



Universidade Federal
de Campina Grande

Centro de Formação de Professores
Unidade Acadêmica de Educação
Campus de Cajazeiras - PB



UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE
CENTRO DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES
UNIDADE ACADÊMICA DE EDUCAÇÃO
CURSO DE PEDAGOGIA

REGILANE BEZERRA DOS SANTOS

JOGOS E BRINCADEIRAS COMO POSSIBILIDADES DE ENSINAR E APRENDER

CAJAZEIRAS – PB
2015

REGILANE BEZERRA DOS SANTOS

JOGOS E BRINCADEIRAS COMO POSSIBILIDADES DE ENSINAR E APRENDER

Monografia apresentada ao Curso de Pedagogia da Universidade Federal de Campina Grande, Centro de Formação de Professores- Campus de Cajazeiras/PB, como pré-requisito para a obtenção do grau de Licenciada em Pedagogia.

Orientadora: Prof.^a Maria Janete de Lima

**CAJAZEIRAS – PB
2015**

Dados Internacionais de Catalogação-na-Publicação - (CIP)
Denize Santos Saraiva Lourenço- Bibliotecária CRB/15-1096
Cajazeiras - Paraíba

S237j Santos, Regilane Bezerra dos
Jogos e brincadeiras como possibilidades de ensinar e
aprender. / Regilane Bezerra dos Santos. Cajazeiras, 2015.
38f.
Bibliografia.

Orientador (a): Prof. Maria Janete de Lima.
Monografia (Graduação) - UFCG/CFP

1. Educação infantil. 2. Metodologia- ensino infantil. 3. Jogos Infantis. 4. Brincadeiras- processo ensino e aprendizagem.
- I. Silva, Edilson Leite da. II. Título.

UFCG/CFP/BS

CDU –373.2

JOGOS E BRINCADEIRAS COMO POSSIBILIDADES DE ENSINAR E APRENDER

DATA DE APROVAÇÃO: ____/____/____

BANCA EXAMINADORA

Prof.^a Maria Janete de Lima
Presidenta da Banca/UFMG-CFP-UAE

Prof.^a Maria Ioneida Ramalho Bueno
Examinadora/UFMG-CFP-UAE

Prof.^a Belijane Marques Feitosa
Examinadora/UFMG-CFP-UAE

Prof.^a Ane Cristine Herminio Cunha
Examinadora/UFMG-CFP-UAE

A minha filha Ana Hellen, ao meu esposo pela compreensão e apoio com os meus estudos.

AGRADECIMENTOS

Agradeço em primeiro lugar a Deus por me iluminar nesta caminhada.

Aos meus pais Francisco Edimar e Francisca Paula que sempre me apoiaram durante esta jornada, principalmente a minha mãe que cuidou da minha filha durante a minha ausência.

Agradeço a minha filha Ana Hellen e ao meu esposo Marcilio por me acompanhar nos meus estudos e pela paciência durante o processo de minha formação.

Também agradeço a minha orientadora Maria Janete pela paciência no decorrer da elaboração e conclusão deste trabalho.

“Brincar é, sem dúvida, uma forma de aprender, mas é muito mais que isso. Brincar é experimenta-se, imaginar-se, expressar-se, compreender-se, confrontar-se, negociar, transforma-se, ser” **(Roseli Fontana)**

RESUMO

A escolha do tema “Jogos e brincadeira como possibilidades de ensinar e aprender” surgiu de uma inquietação, que pudemos observar durante o estágio na Educação Infantil onde o brincar no Ensino Infantil para alguns professores não tem o mínimo valor, é trabalhada como simples “passa tempo”, como lazer e como distração. Em outro momento quando cursamos a disciplina Fundamentos e Metodologia na Educação Infantil o tema nos veio como possibilidade pedagógica, resultando neste estudo. Este trabalho tem como objetivo geral analisar a prática do educador com o jogo e a brincadeira como possibilidade de ensinar e aprender e objetivos específicos identificar o brincar como metodologia para o desenvolvimento integral da criança; investigar como o educador desenvolve a cognição e a criatividade do educando através das brincadeiras; observar o material didático utilizado pelo educador na prática de ensino. O presente trabalho encontra-se organizado em três capítulos, sendo o primeiro capítulo intitulado um breve relato sobre a educação apresenta uma retrospectiva dos estudos da educação através de autores e da legislação. No segundo capítulo apresentamos os procedimentos metodológicos da pesquisa, destacando o tipo e caráter da pesquisa com análise qualitativa. Para a coleta de dados foram utilizados dois instrumentos, a saber: questionário e observação. Os informantes nesta investigação são três professoras e quinze alunos que estudam na escola. Para a realização desse estudo foi escolhida uma Escola Estadual de Ensino Fundamental de Cajazeiras- PB. O levantamento para a discussão teórica partiu de leituras de autores tais como: Almeida (1974), Barbosa (2008), Cládis (2001), Ferraz (1993) entre outros. No terceiro capítulo consta a análise dos dados feita através do estudo qualitativo das respostas elaboradas através dos questionários, assim como das observações feitas durante algumas visitas a escola, confrontando os dados a luz da teoria que foi desenvolvida através de leituras de materiais bibliográficos. Por fim apresentamos as conclusões, para agora resta-nos a consciência de que o que foi elaborado contribuiu de modo especial para a formação em pedagogia. A realização da pesquisa teve uma relevância fundamental, para a formação acadêmica da pesquisadora, como também, no sentido de fornecer subsídios teóricos que possam auxiliar no desenvolvimento da prática pedagógica futura.

