que o professor após a realização de suas aulas faça uma auto avaliação trabalho desenvolvido de modo a verificar se os métodos de ensino que este estar utilizando é eficaz para o aprendizado das crianças.

2.4- A criança e os jogos

Através dos jogos a criança desperta o interesse por aprender coisas novas sem o medo de errar, pois os jogos proporcionam a mesma uma autoconfiança muito grande de participação em toda e qualquer atividade que ela venha a participar com isso o jogo é um tema que foi muito estudado e discutido através dos tempos, como mostra os autores citados nesta pesquisa como, por exemplo: Teixeira, Lima, Ferreira, Soler, Kishimoto entre outros.

É sempre importante lembrar o poder que esse fenomeno cultural possui, pois por meio do mesmo, podemos modificar comportamentos e evitar que, no futuro certas questões sociais venham a se tornar problemas reais e irreversíveis.

De acordo com Lima(2007, p.4) os jogos se forem direcionados e conduzidos de maneira adequada podemfavorecer momentos de confraternização, participação e integração, aliviando o cansaço físico e mental”.

Segundo Soler (2006, p.49) “por meio do jogo podemos buscar alcançar diversos objetivos educacionais e de uma forma prazerosa e divertida”. Dessa forma não basta o aluno só jogar, o mesmo tem que compreender o queacabou de fazer.

O jogo, na infância, tem por objetivo a formação do caráter, a futura adaptação social da criança e o desenvolvimento motor. O jogo organizado e cooperativo constitui o melhor método para isso. Apesar de a liberdade ser restrito, o jogo educativo é a fonte eficiente de adquirir hábitos morais(FERREIRA, 2006 p.43).

Além dos jogos ajudarem no desenvolvimento da criança, como aponta Kramer et. al. (2010, p.17) “(...) ele constitui um fator motivacional da aprendizagem infantil, quando traz significado e divertimento às praticas corporais das crianças e desperta o desejo de participação nas atividades”.

O educador deve esta sempre buscando aperfeiçoar seus conhecimentos saber que os jogosfazem parte da vida da criança pois elas vivem num mundo de fantasia, de encantamento, de alegria e de sonhos onde a

realidade e o faz de conta se confundem que o jogo está no gênese do pensamento, da descoberta de si mesmo, da possibilidade de experimentar, de criar e de transformar o mundo pois existem hoje vastos e amplos meios e fontes de informações que podem atualizar e orientar o educando, para que a mesma possa estar entrando com a criança neste mundo do real imaginário (BARROS, 2006 p. 8 apud LIMA, 2008 p. 8).

No campo da educação é de grande importancia que o professor seja inovador de suas ações e que este esteja sempre acompanhando as novas tendencias e mudanças que ocorrem neste meio com o intuito de estar sempre trazendo para suas aulas novidades que despertem maior interesse nos alunos em participar, algo que deixe as aulas atraentes e que fuja da repetição.

A criança é um ser curioso que gosta de novidades, então quanto mais atraente e desafiador forem às atividades propostas maiores será o interesse das mesmas em participar das atividades.

3.METODOLOGIA

A pesquisa em questão foi realizada na E.M.E.F. Henrique Dias, situada na Rua Padre Chiquinho S/N, no bairro centro no Distrito de São Carlos, à margem esquerda do rio madeira, a aproximadamente 90 km da capital do estado de Rondônia Porto velho. A mesma teve início no dia 14 de maio e finalizando a coleta de dados no dia 18 do mesmo mês do corrente ano.

A instituição foi escolhida por já haver um contato do pesquisador com a instituição, e através de observações foram detectadas necessidades de mostrar um estudo sobre o lúdico, jogos aplicados ao ensino fundamental nos anos iniciais, a fim de indicar a importância deles no desenvolvimento integral das crianças.

Para a autorização dos participantes na pesquisa foi feito todo um trabalho de divulgação da pesquisa individualmente, dentro da escola para os participantes escolhidos, assim como foi lhes apresentado um termo de consentimento livre e esclarecido de participação na mesma, onde descrevia de maneira bem clara e resumida de que forma seria a pesquisa e qual o objetivo desta para o pesquisador. A recepção por parte da instituição foi muito satisfatória, atenderam-nos muito bem e também demonstraram grande interesse para que a pesquisa fosse realizada no local.

Após este trabalho de divulgação e esclarecimento sobre a pesquisa, foi então entregue aos participantes um questionário aberto contendo cerca de 10 (dez) questões que abordavam assuntos referentes ao tema da pesquisa que é “ Os jogos aplicados ao Ensino Fundamental nos anos iniciais”. Foram feitas observações dos alunos durante as aulas.

A investigação foi realizada com professores e alunos da E.M.E.F. Henrique Dias. Os professores foram entrevistados procurando saber qual a visão que os mesmos têm sobre jogos e como é desenvolvido em sala de aula, enquanto que as crianças foram observadas para avaliar se realmente o lúdico contribui para o desenvolvimento integral dos mesmos.

A pesquisa foi desenvolvida a partir de uma abordagem qualitativa que tem como delineamento o estudo de caso. Para tanto foram utilizadas as pesquisas

exploratórias e descritivas. Também foi realizado um levantamento com informações coletadas na bibliografia da área bem como analisadas indutivamente conforme respostas dos questionários e observações nas aulas e em seguida relacionados com o marco teórico.

Oliveira (2007, p.37) coloca que:

Entre os mais diversos significados, conceituamos a abordagem qualitativa como sendo um processo de reflexões e análise da realidade através da utilização de métodos e técnicas para compreensão detalhada do objeto de estudo em seu contexto histórico e/ou segundo a sua estruturação. Esse processo implica em estudos segundo a literatura pertinente ao tema, observações, aplicação de questionários, entrevistas e análise de dados, que deve ser apresentada de forma descritiva.

Segundo Godoy (1995, p.35):

O estudo de caso tem se tornado na estratégia preferida quando os pesquisadores procuram responder às questões “como” e “por que” certos fenômenos ocorrem, quando há pouca possibilidade de controle sobre os eventos estudados e quando o foco de interesse é sobre fenômenos atuais, que só poderão ser analisados dentro de um contexto de vida real.

Carvalho (1987, p.110) diz que a: “pesquisa bibliográfica é a atividade de localização e consulta de fontes diversas de informações escritas, para coletar dados gerais e específicos a respeito de determinado tema”.

Para Oliveira (2007, p.83) o questionário pode ser assim definido:

É uma técnica para a obtenção de informações sobre sentimentos, crenças, expectativas, situações vivenciadas e sobre toda e qualquer dado que o pesquisador(a) deseja registrar para atender os objetivos de seu estudo. Em geral, os questionários têm como principal objetivo descrever as características de uma pessoa ou de determinados grupos sociais.

3.1- PARTICIPANTES DA PESQUISA

A população ou universo da pesquisa constituiu – se em seiscentos e setenta e quatro (674) alunos, vinte e oito (28) professores.

A amostra retirada para a pesquisa corresponde a 04 (quatro) professores sendo 03 (três) do sexo feminino e 01 (um) do sexo masculino.

Os critérios para a seleção dos sujeitos foram os seguintes: Os quatro professores três (03) com formação em pedagogia e um (1) com formação em magistério onde se encontra dentro de uma faixa etária entre 30 (trinta) a 49

(quarenta e nove) anos de idade que trabalham com as turmas do público alvo da pesquisa que são os alunos do 1º ao 5º ano do ensino fundamental, sendo um total de 180 (cento e oitenta) crianças na faixa etária de 06 (seis) a 10 (dez) anos de idade.

3.2- INSTRUMENTOS UTILIZADOS PARA A COLETA DE DADOS

Os instrumentos da investigação foram: questionários com perguntas abertas, para os professores de E.M.E.F. Henrique Dias e guia de observação para descrever a observação dos alunos durante as aulas.

Os dados coletados com a pesquisa serão organizados em gráficos com o intuito de facilitar sua tabulação e descrição das respostas. Os mesmos foram processados de forma qualitativa, conforme afirma (COSTA, 2006, p.93): são aquelas “capazes de incorporar a questão do significado e da intencionalidade como inerentes aos atos [...], quanto na sua transformação, como construções humanas significativas” e analisadas conforme respostas dos questionários e observações nas aulas e em seguida relacionados com o marco teórico.

A análise será feita de forma a confrontar as respostas obtidas dos pesquisados com a teoria dos autores utilizados no corpo do trabalho que dão embasamento ao tema em abordagem.

4. APRESENTAÇÃO ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS

De acordo com os dados coletados, observa-se que todos os pesquisados são moradores do Distrito de São Carlos, que nasceram e cresceram no mesmo local e que hoje fazem parte do quadro de professores da escola Henrique Dias. O tempo de atuação na educação de cada uma varia entre 10 a 23 anos de trabalho em regência de classe e tem sua formação em magistério e nível superior na área de pedagogia. A experiência adquirida como docentes, foram adquiridas no trabalho realizado nestes anos todos em instituições públicas.

No que diz respeito ao conhecimento sobre os PCN`s em relação ao objetivo de brincar na educação fundamental menor (2º ciclo), noventa por cento (90%) afirmaram estar cientes desse fato, pois afirmam ser este um momento muito importante na vida escolar da criança, permitindo assim momentos de interação, socialização e aprendizagem junto aos demais colegas.

Professor 01 e 02: fala do objetivo do PCN`s em relação ao brincar. Ambos têm a mesma opinião, pois comentam que “a criança ao brincar aprendem a decidir, ter sua própria opinião descobre seu papel e seu limite durante as atividades realizadas. Já os professores 03 e 4: comentam que ao brincar “a criança descobre a satisfação de criar, propiciam a socialização entre outras habilidades que os PCN`s descreve e que podem ser acessível aos educadores”.

Segundo o PCN`s(1998,p.63)um dos objetivos na educação fundamental é “(...) estabelecer vinculo afetivos e de troca com adultos e crianças, fortalecendo sua autoestima e ampliando gradativamente suas possibilidades de comunicação e interação social”.

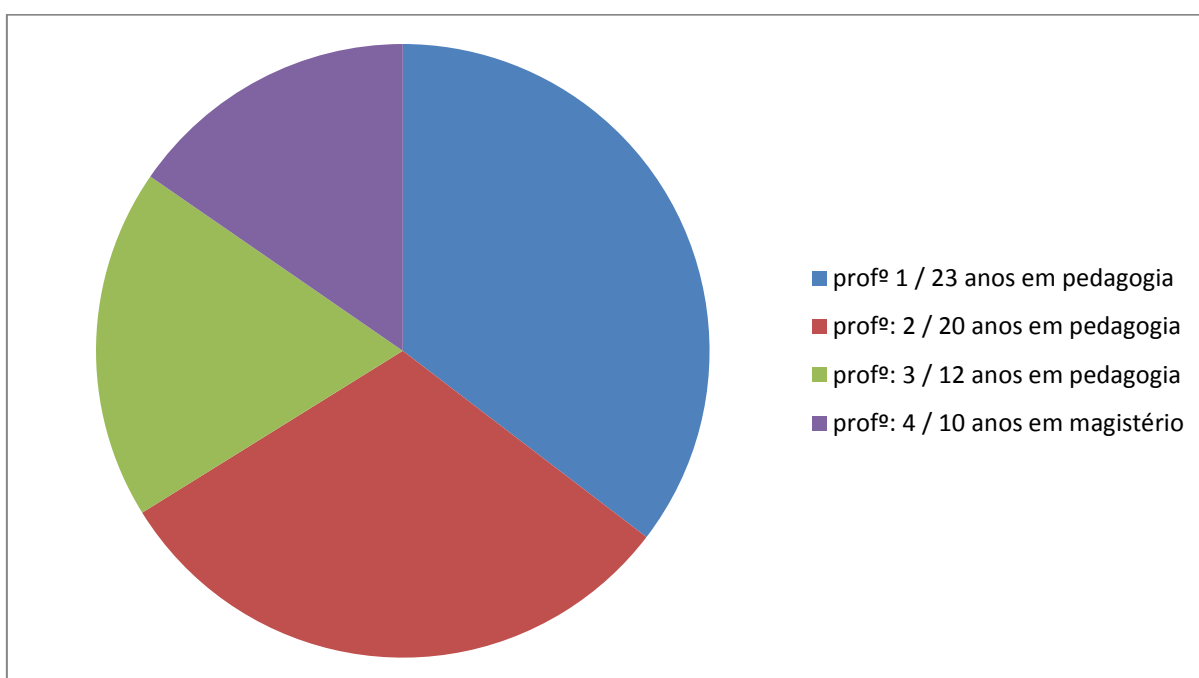
Ao serem questionados sobre as formas de desenvolvimento da criatividade da criança, a resposta dos professores consultados, convergiram para o ponto em que esta criatividade deva ser estimulada no sentido de que a criança desperte este recurso da alma humana, através da interação, com um ambiente motivador, que inclui desde os modelos educacionais, como jogos, brincadeiras e outros.

Professor 01,02 e 03,04: comentaram“para que a criança desperte a criatividade basta que o educador a estimule de forma natural sem rigores e formalismo”.

É de nosso conhecimento também que os PCN’s, documento oficial elaborado pelo MEC, constitui um conjunto de referencias e orientações pedagógicas, que visam contribuir com a implantação ou implementação de praticas educativas de qualidade que possam promover e ampliar as condições necessárias para o exercício da cidadania das crianças brasileiras. Constatamos também que os PCN’s apresentam uma proposta pedagógica consistente, com o objetivos, conteúdos e metodologias apropriadas para serem trabalhados nessa modalidade de ensino.

De acordo com os gráficos abaixo, as respostas obtidas após a aplicação dos questionários foram às seguintes:

Figura 01: Formação profissional e tempo de atuação.