Palavras-Chave: Brincadeiras. Jogos. Aprendizagem. Educação.

ABSTRACT

The choice of the theme "games and play as possibilities for teaching and learning" arose from a concern that we have seen during the internship in kindergarten where the play at the Children's School for some teachers do not have the minimum value, is crafted as a simple "pass time "as entertainment and as a distraction. At another time when cursamos the Fundamentals and Methodology discipline in kindergarten the subject came in as a pedagogical possibility, resulting in this study. This work has as main objective to analyze the practice of the educator with the game and play as a possibility of teaching and learning and specific objectives identify the play as a methodology for the comprehensive development of the child; investigate how the educator develops cognition and creativity of the student through play; observe the teaching materials used by the educator in practice teaching. This paper is organized into three chapters, the first chapter titled a brief account of education presents a retrospective of education studies by authors and legislation. In the second chapter we present the methodological procedures of the research, highlighting the type and character of the research with qualitative analysis. To collect data we used two instruments, namely: questionnaire and observation. Informants in this investigation are three teachers and fifteen students studying in school. To carry out this study, we choose a state school of Fundamental Education of Cajazeiras- PB. The survey for the theoretical discussion left readings authors such as Almeida (1974), Barbosa (2008), Cládis (2001), Ferraz (1993) among others. In the third chapter contains the analysis of the data done by the qualitative study of elaborate responses from the questionnaires, and the observations made during some school visits, comparing the data to the theory of which was developed through bibliographic material readings. Finally we present the conclusions for now we are aware that what was drafted contributed in a special way for training in pedagogy. The realization of the research was a fundamental relevance for the academic researcher, as well, in order to provide theoretical basis that can assist in the development of future pedagogical practice.

Keywords: Child plays. Games. Learning. Education.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	09
1 CAPÍTULO – UM BREVE RELATO SOBRE A EDUCAÇÃO E AS POLÍTICAS EDUCACIONAIS.....	11
1.1 A BRINCADEIRA E O DESENVOLVIMENTO INTELECTUAL DA CRIANÇA	12
1.2 A BRINCADEIRA E O JOGO NO AMBIENTE ESCOLAR.....	15
CAPÍTULO II – PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS DA PESQUISA.....	22
2.1 A PESQUISA QUALITATIVA	22
CAPÍTULO III – ANÁLISE DOS DADOS.....	25
3.1 CONVERSANDO SOBRE JOGOS E BRINCADEIRAS COM AS EDUCADORAS	25
3.2 CONSTRUINDO DIÁLOGOS COM OS EDUCANDOS.....	29
CAPÍTULO IV – CONSIDERAÇÕES FINAIS	32
CAPÍTULO V – REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	34
APÊNDICES	35
APÊNDICE A – QUESTIONÁRIO DO PROFESSOR	
APÊNDICE B – QUESTIONÁRIO PARA O ALUNO	
APÊNDICE C – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECEDOR	

INTRODUÇÃO

O jogo e a brincadeira no cenário educacional devem ser trabalhadas de forma planejada, pois através do brincar a criança expressa seus sentimentos, suas emoções, suas necessidades e representa sua realidade. Quando o brincar acontece naturalmente, o mesmo está constituído de elementos cognitivos, afetivos, emocionais, sociais, culturais, físicos, motores e desenvolve a autonomia.

As brincadeiras que as crianças desenvolvem cada uma têm suas próprias características, não depende da idade e sim do modo de vida de cada uma, ou seja, das influencias do ambiente em que cada criança está inserida, de suas realidades. Dessa forma, o brincar oportuniza aos docentes ampliar a aprendizagem dos alunos através da representação. A atividade de brincar possibilita à criança identificar a família, a escola, o cotidiano, os colegas, o contexto, entre outros. Nessa perspectiva, por meio do brincar a criança faz a assimilação do conhecimento e os articula com a realidade do contexto em que ela está inserida.

Este trabalho tem como objetivo geral analisar a prática do educador com o jogo e a brincadeira como possibilidade de ensinar e aprender. Os objetivos específicos são: identificar o brincar como metodologia para o desenvolvimento integral da criança; investigar como o educador desenvolve a cognição e a criatividade do educando através das brincadeiras; observar o material didático utilizado pelo educador na pratica de ensino.