Fonte: Pesquisador 2012

Todos são concursados efetivos e trabalham, nesta escola da rede pública da esfera municipal no distrito de São Carlos, baixo madeira, no estado de Rondônia. Esta pesquisa, feita com professores pedagogos. É principalmente pela falta de

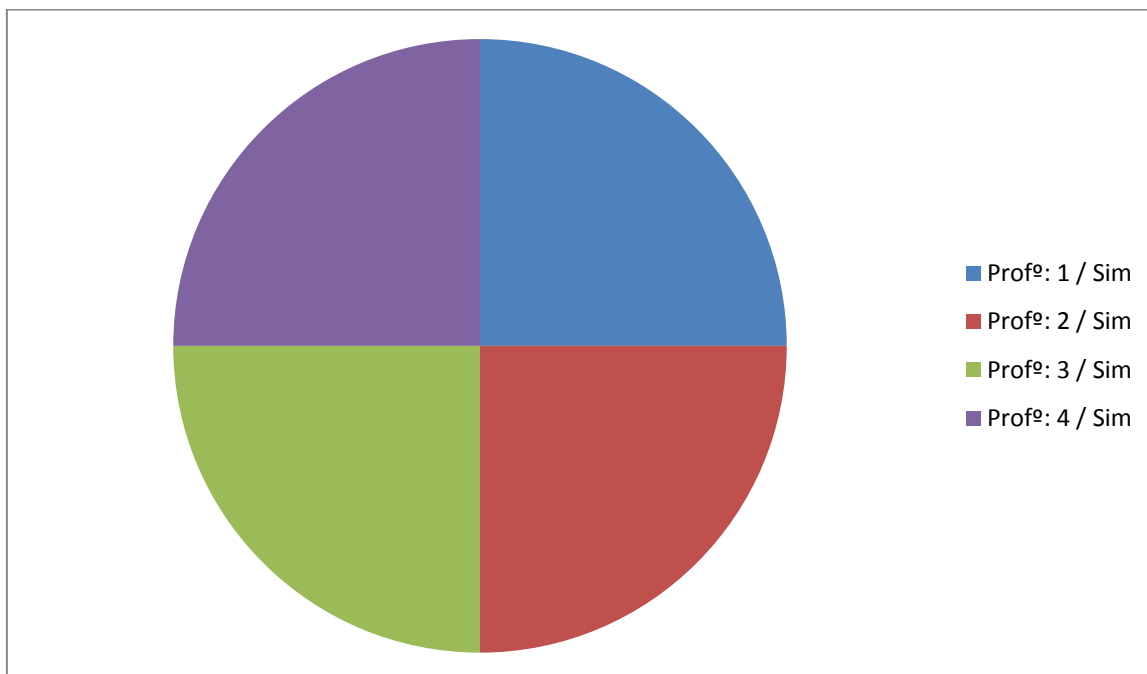
profissionais de educação física na área do ensino fundamental menor, principalmente aqui, em nossa comunidade.

De acordo com Farias; Shigunov e Nascimento (2001 apud KRUG et. al. 2010, p.04), o caminho profissional do professor é traçado por muitas ocorrências durante sua carreira ao longo dos anos. “Tais acontecimentos, positivos ou negativos, marcam a passagem de uma etapa para a outra ocasionando o desenvolvimento de estágios ou ciclos”.

É importante lembrar que na formação inicial não é possível saber todos as etapas da profissão, pois, segundo Garrido (2001 apud KRUG, 2004, p.125,126):

A formação inicial não pode dar conta da variedade e da complexidade de situações com as quais o futuro professor se defrontará. Nem ele estaria maduro para assimilar todos os desafios que a prática pedagógica coloca (KRUG et. al. 2010, p.06).

Figura 02: Você acha que o jogo (brinquedo e brincadeira) é educativo, contribuindo para a construção do conhecimento?



Fonte: Pesquisador 2012

Nesta figura percebemos que todos os professores responderam sim.

Quanto ao reconhecimento da importância do jogo na atividade pedagógica como elemento facilitador ao processo maturacional das funções e habilidades psicomotoras, 100 % (cem por cento) dos entrevistados, afirmaram reconhecer essa importância.

O professor 02; responde sim que, “o brinquedo faz com que a criança conheça suas possibilidades”. Já o professor 03; responde apenas “sim”, não deu sua opinião detalhadamente. O professor 04; da continuidade respondendo que sim também, e fala que “através dos jogos as crianças desenvolvem suas coordenações motoras”. Por último o professor 01; diz sim também, “depende que forma o for utilizado os jogo em sala de aula”.

De acordo com os autores pesquisados, Lima, Teixeira, Soler, Barros, Santos, Kishimoto, Ferreira.

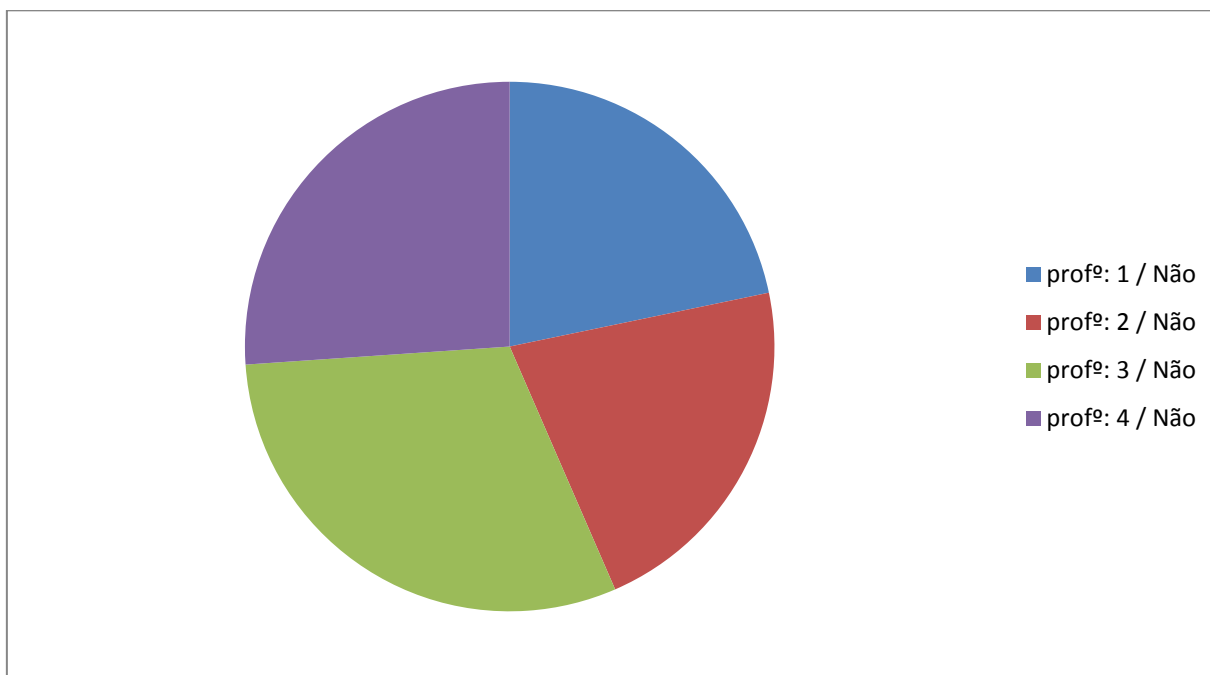
Cada jogo contém e exercita os aspectos (cognitivos, afetivos e social) e de acordo com a predominância se classifica como:

- Jogos lógicos: desenvolvem o raciocínio;
- Jogos afetivos: estimulam as emoções;
- Jogos sociais: facilitam a aquisição de conhecimentos, atitudes e destrezas próprias de um determinado meio.

Kishimoto (2003, apud BUENO, 2010, p.26) comentam 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. Se considerarmos que a criança aprende de modo intuitivo adquire noções espontâneas, em processos interativos envolvendo o ser humano inteiro com suas cognições, afetividade, corpo e interações sociais, o brinquedo desempenha um papel de grande relevância para desenvolvê-la.

Figura 03: Se não houve envolvimento da criança com o jogo (brinquedo e brincadeira), haverá construção de conhecimento? Sim, não, por quê?



Fonte: Pesquisador 2012

No gráfico 03, percebe – se que os professores sabem que, se não houver envolvimento da criança com o jogo não haverá construção de conhecimento das crianças.

A professora 01 respondeu: A criança tem que manuseá-lo para obter conhecimento do que está brincando.

A professora 03: Se não houver interesse por parte da criança com o brinquedo para ela não faz sentido.

O professor 04: Não por que os jogos servem para desenvolver as crianças e sem o envolvimento das crianças, não se constroem nada.

Já a professora 02: Respondeu apenas não.

De acordo com a resposta dos professores acima, podemos perceber o quanto o jogo é importante para a aquisição das habilidades motoras e na socialização do indivíduo ao grupo social em que ele vive.

Dessa forma deve – se aplicar os jogos de forma correta e planejada de modo a levar o aluno a aprender brincado. Para que toda atividade lúdica tenha um bom êxito pedagógico, depende muito do ótimo preparo e da boa liderança do professor.

O jogo é para a criança um fim em si mesmo ele deve ser para nós um meio de educar, de onde seu nome jogo educativo que toma cada vez mais lugar na linguagem da pedagogia maternal (GIRARD,1908, pg.199 apud CINELLE, 2009 p. 12)".

Pergunta 04: Você utiliza o jogo (brinquedo e brincadeira), como atividade em sala de aula?

Quando perguntado aos professores sobre a utilização de jogos como atividade em sala de aula. O professor 01; diz sim, dando exemplos de jogos que utiliza como dama e xadrez. O professor 02: responde que, sim, muitas vezes para ajudar na fixação de conteúdo. Já os professores , 03 e 04, não quiseram falar sobre os jogos que os mesmo utilizam como atividades em sala de aula, respondendo apenas "sim".

É necessário compreender que tanto os jogos quanto as brincadeiras são conteúdos que podem ser abordados, conforme a realidade regional e cultural do grupo, tendo como ponto de partida a valorização das manifestações corporais próprias desse ambiente cultural. Os jogos também comportam regras, mas permite adaptações, conforme os interesses dos participantes de modo a ampliar as possibilidades das ações humanas (BRANCO. 2009 p.08).

Segundo a mesma autora, as atividades lúdicas permitem que as crianças "assimilem valores, adquiram comportamentos, desenvolvam diversas áreas do conhecimento,e exercitem-se fisicamente e aprimorem habilidades motoras"(BRANCO, 2009 p.09). Dessa maneira podemos perceber que a convivência das crianças com outras, as mesmas podem aprender a dar e receber ordens, faz com que as mesma saiba esperar a sua vez para brincar, compartilhe momentos bons e ruins nas brincadeiras, também nessa hora possa fazer amigos, enfim que essas crianças possam a socializar através do lúdico, onde elas nesse espaço possam se descobrir aos poucos.

Pergunta 05: Qual o tempo disponível para as crianças brincarem?

Quando se pergunta para os professores sobre o tempo disponível para as crianças brincarem na escola, as resposta dos mesmo ficaram assim:

Professor 01; disse, depois do recreio ou no intervalo. O professor 02; responde que o melhor momento é na sala de aula e no pátio da escola. Já os professores 03 e 04 também que é na hora do recreio e na sala de aula. Os mesmo afirmam que a brincadeira é uma das atividades de aprendizagem importante na vida das crianças, assim relacionam o brinquedo com sua aprendizagem, pois é através da brincadeira que as crianças expressam a sua forma de representação da realidade.

Para Vygotsky (1996, apud BRANCO, 2009 p.11) o jogo facilita o desenvolvimento da “imaginação e da criatividade da criança, destacando que a imaginação nasce no jogo e, para eles, antes do aparecimento do jogo não há imaginação”.

Pergunta 06:Qual a disponibilidade de espaço que a escola oferece para as crianças brincarem?

Professor 01; responde que a sala de aula e um pequeno espaço no pátio da escola; Já o professor 02; além da área do colégio temos também um ginásio. O professor 04; vai mais além, o mesmo diz que a escola oferece um pátio coberto e também uma quadra poliesportiva e uma área lateral. O professor 03, não quis opinar.

De acordo com as resposta acima a maioria dos entrevistados utilizam todo o espaço da escola e também a área em volta da mesma, pois afirmam que toda brincadeira tem que ter um objetivo e por isso deve ser planejada, oferecendo assim ao aluno a possibilidade de novas aprendizagens.

É muito importante que os professores participem na hora das brincadeiras com os alunos, para orientar algumas atividades recreativas, assim como evitar confusões que muitas vezes fazem parte desse momento como por exemplos pequenos acidentes e até mesmo brigas entre as crianças.

A intervenção do educador é necessária para que, na instituição de ensino, as crianças possam, em situações de interação social ou sozinhas, ampliar suas capacidades de apropriação dos conceitos, dos códigos sociais e das diferentes linguagens, por meio da expressão e comunicação de sentimentos e idéias, da experimentação, da reflexão, da elaboração de perguntas e respostas, da construção de objetos e brinquedos.

Na escola é possível planejar os espaços do jogo. Na sala de aula, o espaço de trabalho pode ser transformado em espaço de jogo, podem ser desenvolvidas atividades aproveitando mesas, cadeiras, divisórias etc, como recursos. Fora da sala, sobretudo no pátio, a brincadeira “corre solta” e atividade física predomina (CINELLE 2009, p.23).

Pergunta 07: Quais brincadeiras mais frequentes feitas pelas crianças na escola?

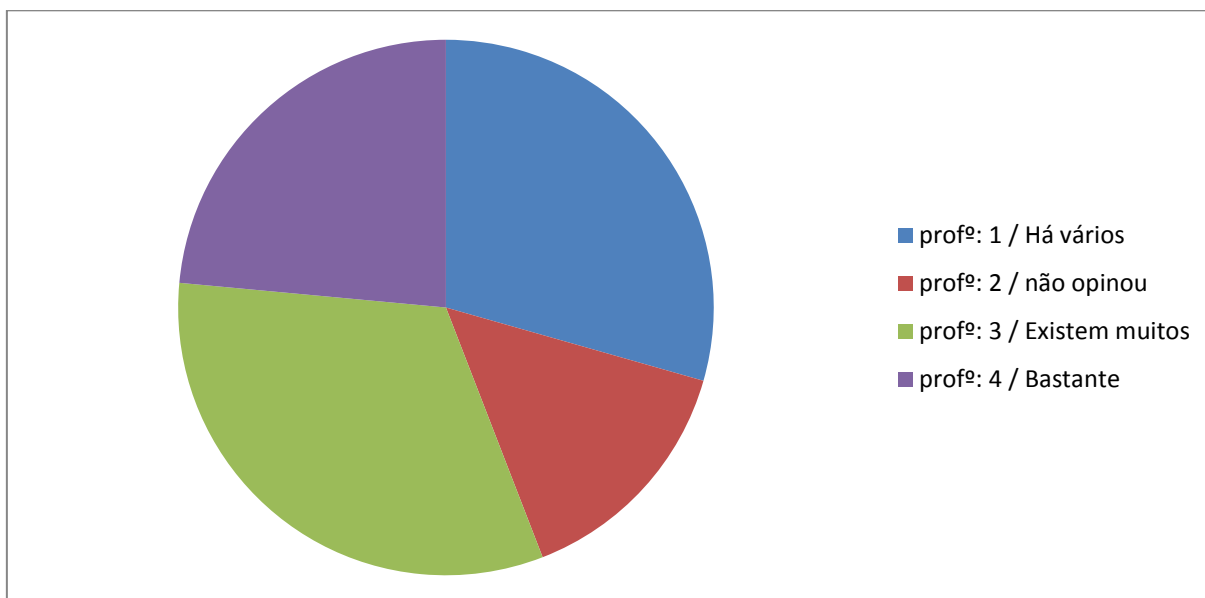
Nota-se que também as resposta foi 100% (cem por cento). Pois as atividades lúdicas estão presentes como reforço no desenvolvimento e também na aprendizagem dos alunos. Os professores relataram que os jogos e brincadeiras preferidas dos alunos são: Queimada, chute ao gol, rouba bandeira, pega-pega, troca-toca, futebol entre outros.