A escolha do tema “Jogos e brincadeiras como possibilidades de se ensinar e aprender” surgiu de uma inquietação, que pudemos observar durante o estágio na Educação Infantil onde o brincar no Ensino Infantil para algumas professoras não tem o mínimo valor, é trabalhada como simples passa tempo, como lazer e como distração. Em outro momento quando cursamos a disciplina Fundamentos e Metodologia na Educação Infantil o tema nos veio como possibilidade pedagógica, resultando neste estudo.

O presente trabalho encontra-se organizado em três capítulos, sendo o primeiro capítulo intitulado um breve relato sobre a educação apresenta uma retrospectiva dos estudos da educação com a Lei de Diretrizes e Bases da Educação – Lei 9394/96. Apresentamos ainda a brincadeira e o desenvolvimento intelectual da criança analisamos os estudos sobre as transformações ocorridas na sociedade, onde o ato de brincar passou por várias mudanças no decorrer dos

séculos. O crescimento das cidades promoveu a diminuição dos espaços e principalmente a falta de segurança para os pequenos. Com a evolução tecnológica as crianças não têm tanto interesse em brincadeiras do cotidiano e sim nos aparelhos (jogos) tecnológicos. A brincadeira e o jogo no ambiente escolar estão presentes nas mais diversas situações e formas, porém há muitas concepções sobre o papel e a importância da mesma no processo educacional. Assim a brincadeira atribuída como metodologia no processo de ensino e aprendizagem torna-se um recurso importante na educação.

No segundo capítulo apresentamos os procedimentos metodológicos da pesquisa. Destacando o tipo e caráter da pesquisa com análise qualitativa. Para a coleta de dados foram utilizados dois instrumentos, a saber: questionário e observação. Os informantes nesta investigação são (03) professoras e (15) alunos que estudam na escola. Para a realização desse estudo foi escolhida uma Escola Estadual de Ensino Fundamental de Cajazeiras-PB.

No terceiro capítulo consta a análise dos dados obtidos foi feita através do estudo qualitativo das respostas elaboradas através dos questionários, assim como das observações feitas durante algumas visitas à escola, confrontando os dados à luz da teoria que foi desenvolvida através de leituras de materiais bibliográficos. Por fim apresentamos as conclusões, para agora resta-nos a consciência de que o que foi elaborado contribuiu de modo especial para a formação em pedagogia.

A realização da pesquisa teve uma relevância fundamental, para a formação acadêmica da pesquisadora, como também, no sentido de fornecer subsídios teóricos que possam auxiliar no desenvolvimento da prática pedagógica futura.

1 CAPÍTULO – UM BREVE RELATO SOBRE A EDUCAÇÃO E AS POLÍTICAS EDUCACIONAIS

A educação da criança antes era de responsabilidade da família, na qual ela pertencia. As crianças aprendiam com os adultos ou com outras crianças as tradições e os conhecimentos que eram necessários para a vida, não tinha instituições que fossem responsáveis pela educação das crianças. Essas instituições surgiram entre os séculos XVI e XVII, com a criação da imprensa e a criação de novos mercados assim, permitiu que a população tivesse conhecimento da leitura e da escrita. Com as disputas entre protestantes e católicos a igreja também teve a sua participação e influências na alfabetização.

Com o trabalho materno fora do lar, na proteção das crianças da exploração, como também na proteção das influências externas e as mudanças ocorridas na sociedade surgiram às creches e pré-escola, ou seja, as creches e pré-escola foram criadas nas mudanças políticas, social e econômica ocorridas na sociedade. A educação da criança está entrelaçada em dois processos que é o educar e o cuidar. Como corrobora Oliveira (2010, p.119),

tais diretrizes tratam o cuidar e o educar como aspectos indissociáveis e defende uma concepção de criança como sujeito ativo que interage com o mundo por meio da brincadeira e principalmente como alguém com direito de viver sua infância.

Nos dias de hoje, a educação da criança pequena é compartilhada entre a família, a escola e a sociedade, assim de uma forma que juntos possam oferecer subsídios necessário para o desenvolvimento das mesmas.

A educação infantil é considerada pela Lei de Diretrizes e Bases da Educação Infantil-Lei 9394/96 a primeira etapa da educação-básica, tem por finalidade o desenvolvimento integral, social, intelectual, psicológico e físico da criança até os seis anos de idade.

Para que as crianças tivessem direito a educação a mesma foi garantida na Constituição Brasileira de 1988, houve um processo de conquistas sociais. Todas as crianças pequenas têm direito a educação independente de qual classe social esteja inserida. As creches e pré-escolas são instituições importantes para a educação infantil, pois nesses espaços escolares os profissionais devem ser especializados

em educação infantil, que disponham realizar os cuidados com as crianças, o brincar e o educar. O ambiente escolar deve ser um espaço dinâmico, onde possam ocorrer brincadeiras. É importante que seja um lugar bastante explorado, de fácil acesso, limpo e seguro. De acordo com o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil - RCNEI.

O espaço na instituição de educação infantil deve propiciar condições para que as crianças possam usufruí-lo em benefício do seu desenvolvimento e aprendizagem. Para tanto, é preciso que o espaço versátil e permeável à sua ação, sujeito às modificações propostas pelas crianças e pelos professores em função das ações desenvolvidas (BRASIL 1998, p.69).