De acordo com Brasil (1998, p.28 apud MACHADO et. al. 2005, p.23):

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

Brincando a criança aprende a decidir, ter opinião própria, descobre seu papel e seus limites. Através do brinquedo ela descobre o prazer e satisfação de criar. Expressar suas necessidades de explorar o mundo, a partir do domínio das habilidades de comunicação, nas mais variadas formas, facilitando a auto-expressão. Além de colaborar no desenvolvimento intelectual por meio de exercício de atenção, e também pelo uso progressivo de processos mentais mais complexos como comparação e discriminação, e pelo estímulo à imaginação.

Figura 04:Quais os jogos (brinquedos) disponíveis na escola de acordo com o nível de desenvolvimento cognitivo da criança?



Fonte: Pesquisador 2012

O professor 02, não opinou, não quis dizer quais eram os brinquedos. Já o professor 01, cita vários como: Bolas, cordas, vai e vem entre outros. Os professores 03 e 04, fala exemplos de jogos como o xadrez, a dama, e tem também os brinquedos confeccionados pelas próprias crianças.

De acordo com as respostas dos professores existem muitos jogos, disponível na escola para serem trabalhado ao nível de desenvolvimento de cada criança.

Segundo Matta et. al. (2001, p.51) “as brincadeiras através de jogos ou não, propiciam ainda a socialização, pelo exercício de vários papéis sociais, com as suas normas de conduta e pela formação de lealdades sociais”.

Os jogos favorecem o domínio das habilidades de comunicação, nas suas várias formas, facilitando a auto-expressão. Encorajam o desenvolvimento intelectual por meio do exercício da atenção, e também pelo uso progressivo de processos mentais mais complexos, como comparação e discriminação; e pelo estímulo à imaginação. Toda as vontades e desejos das crianças são possíveis de serem realizados através do uso da imaginação, que a criança faz através do jogo(GIOCA, 2001 p.22).

Pergunta 08: Você tem conhecimento teórico sobre o tema "brincar"?

O professor 01, respondeu que é a ação de entreter de distrair e o momento no qual a criança pode ser autora de suas próprias ações. O professor 02, diz que

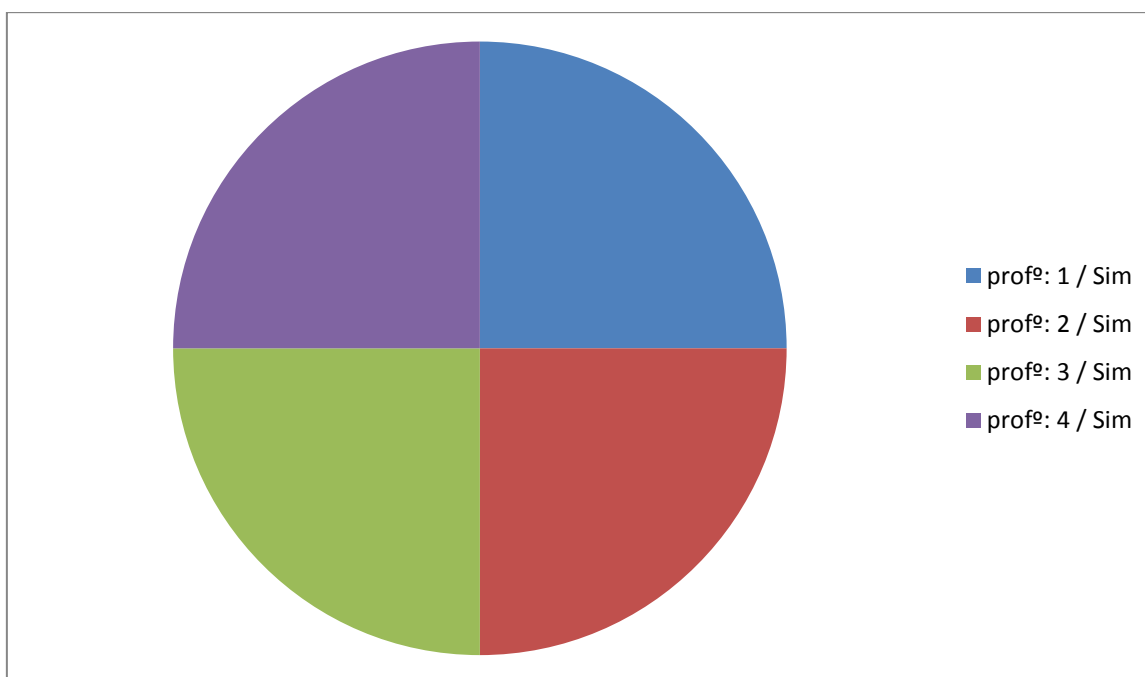
brincar é uma forma de ser divertir. Já os professores 03 e 04, não quiseram opinar respondendo apenas sim.

Segundo Matta et. al. (2001, p.51) “quando brinca a criança, alivia tensões, descarrega energia, assimila a realidade do mundo que a cerca”.

No brincar o brinquedo é o objeto que representa aspectos da realidade que permite a criança reproduções do seu cotidiano, por isso deve ser significativo para ela e é importante que tenha pontos de contato com a sua realidade.

De acordo com Lima (2008, p. 7 apud ALMEIDA, e.t al. 2010 p.05)O brincar “é uma necessidade básica assim como é a nutrição, a saúde, a habitação ea educação. O jogo é essencial para a saúde física e mental”.

Figura 05: Você sabe a diferença entre brincadeira, brinquedo e jogo didático?



Fonte: Pesquisador 2012

Na figura acima percebe-se que as respostas dos professores foram positivas a respeito do conhecimento que se tem sobre a diferença entre brincadeira, brinquedo e o jogo didático.

O professor 01 respondeu que a “brincadeira possui uma relação direta com a criança não tem determinação quanto ao uso e não possui nenhum sistema de regras”. Já o professor 02, disse que o “brinquedo é o objeto utilizado para buscar ou jogar”. O professor 03, falou que o “jogo didático, são competições onde as regras

podem ser criadas também no momento”. O professor 04, não quis dá sua opinião sobre o assunto respondendo apenas sim.

Dessa forma podemos perceber que todos os professores pesquisados afirmam que sabem da diferença entre brincadeira, brinquedo e jogo didático. Pois o ato de brincar com esses jogos influencia no desenvolvimento da aprendizagem da criança.

Segundo Brancher (2006, p.04) a principal e fundamental diferença entre jogos e brincadeiras é que “não há como se vencer uma brincadeira. Ela simplesmente acontece e segue se desenvolvendo enquanto houver motivação e interesse por ela”.

O jogo é uma necessidade infantil, tem uma finalidade educacional por que começa como exercício funcional. A criança que joga, torna-se um adulto preparado. O jogo tem um papel amplo: leva a criança a pensar, comenta Macedo (1991, apud BRANCHER, 2006 p. 05).

A brincadeira é o caminho natural do desenvolvimento humano, é competente no seu efeito e oferece a quem dela faz uso, a construção de uma base sólida para toda vida, pois é capaz de atuar no desenvolvimento cognitivo e emocional de forma natural e harmônica (LIMA, 2007 p.05).

O brinquedo estimula a inteligência por que faz com que a criança use sua imaginação e desenvolva a sua criatividade. Possibilitando assim o exercício da concentração e a atenção.

Os jogos oferecem excelentes oportunidades para nutrir a linguagem da criança. O contato com diferentes objetos e situação, estimula a linguagem interna e o aumento do vocabulário.

Já na brincadeira a criança desenvolve o seu senso de companheirismo, aprende a conviver, ganhando ou perdendo, procura entender as regras e consegue sempre participar das mesma.

Pergunta 09: O ato de brincar influencia no desenvolvimento da aprendizagem? Os pais aceitam a brincadeira como atividade educativa?

A resposta dos professores 01 e 02, foi apenas sim. Já os professores 03, diz que se o professor planejar adequadamente suas aulas com brinquedos e estes estiverem voltados adequadamente para a aprendizagem.

Podemos perceber que os professores pesquisados afirmam que sim, que o ato de brincar influencia no desenvolvimento da aprendizagem. Já em relação aos

pais se aceitam a brincadeira como atividade educativa. Os professores responderam que a maioria dos pais dos alunos ainda não tem a consciência de que a criança aprende brincando.

De acordo com as respostas dos professores o brincar tem um papel fundamental no desenvolvimento das crianças. E com autores pesquisados neste trabalho como Lima, Zorzo, Kishimoto, Piaget entre outros, o brincar acompanha a criança em todas as fases do seu crescimento adquirindo diferentes características em cada uma delas.

Segundo Zorzo et. al. (2006, p.09) o brincar “possibilita a criança desenvolver autonomia, criatividade e cooperação, adentrando ao mundo do trabalho, da cultura e da afetividade, através da representação e da experimentação”.

5.CONCLUSÕES

O objetivo deste trabalho é verificar, a importância dos jogos no desenvolvimento das crianças da E.M.E.F. Henrique Dias. Visto que é uma escola que se encontra no Distrito de São Carlos, as margens do Rio Madeira, zona rural de Porto Velho – RO e que fica um pouco distante das escolas da zona urbana. Por isso é uma das escolas que recebem sempre atrasado os recursos que são mandados para ela, sem falar a falta de professores que necessita, para preencher o seu quadro de funcionários, ficando assim sempre atrasado no que diz respeito a educação.

Foi percebido durante as observações, a participação e desempenho dos alunos em diversas atividades que envolviam jogos.

Ao elaborar este trabalho sobre a importância dos jogos nas séries iniciais, é importante destacar que aprender brincando é algo muito bonito, desafiante e gratificante para as crianças, é uma nova ferramenta de conteúdo que pode ser usado pelos professores como forma de trazerem novidades para dentro da sala de aula, tornando assim uma aula mais interessante para os alunos.

Os jogos são o caminho natural do desenvolvimento humano, é competente nos seus efeitos e oferece a quem dele faz uso, a construção de uma base sólida para toda a vida, pois é capaz de atuar no desenvolvimento cognitivo e emocional de forma natural e harmônica. Os mesmos se direcionados e conduzidos de maneira adequada, favorecem momentos de confraternização, participação e integração, aliviando o cansaço físico e mental. Proporciona aos participantes entendimento das expressões como jogar, busca pela vitória, cooperação, aceitação da derrota e equilíbrio durante a realização das atividades, com os adversários de jogo ou companheiros.

De acordo com as respostas dos professores, os mesmos tem conhecimento de quanto os jogos são importantes para o desenvolvimento dos alunos, tanto afetivo, como social e cognitivo, principalmente nas séries iniciais, onde está toda a base a ser trabalhada. Diante desta pesquisa, conclui-se que os professores estão trabalhando de forma consciente os jogos nas séries iniciais da Escola Henrique Dias. Portanto é de responsabilidade de cada professor motivar suas aulas,

tornando-as atrativas e prazerosas, preparando a criança para que esta vá se constituindo um sujeito crítico de suas próprias ações e meio em que vive. Por essa razão, o aprofundamento sobre o lúdico se faz necessário para uma boa reflexão.

Quanto aos objetivos propostos para a pesquisa, estes foram todos alcançados com êxito. Com relação ao objetivo geral que era verificar se os jogos educativos utilizados nas aulas da escola Henrique Dias, incentivam o desenvolvimento global dos alunos das séries iniciais. Para este foi perceptível que os professores desta escola utilizam os jogos e de acordo com as respostas obtidas dos mesmos com relação ao desenvolvimento educacional dos alunos, os jogos educativos contribuem e muito para o desenvolvimento das crianças em todos os aspectos tanto no cognitivo, afetivo, social e motor das crianças em idade escolar.

Em relação aos objetivos específicos estes também foram alcançados satisfatoriamente, pois com a realização da pesquisa foi possível verificar se os jogos são utilizados nas aulas de educação física e isso foi notado que sim, com base nas respostas obtidas e nas observações que foram feitas, foi notório o uso dos jogos nestas aulas; e que estes contribuem e muito para a socialização das crianças além de proporcionar o desenvolvimento educacional de maneira integral das crianças em idade escolar do primeiro ciclo do ensino fundamental; através de atividades planejadas onde fazem uso dos jogos educativos.

Diante das pesquisas feitas em literaturas ao longo deste trabalho, verificou - se que através dos jogos as crianças desenvolvem um melhor relacionamento com outras crianças e com os adultos e por meio dos jogos podem interagir com o meio em que estão inseridas lhes proporcionando um autoconhecimento de si próprias tendo em vista que essas descobertas as fascinam, pois um mundo novo é inserido e descoberto pelas mesmas ao longo de sua vida.

Os jogos lúdicos fornecem um caminho para o conhecimento e para o desenvolvimento do raciocínio, tanto na escola quanto na vida cultura e social da criança.

Por isso é muito importante que nós enquanto educadores, saibamos que educar não se limita apenas em repassar informações de que os jogos e as brincadeiras, não são só para serem jogados e brincados. Mas se cada educador acreditar que cada jogo e cada brincadeira têm seus valores e objetivos, os mesmos

devem ser discutidos, analisados e colocados em prática oferecendo assim variadas ferramentas para que o aluno possa escolher entre muitos caminhos, aquele que for de acordo com o seu grau de facilidade. O lúdico é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista como apenas diversão, mas sim como desenvolvimento pessoal, social e cultural, que o mesmo colabora também em partes fundamental para uma melhor preparação da saúde mental e social, facilitando também os processos de comunicação, expressão e construção do conhecimento entre as crianças. Como afirmam os autores, Lima, Teixeira, Soler, Barros, Santos, Kishimoto, Piaget, Ferreira, entre outros, pesquisados durante a construção deste trabalho.

Sabe - se então que o jogo é para a criança o exercício e a preparação para a vida adulta, onde a fazem desenvolver as suas potencialidades. Por isso é importante que o professor ao utilizar um jogo ou uma brincadeira, tenha definido, objetivos a alcançar que saiba escolher o jogo adequado ao momento educativo a ser transmitido às crianças.