Considerando a estrutura física da escola, assim como sua organização e segurança revelam muito sobre a vida que ali se desenvolve e sobre as possibilidades de uso de seus vários espaços para mediar e auxiliar o processo de ensino aprendizagem.

Entretanto, a Lei de Diretrizes e Bases da Educação - LDB Nº 9.394/96 estabelece que a criança precisa estar inserida no ambiente escolar a partir dos cinco anos de idade onde a mesma passe a se desenvolver integralmente com as demais crianças em seus aspectos psicológicos, social, intelectual e físico. A Educação Infantil estar constituída em creches e pré-escola. A creche para crianças de até três anos de idade e a pré-escola para as crianças de quatro e cinco anos de idade. Na Educação Infantil a avaliação é constituída através de acompanhamentos e registro feitos no desenvolvimento das crianças.

O cotidiano escolar infantil, precisa ter uma rotina diferenciada, diversos tipos de atividades entre elas os jogos e as brincadeiras entre outras, independente que estas atividades sejam desenvolvidas em ambientes fechados ou abertos é necessário que os educadores estimule a criatividade, experiências e a imaginação das crianças através das mesmas. No entanto, é fundamental que os educadores desenvolvam jogos e brincadeiras com as crianças interligando-as com a rotina do cotidiano e a idade das mesmas. Por exemplo jogo ou brincadeiras em que se mencionam as diferenças individuais.

1.1 A BRINCADEIRA E O DESENVOLVIMENTO INTELECTUAL DA CRIANÇA

Com as transformações ocorridas na sociedade, o ato de brincar passou por

várias mudanças no decorrer dos séculos. Por exemplo com o crescimento das cidades houve a diminuição dos espaços e principalmente a falta de segurança para os pequenos. Como também com evolução tecnológica as crianças não tem tanto interesse em brincadeiras do cotidiano e sim nos aparelhos e jogos tecnológicos.

Neste sentido precisamos valorizar o brincar espontâneos das crianças, assim valorizando a nossa cultural. A brincadeira sempre terá o seu papel fundamental no processo de ensino e aprendizagem das crianças, por tanto os adultos principalmente os educadores da educação infantil precisam estimular a atividade lúdica.

O direito de brincar para a criança mostrar-se da mesma forma que o direito a cultura e ao lazer, na sociedade primitiva, as crianças e os adultos trabalhavam e jogavam juntos. Com a expansão do capitalismo o homem passou a ser formado para o mercado de trabalho, distanciando a criança do mundo adulto e sendo colocadas em escolas ou instituições infantis. Assim enfatiza Kishimoto (2011 p.23) “a brincadeira era o fenômeno social do qual todos participavam e só bem mais tarde que ela perdeu seus vínculos comunitários, tornando-se individual”.

É necessário que todas as crianças brinquem desenvolvendo atividade prazerosa, independentemente da qual classe social a mesma esteja inserida. O brincar é responsabilidade tanto da família quanto da escola, contribuindo a ludicidade na infância. O ambiente escolar necessita estabelecer um trabalho educacional desenvolvendo o aprendizado infantil, e tornando um ensino mais agradável e competente.

Brincar é imaginar, pular, correr, rir, interagir, criar e recriar e possibilita a criança a descobrir o mundo segundo Fontana (1997, p.139),

brincar é, sem dúvida, uma forma de aprender, mas é muito mais que isso. Brincar é experimenta-se, imaginar-se, expressar-se, compreender-se, confrontar-se, negociar, transforma-se, ser.

A brincadeira na educação infantil é muito importante, pois é através da mesma que a criança expressa seu nível de desenvolvimento. Com a brincadeira a criança expressa livremente tudo o que está dentro de si, contudo, o ato de brincar é a linguagem em que a criança desenvolve o senso da criatividade e do conhecimento, já que a mesma está presente no seu cotidiano.

Como sabemos, a brincadeira no ambiente escolar deve ser trabalhada de forma adequada com a realidade de cada criança. Pois através da brincadeira a criança expressa seus sentimentos, suas emoções, suas necessidades e representa sua realidade. Quando essa ação acontece naturalmente, pode-se dizer que os elementos cognitivos e afetivos se constituem em aprendizado.

Entretanto, a brincadeira na educação infantil para alguns professores não tem o mínimo valor, é vista como simples passa tempo, como lazer e como distração. Mas sabemos que o ato de brincar na educação infantil é uma atividade essencial na construção de sua identidade e de sua autonomia, pois tem como papel desenvolver a imaginação dos pequenos.

Nessa perspectiva, o educador ao trabalhar com os jogos e as brincadeiras como recursos pedagógicos pode perceber o quanto o lúdico estar presente no cotidiano das crianças. Por tanto, é preciso estabelecer um espaço em que a criança possa estabelecer as suas próprias brincadeiras e escolhendo os brinquedos explorando os mesmos. Assim Rau (2011p.42 apud Santos) relata que “a ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser visto apenas como diversão”. Portanto trabalhar com ludicidade em sala de aula exige muitos conhecimentos e estudos por parte do professor.