6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. ALMEIDA, Marcos Teodorico Pinheiro de; JUNIOR, Moacyr Costa; SILVA, Ana Cleide. **Brinquedoteca: Brincar para incluir**. Curitiba, v. 01 n.05, p.01-15, ago./nov. , 2011.
2. BARROS, Paulo Cesar. **A prática pedagógica do professor de Educação Física e a Inserção do lúdico como um meio de aprendizagem**. 127 f. Trabalho de Conclusão de curso (Mestrado) – Curso de Educação Física, Departamento de Educação Física, UCP, Curitiba, 2006.
3. BRANCHER, Emerson Antonio. **A importância da diferenciação entre jogos e brincadeiras**. São Paulo, v. 01, n. 02, p. 02-08, ferv./maio 2003.
4. BRANCO, Marisa de Fátima Rio. **A criatividade e sua influencia na Educação Física expressa através da construção de brinquedos**. 2009. 23 f. Trabalho de Conclusão de curso (Mestrado) – Curso de Educação Física, Departamento de Educação, UNIOESTE, Paraná, 2009.
5. BRASIL. Lei n. 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Dispõe sobre Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 23 de dezembro de 1996. Disponível em <http://planalto.gov.br/CCIVIL_03/LEIS/L9394.htm> Acesso em 01abril 2012.
6. BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a Educação infantil** / Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria e Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998. v. 3.: il.
7. BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: Educação física** / Secretaria de Educação Fundamental. – Brasília: MEC/SEF, 1997. 96p.
8. BROUGERE, Gilles. **Jogo e educação**. Tradução Patrícia Chittoni Ramos, Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.
9. BUENO, Elizangela. **Jogos e brincadeiras na Educação Infantil: ensinando de forma lúdica**. 43 p. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) – Curso de Educação Física, Departamento de Educação Física, UEL, Londrina, 2010.
10. CARVALHO, M P. **As pesquisas bibliográficas: tipos fundamentais**.Revista de Administração de Empresas, São Paulo, v.32, m.2, p.187-110, maio./jun.,1987.
11. CAVALLARI, Vinícius Ricardo; ZACHARIAS, Vany. **Trabalhando com recreação**. – 5ª. Ed. – São Paulo: Ícone, 2003.
12. CINELLE, Sandra Machado Peçanha. **A importância dos jogos no ensino da matemática nas séries iniciais**. 57 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Pós-

Graduação) – Curso de Educação Física, Departamento de Educação Física, FIJ, Rio de Janeiro, 2009.

13. COSTA, Marta Glória da Silva Rocha da. **O lúdico e a ação psicopedagógica**. 69 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Pós-Graduação) – Curso de Educação Física, Departamento de Educação Física, UCM, Rio de Janeiro, 2011.

14. CUNHA, Lidiane Nara. **Por uma Educação mais Lúdica**. 67 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Pós-Graduação) – Curso de Educação Física, Departamento de Educação Física, FIJ, Minas Gerais, 2009.

15. DAMASCENO, Igor Zumba; MILARE¹, Tathiane; OLIVEIRA, Luiz Antonio Andrade de; OLIVEIRA², Olga Maria Mascarenhas Faria de; MARQUES³, Rosebelly Nunes. **O uso de jogos e brincadeiras no desenvolvimento da lateralidade e estímulo de sentidos**. p.416-423 Disponível em: <www.unesp.br/> Acesso em: 22 setembro 2012.

16. FERREIRA, Vanja. **Educação Física, recreação, jogos e desportos**. – Rio de Janeiro: 2ª edição: Sprint, 2006.

17. GIOCA, Maria Inez. **O jogo e a aprendizagem na criança de 0 a 6 anos**. 69 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) – Curso de Educação Física, Departamento de Educação Física, UNAMA, Belém, 2001.

18. GODOY, A.S. **Pesquisa qualitativa: tipos fundamentais**. Revista de Administração de Empresas, São Paulo, v.35, m.3, p.20-29, maio./jun.,1995.

19. KISHIMOTO, I.M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994.

20. KISHIMOTO, T. M. **Brinquedo e Brincadeira – Usos e significações dentro de contextos culturais**. In: SANTOS, S. M. P., org. Brinquedoteca: O lúdico em diferentes contextos. 3ª ed. Petrópolis, Vozes, 1998.

21. KISHIMOTO, TizudoMorchida (org.). **jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 3ª edição, São Paulo: Cortez, 1999.

22. KISHIMOTO, TizudoMorchido. **Educação e Pesquisa**. São Paulo, v.27, nº2, p.229-245, jul.-dez,2001.

23. KRAMER, Elaine Carla; JUNIOR, Luiz Carasek. **As contribuições do jogo como conteúdo da educação física escolar**. Monografia (Licenciatura) – Curso de educação física, Área de ciências da saúde, UNOCHAPECO, Santa Catarina, 2010.

24. KRUG, Hugo Norberto; CONTREIRA, ClairtonBalbueno. **Educação Física nas séries iniciais do ensino fundamental: um estudo de caso com professores unidocentes**. EFDeportes.com, Revista Digital. Buenos Aires, Ano 15, nº 150, novembro de 2010. Disponível em: <<http://www.efdeportes.com/efd150/educacao-fisica-com-professores-unidocentes.htm>> Acesso em: 12 agosto 2011.

25. LIMA, João do Rosário. **A importância dos jogos nas séries iniciais**. Publicado em: 13 de abril de 2008. Disponível em:

<http://www.artigonal.com/educacao-artigos/a-importancia-dos-jogos-nas-series-iniciais-385913.html>>Acessado em: 09/09/2012.

26. LIMA, Júlio Oliveira de. **Conceitos e diferenças entre recreação, lazer, jogos e brincadeiras.** Trabalho apresentado em cumprimento da disciplina técnica de pesquisa ministrada pela Profª. Drª. Ivete de Aquino Freitas do curso de educação física de 2007. Acadêmico do 2º Período do Curso de Educação Física da Fundação Universidade Federal de Rondônia – UNIR, no ano de 2007. Disponível em: http://artigocientifico.uol.com.br/acervo/4/51/tpl_2223.html> Acessado em: 10/09/2012.

27. MACHADO, Daniela; MELO, Lidiana Leopoldina de. **A importância do lúdico na educação infantil.** 43 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) – Curso de Educação Física, Departamento de Educação Física, CUC – Centro Universitário Claretiano, Batatais, 2005.

28. PEREIRA, Raquel Stoilov; MOREIRA, Evando Carlos. **Construindo Brincadeiras e Conhecimentos: Relatos de uma experiência nas séries iniciais do ensino fundamental.** Revista da Faculdade de Educação Física da UNICAMP, Campinas, v.9 n.2, p. 157-177, maio/ago. 2011. Disponível em: <http://fefnet178.fef.unicamp.br/ojs/index.php/fef/article/view/624>> Acesso em: 09 maio 2011.

29. PIAGET, Jean. **Psicologia e Pedagogia.** Traduzido por Diceu Accioly Lindoso e Rosa Maria Ribeiro da Silva. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1976.

30. SANTOS, Adriana da Silva dos. **O gestor como agente construtor nas atividades lúdicas.** 46 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Pós-Graduação) – Curso de Educação Física, Departamento de Educação Física, UCM, Rio de Janeiro, 2011.

31. SILVA, Elizabeth Nascimento. **Recreação na Sala de aula – da 1ª a 4ª série.** – Rio de Janeiro: 5ª edição: Sprint, 2008.