Tanto as crianças da educação infantil quanto dos anos iniciais do ensino fundamental, precisam de espaços e objetos para brincar e expor os seus conhecimentos, em grupos ou sozinhas, com atividades lúdicas espontâneas e planejadas para que possam demonstrar os seus trabalhos. Já que o ato de brincar é importante para a aprendizagem da criança.

O ato de brincar tanto desenvolve a motricidade da criança, quanto o processo de socialização. A brincadeira está presente no ambiente escolar nas mais diversas situações. Na pré-escola, por exemplo, a brincadeira está presente a partir do momento em que as crianças passam a imitar os animais, a brincarem na areia no pátio da escola na hora do recreio, ao montarem um quebra-cabeças, ao brincarem de roda, ao pularem ao correm, ou seja, as crianças passam boa parte do seu tempo brincando, seja na escola ou em casa, assim, Oliveira (2010 p.165) relata que, “ao imitar outro, as crianças necessitam captar o modelo em suas características básicas, percebendo-o em sua plasticidade perceptivo-postural, conforme se ajustam afetivamente a ele”.

No momento em que o ato de brincar está inserido no ambiente escolar como

uma simples brincadeira “distração”, em determinados momentos o professor precisa saber separar a brincadeira das “tarefas” e permitir que as mesmas aconteçam no momento do recreio ou em momento de distração em sala. Fontana diz que (1997, p.119) “a brincadeira é pura diversão e, portanto, só deve ser permitida na hora do recreio”. Afinal brincar é direito de toda criança.

Por outro lado, a brincadeira realizada de forma adequada com métodos pedagógicos tem funções educativas, onde, essas brincadeiras podem ser dirigidas ou livres, mas para isto é necessário que o educador saiba equilibrar as funções para que ocorra o aprendizado por parte das crianças. É através da brincadeira que os sentimentos e as emoções se manifestam naturalmente.

Entretanto, as brincadeiras e os jogos precisam estar interligados (a) com os conteúdos, as habilidades e as necessidades dos alunos em sala de aula. O brincar para a criança pequena é um recurso excepcional para o desenvolvimento da mesma, pelo o fato de desenvolver processos psicológicos.

1.2 A BRINCADEIRA E O JOGO NO AMBIENTE ESCOLAR

Quando falamos a palavra jogo muitos podem definir a mesma de diversas maneiras, pode-se imaginar que estamos falando de jogos de adulto como: xadrez, advinha, quebra-cabeça entre outros. No entanto, cada um tem a sua finalidade, por exemplo, jogo de xadrez pode ser utilizado com os discentes estabelecendo regras padronizadas, onde, essas mesmas regras podem ser estabelecidas em sala de aula para explicar determinados conteúdos.

Dependo da época e da cultura o jogo tem diversas finalidades, o jogo tem diferentes finalidades no processo de ensino e aprendizagem dos educandos, principalmente nos anos iniciais. No jogo há diversas dimensões, por exemplo: o jogo educativo; o jogo de regras e o jogo de papéis ou o jogo simbólico entre outros. É através dos jogos educativos que os educadores utilizam com o propósito de explicar e explorar os conteúdos em sala de aula, segundo Rau:

É um recurso pedagógico ligado à produção do conhecimento, por estar carregado de conteúdos culturais e pelo fato de que os sujeitos tomam contato com ele por meio de conhecimentos constituídos nas relações entre os sujeitos (2011 p.45).

Assim, é com os jogos educativos que os educandos interagem mais facilmente e com maior aproveitamento em sala de aula com determinados conteúdos. O jogo de regras que é utilizado em sala de aula com o intuito de propor determinadas regras, colocando limites nas crianças constituindo a relação entre as mesmas. Para Rau (2011p. 48) “as regras, no jogo, representam o limite, o pode e o não pode, e nesse sentido regulam as relações entre as pessoas”. Ainda de acordo com a autora é através do jogo de regras que a criança constrói seu contexto social e coletivo.

Ainda nesta linha de pensamento o jogo de papéis ou o jogo simbólico, ajuda a criança realizar suas fantasias e representar a sua realidade imitando comportamentos vivenciados com os adultos. Rau (2011p. 50), enfatiza que “a criança, na prática do jogo simbólico, revive bons e maus momentos, antecipa outros e vive os que jamais experimentaria”. Nesse sentido, o jogo simbólico ajuda a suportar representações adaptativas (reais) e as trocas simbólicas.

É no jogo simbólico que as crianças fazem uma ponte entre o real e a fantasia, ao brincar a criança expressa seus sentimentos, assim enfatiza Kishimoto (2011, p.74): “as crianças são capazes de lidar com complexas dificuldades psicológicas através do brincar”.

Quando a criança está brincando de faz de conta, ao mesmo tempo ela está realizando suas fantasias. Assim a criança está atuando sobre a capacidade de imaginar, possibilitando caminhos para a sua autonomia e criatividade assim relata Oliveira,

o jogo simbólico ou o faz de conta, particularmente, é ferramenta para a criação da fantasia, necessária a leituras não convencionais do mundo. Abre caminhos para a autonomia, a criatividade, a exploração de significados e sentidos. Atua também sobre a capacidade da criança de imaginar e de representa, articulada com outras formas de expressão (2010 p. 163).

A brincadeira favorece na criança, a compreensão das características dos objetos e seu funcionamento. No momento da brincadeira as funções cognitivas estão interligadas, por exemplo, a motricidade, a linguagem, a memória, o afeto entre outras. A brincadeira é fundamental no processo de desenvolvimento intelectual da criança, pois, a mesma satisfaz suas necessidades. Assim nos faz lembrar Oliveira,

ao brincar, a criança passa a compreender as características dos objetos, e 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 diferentes perspectivas de uma situação, o que lhe facilita a elaboração do diálogo interior característico de seu pensamento verbal (2010 p. 164).

O educador precisa saber quais brincadeiras e jogos e como os desenvolve em sala de aula e principalmente qual finalidade para o processo de ensino e aprendizagem das crianças. Segundo Almeida, (1974, p. 45).

As brincadeiras mais simples de que participa são verdadeiros estímulos ao desenvolvimento intelectual. Quanto mais informações receber, mais registro ocorrerá em seu cérebro.

Como o autor relata a brincadeira tem um papel fundamental para o desenvolvimento intelectual da criança, por mais simples que ela seja, por isso é importante que o educador utilize a brincadeira em diferentes situações estimulando o aprendizado dos discentes.

As brincadeiras e os jogos no ambiente escolar estão presentes nas mais diversas situações e formas, porém há muitas concepções sobre o papel e a importância da mesma no processo educacional. A brincadeira atribuída como método no processo de ensino e aprendizagem torna-se um recurso importante, principalmente no ensino fundamental.

A brincadeira no ambiente escolar para a criança não tem o mesmo sentido que brincar em casa. Pois a rotina escolar é marcada pelas normas da instituição, o ato de brincar neste espaço é vinculado aos objetivos didáticos pedagógicos. Fontana enfatiza que,

na escola, como lugar essencialmente destinado à apropriação e elaboração pela criança de determinadas habilidades e determinados conteúdos do saber historicamente construído, a brincadeira é negada, secundarizada ou vinculada a seus objetivos didáticos (1997, p.136)

A autora chama a atenção para o uso excessivo da brincadeira como recurso didático, desse modo teriam dois aspectos a observar. O primeiro no momento que o educador trabalha com jogo, suas aulas ficam mais dinâmicas e interessantes, trabalhando com recursos que os alunos têm disponibilidade dentro do ambiente escolar, incentivando a aprendizagem dos mesmos. No segundo momento, corre o

risco dessa pratica descaracterizar a brincadeira do contexto cultural e social de origem.

Sobre a socialização promovida nos jogos entre as crianças Fontana destaca,

brincar na sala de aula de jogos possibilita, também, o relacionamento entre as crianças. Algumas ficam sozinhas. Outras se agrupam, mas têm dificuldade de se entrosar, não sabem exatamente o que fazer, ficam observando os colegas. Há as que falam com os amigos, trocam peças e idéias, num trabalho conjunto efetivo e equilibrado (1997, p.138).

Através das brincadeiras e jogos realizados em sala de aula as crianças se interagem umas com as outra, algumas crianças tem mais facilidade de se relacionar do que outras, e assim com a socialização entre as crianças há a troca de conhecimentos como também há as negociações dos objetos entre elas.

Entretanto, o brincar no ambiente escolar envolve a criança por completo e não apenas o cognitivo da mesma em interação com o outro. Para Fontana,

brincar é, sem dúvida, uma forma de aprender, mas é muito mais que isso. Brincar é experimentar-se, relacionar-se, imaginar-se, expressar-se, compreender-se, confrontar-se, negociar, transforma-se, ser (1997 p.138).

Durante o jogo, é importante que o educador auxilie a criança, propondo a novas descobertas ao material explorado e novos conhecimentos. Para que o jogo fique mais prazeroso também é importante que o educador faça perguntas e ao mesmo tempo vá tirando as dúvidas do educando, descobrindo juntamente com as mesmo novas experiências, outras possibilidades para que possam utilizar o mesmo jogo para desenvolver novas brincadeiras.

O espaço físico e social é fundamental para o desenvolvimento da criança, por tanto o educador precisa saber escolher o espaço onde irá desenvolver suas atividades, propondo as crianças observar o espaço, interagir com os diversos elementos existentes no mesmo. Neste sentido relata Cládis,

compartilhamos da ideia de que o espaço físico e social é fundamental para o desenvolvimento das crianças, na medida em que ajuda e estrutura as funções motoras, sensoriais, simbólicas, lúdicas e relacionais. Inicialmente as crianças têm as suas percepções centradas no corpo; concomitante com o seu desenvolvimento corporal, sua percepção começa a descentrar-se e estabelecera fronteiras do eu e do não eu. Consequentemente, os espaços educativos não podem ser todos iguais, o mundo é cheio de constantes e de tensões, sendo importante as crianças, aprenderem a lidar com isso (2001 p.73).