32. SOLER, Reinaldo. **Educação Física: uma abordagem cooperativa.** - Rio de Janeiro: Sprint, 2006.

33. ZORZO, Susi Manoela de Fátima; COUTO, Yara Aparecida. **A expressão corporal na Educação Infantil,** São Paulo, v. 01, n. 01. p. 21, abril/junho.,2006.

ANEXOS

Anexo A – Termo de Consentimento Livre e Esclarecido – TCLE (professores)

**UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
PROGRAMA PRÓ-LICENCIATURA
CURSO: EDUCAÇÃO FÍSICA**

PÓLO _____

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO DE PARTICIPAÇÃO NA PESQUISA

Você está sendo convidado (a) para participar, como voluntário, em uma pesquisa. Após ser esclarecido (a) sobre as informações a seguir, no caso de aceitar fazer parte do estudo, assine o documento de consentimento de sua participação, que está em duas vias. Uma delas é sua e a outra é do pesquisador responsável. Em caso de recusa você não será penalizado de forma alguma. Em caso de dúvida você pode procurar o Pólo _____ do Programa Pró-Licenciatura da Universidade de Brasília pelo telefone (XX____) ____-____.

INFORMAÇÕES SOBRE A PESQUISA:

Título do Projeto: _____

Responsável: _____ (nome do orientador)

Descrição da pesquisa:

Resumo descritivo da pesquisa, a ser construído conforme objeto e objetivos definidos a partir do Projeto de Pesquisa.

Observações importantes:

A pesquisa não envolve riscos à saúde, integridade física ou moral daquele que será sujeito da pesquisa. Não será fornecido nenhum auxílio financeiro, por parte dos pesquisadores, seja para transporte ou gastos de qualquer outra natureza. A coleta de dados deverá ser autorizada e poderá ser acompanhada por terceiros. O resultado obtido com os dados coletados, bem como possíveis imagens, serão

sistematizados e posteriormente divulgados na forma de um texto monográfico, que será apresentado em sessão pública de avaliação disponibilizado para consulta através da Biblioteca Digital de Monografias da UnB.

TERMO DE CONSENTIMENTO DA PARTICIPAÇÃO NA PESQUISA

Eu, _____
, RG _____, CPF _____, abaixo assinado, autorizo a utilização para fins acadêmico científicos do conteúdo do (teste, questionário, entrevista concedida e imagens registradas – o que for o caso) para a pesquisa: _____ (título do projeto de pesquisa).

Fui _____ devidamente esclarecido pelo _____ (a) aluno(a): _____ sobre a pesquisa, os procedimentos nela envolvidos, assim como os seus objetivos e finalidades. Foi-me garantido que poderei desistir de participar em qualquer momento, sem que isto leve à qualquer penalidade. Também fui informado que os dados coletados durante a pesquisa, e também imagens, serão divulgados para fins acadêmicos e científicos, através de Trabalho Monográfico que será apresentado em sessão pública de avaliação e posteriormente disponibilizado para consulta através da Biblioteca Digital de Monografias da UnB.

Local e data

Nome e Assinatura

Anexo B – Termo de Ciência da Instituição

**UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
PROGRAMA PRÓ-LICENCIATURA
CURSO: EDUCAÇÃO FÍSICA**

PÓLO _____

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO DE PARTICIPAÇÃO NA PESQUISA

Sua instituição está sendo convidada para participar, como voluntária em uma pesquisa. Os sujeitos que irão participar serão devidamente esclarecidos sobre as informações acerca da pesquisa, no caso de aceitar fazer parte do estudo. Deste modo, pedimos a sua autorização para que possamos convidar os integrantes de sua instituição a participar da pesquisa acadêmica relacionada abaixo, assinando este documento de consentimento da participação institucional, que está em duas vias. Uma delas é sua e a outra é do pesquisador responsável. Em caso de recusa a instituição não será penalizada de forma alguma. Em caso de dúvida você pode procurar o Pólo _____ do Programa Pró-Licenciatura da Universidade de Brasília pelo telefone (XX____) ____-____.

INFORMAÇÕES SOBRE A PESQUISA:

Título do Projeto: _____

Responsável: _____ (nome do orientador)

Descrição da pesquisa:

Resumo descritivo da pesquisa, a ser construído conforme objeto e objetivos definidos a partir do Projeto de Pesquisa.

Observações importantes:

A pesquisa não envolve riscos à saúde, integridade física ou moral daquele que será sujeito da pesquisa. Não será fornecido nenhum auxílio financeiro, por parte dos pesquisadores, seja para transporte ou gastos de qualquer outra natureza. A coleta de dados deverá ser autorizada e poderá ser acompanhada por terceiros. O resultado obtido com os dados coletados, bem como possíveis imagens, serão sistematizados e posteriormente divulgados na forma de um texto monográfico, que será apresentado em sessão pública de avaliação disponibilizada para consulta através da Biblioteca Digital de Monografias da UnB.

TERMO DE CONSENTIMENTO DA PARTICIPAÇÃO NA PESQUISA

Eu, _____
_____, RG _____, CPF _____ responsável pela
instituição _____ autorizo,
conforme abaixo assinado, a utilização para fins acadêmico científicos do conteúdo
do (teste, questionário, entrevista concedida e imagens registradas – o que for o
caso) para a pesquisa: _____ (título do
projeto de pesquisa).

Fui _____ devidamente _____ esclarecido _____ pelo _____ (a)
estudante: _____, matrícula _____
sobre a pesquisa, os procedimentos nela envolvidos, assim como os seus objetivos
e finalidades. Foi-me garantido que a instituição ou qualquer um de seus
participantes poderão desistir de participar em qualquer momento, sem que isto leve
à qualquer penalidade. Também fui informado de que os dados coletados durante a
pesquisa, e também imagens, serão divulgados para fins acadêmicos e científicos,
através de Trabalho Monográfico que será apresentado em sessão pública de
avaliação e posteriormente disponibilizado para consulta através da Biblioteca Digital
de Monografias da UnB.

Local e data

Nome e Assinatura

Carimbo da Instituição

Anexo C - Questionário fechado para professores, perguntas abertas.

a) Formação Profissional:

b) Tempo de atuação:

Perguntas:

1. Você acha que o jogo(brincadeira) é educativo, contribuindo para a construção do conhecimento?
2. Se não houve envolvimento da criança com o jogo (brincadeira), haverá construção de conhecimento? Sim, não, por que?
3. Você utiliza o jogo(brincadeira) como atividade em sala de aula?
4. Qual o tempo disponível para as crianças brincarem?
5. Qual a disponibilidade de espaço que a escola oferece para as crianças brincarem?
6. Quais as brincadeiras mais frequentes feitas pelas crianças na escola?
7. Quais os brinquedos disponíveis na escola de acordo com os níveis de desenvolvimento cognitivo da criança?
8. Você tem conhecimento teórico sobre o tema “brincar”?
9. Quais os jogos (brincadeiras) preferidos pelas crianças?
10. Você sabe a diferença entre brincadeira, brinquedo e jogo didático?
11. O ato de brincar influencia no desenvolvimento da aprendizagem? Os pais aceitam a brincadeira como atividade educativa?

Anexo D - Ficha de observação do cotidiano escolar

Observação do (a) estagiário (a) _____,

ocorrida no dia ____ / ____ / ____ às _____ horas, na Escola:
E.M.E.F. Henrique Dias.