Segundo a autora, o espaço físico é constituído de cheiro, cor, luzes, sons entre outros, e assim é necessário que educador trabalhe esses detalhes com as crianças.

Ainda nessa linha de raciocínio temos que os educadores precisam utilizar recursos e metodologias inovadoras para trabalharem em sala de aula. Como relata o PCN:

Em muitas escolas ainda se utiliza, por exemplo, o desenho mimeografado com formas estereotipadas para as crianças colorirem, ou se apresentam “musicas” indicando ações para a rotina escolar (hora do lanche, hora da saída). Em outras, trabalha-se apenas com a auto-expressão; ou, ainda os professores estão ávidos por ensinar história da arte e levar os alunos a museus, teatros e apresentações musicais ou de dança. Há outras tantas possibilidades em que o professor polivalente inventa maneiras originais de trabalhar, munido apenas de sua própria iniciativa e pesquisa autodidata (2001p.31).

O lúdico é uma atividade que permite a criança ter conhecimentos artísticos e estéticos, possibilitando o desenvolvimento da imaginação, da fantasia e da percepção. No momento que o educador utiliza a ludicidade como recurso pedagógico, por exemplo, os jogos e as brincadeiras estão trazendo os conteúdos para o mundo do educando. Mas, é preciso que o educador utilize o lúdico como recursos metodológicos, em suas aulas com o propósito de atender as necessidades e a formação integral das crianças, articulando o conhecimento da realidade das mesmas no processo da construção do conhecimento. Segundo Rau (2011p.31) “a palavra lúdico vem do latim ludus e significa brincar”.

É através dos jogos que as crianças desenvolvem a sua criatividade a sua imaginação o seu conhecimento, em relação aos outros propulsionando a vivência do cotidiano. Segundo Rau,

o jogo é fundamental para o desenvolvimento cognitivo, pois o processo de vivenciar situações imaginárias leva a criança ao desenvolvimento do pensamento abstrato, quando novos relacionamentos são criados no jogo entre significação e interações com objetos e ações (2011 p.95).

Ao utilizar o jogo como recursos metodológicos no ambiente escolar, precisa ter conhecimento dos mesmos e sua função para que possa atender as necessidades dos alunos. É através do jogo que a criança tem o seu desenvolvimento social, afetivo, cognitivo, psicomotor e linguístico. O mesmo

também torna a criança um ser crítico e criativo capaz de intervir em determinadas situações.

A criança ao participar de uma determinada brincadeira ou jogo, precisa saber qual a finalidade da mesma e assim terá sucesso no processo de ensino aprendizagem. Segundo, PCN (2001, p.48) “o aluno, em situação de aprendizagem, precisa ser convidado a se exercitar nas práticas de aprender a ver, observar, ouvir, atuar, tocar e refletir sobre elas.”

Por tanto, trabalhar com a ludicidade em sala de aula contribui para a adaptação dos conteúdos no cotidiano dos alunos. Angotti relata que:

As escolhas desses jogos envolvem tanto o conhecimento da criança, suas características, faixa etária e interesses, como seu tempo de concentração. Esse conhecimento prévio colabora sobremaneira para o sucesso da brincadeira (2011 p.179).

A coordenação escolar juntamente com o professor ao utilizar o jogo no processo de ensino/aprendizagem, deve escolher bem o espaço físico, escolher bem os brinquedos e os objetos e principalmente o tempo em que o jogo será desenvolvido na aula. Pois, esses aspectos são fundamentais para trabalhar com o lúdico como recursos pedagógicos.

Segundo Rau (2011 p.107) “o tempo destinado às brincadeiras livres também deve ser pensado com base na observação dos interesses, das necessidades e das características de cada grupo de crianças.” Mas, para isto é preciso que contenha na escola materiais e espaço adequado para cada tipo de jogos. Atendendo as necessidades de cada criança ou grupo.

Para Rau,

o jogo como recursos pedagógicos favorece a relação entre o processo de construção do conhecimento por parte da criança e a ação pedagógica do professor. Nesse sentido, o lúdico na ação educativa possibilita que a informação seja apresentada á criança por meio de diferentes tipos de linguagens, atendendo aos diferentes estilos de aprendizagem (2011 p. 117)

A aula é um momento que o educador pode proporcionar ao educando conhecimento do mundo cultural e estético. Para Ferraz (2009) “Quanto mais intensa e variável for a brincadeira e o jogo, mais elementos oferecem para o

desenvolvimento mental e emocional infantil”. As brincadeiras e os jogos vão evoluindo no percurso em que a criança vai crescendo.

O educador necessita favorecer aos educandos novas vivencias saberes e habilidades, tornando uma aula significativa contribuindo para a sua aprendizagem cognitiva.

CAPITULO II – PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS DA PESQUISA

2.1 A PESQUISA QUALITATIVA

No que se refere à pesquisa qualitativa Oliveira (2008, p. 37) conceitua:

Abordagem qualitativa ou pesquisa qualitativa como sendo um processo de reflexão 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 sua estruturação. Esse processo implica em estudos segundo a literatura pertinente ao tema, observação, aplicação de questionário, entrevista e análise de dados, que devem ser apresentados de forma descritiva.

Segundo Gonsalves (2003,p.68) os tipos de pesquisa segundo a natureza dos dados são classificados em qualitativo e quantitativo. Para este estudo usamos a pesquisa qualitativa, que

preocupa-se com a compreensão, com a interpretação do fenômeno, considerando o significado que os outros dão as suas práticas, o que impõem ao pesquisador uma abordagem hermenêutica.

O levantamento para a discussão teórica partiu de leituras de autores tais como: Almeida (1974), Barbosa (2008), Cládis (2001), Ferraz (1993) entre outros

Para a coleta de dados foram utilizados dois instrumentos, sendo: a observação e dois questionários sendo um para o educador com perguntas abertas e outro para os alunos com perguntas fechadas e de múltipla escolha.

O questionário, segundo Oliveira (2008, p. 83),

pode ser definido como uma técnica para obtenção de informações sobre sentimentos, crenças, expectativas, situações vivenciadas e sobre todo e qualquer dado que o pesquisador (a) deseja registrar para atender os objetivos de seu estudo.

O questionário do educador começa com uma identificação pessoal e profissional e conta de seis perguntas abertas, as quais abordam que o educador defina o brincar; qual a função do brincar e da brincadeira no processo de ensino aprendizagem do educando; quais os materiais metodológicos, didáticos e pedagógicos você usa para colocar em pratica a atividade do brincar em sala. Quais

os tipos de brincadeiras que você utiliza em sala de aula para desenvolver conteúdo. Que autores você conhece ou estudou que tratam do tema brincadeira.

O questionário para o aluno envolve questões de identificação e conta de perguntas fechadas e de múltipla escolha como: Você gosta de estudar através de brincadeiras? Qual/quais brincadeira/as você gostaria que fosse usada na sala de aula? A professora utiliza brincadeiras com os alunos para desenvolver estudos na sala de aula? Que tipo de brincadeira você acha importante para aprender os conteúdos? Por que?

Segundo Oliveira (2008 p80), “a observação visa buscar os fundamentos na análise do meio onde vivem os atores sociais”. A observação é um dos instrumentos que favorece muitas informações ao pesquisador, pois é um momento de realizações de registros ou anotações que são de extrema importância na hora da análise, quando observamos captamos informações que muitas vezes não conseguimos apenas com os questionários, sendo assim a observação é um complemento do questionário.

Durante a observação construímos um diário de campo no qual eram feitas anotações para assim não deixar escapar nenhuma informação importante.

Para a realização desse estudo foi escolhida uma Escola Estadual de Ensino Fundamental de Cajazeiras - PB.

Os sujeitos da investigação são três professoras e quinze alunos que estudam na escola. As docentes entrevistadas estão numa faixa etária entre 25 e 62 anos. Duas docentes com formação superior, uma em História e uma em Pedagogia e pós-graduação, uma com normal em nível médio. Com relação ao tempo de trabalho (atuação na educação) varia entre 03 e 45 anos. A partir de agora os sujeitos pesquisados são representados por letras A, B e C. Para melhor compreensão ver quadro 01.

Dados pessoais e profissionais das educadoras entrevistadas

EDUCADORA	IDADE	FORMAÇÃO	TEMPO DE TRABALHO (em anos)	TEMPO DE FORMAÇÃO (em anos)
A	25	Normal em Nível Médio	03	04
B	S/D	Pedagogia e Pós-Graduação	04	05
C	62	História	45	10

QUADRO 1: Dados coletados durante a pesquisa que fazem parte do acervo da pesquisadora. Questionário aplicado em maio de 2015.

Podemos ver que a escola conta com um bom grupo de professoras, com formação em nível superior, tempo de entrosamento na escola suficiente para a realização de um trabalho efetivo.

CAPITULO III – ANÁLISE DOS DADOS

3.1 CONVERSANDO SOBRE JOGOS E BRINCADEIRAS COM AS EDUCADORAS

Neste tópico realizamos a análise de dados coletados na pesquisa através do questionário aplicado com as professoras. Para a preservação da identidade dos sujeitos pesquisados usaremos letras **A**, **B** e **C** para representar as docentes. Segue a análise das respostas dos sujeitos com uma respectiva fundamentação com os autores estudados.

A primeira questão **propõe que as educadoras façam uma reflexão sobre o termo brincar no processo de ensino/aprendizagem dos discentes**. As educadoras ao responderem enfatizam que a brincadeira é algo em que as crianças ficam espontâneas, se divertem e ao mesmo tempo há aprendizagem no processo de desenvolvimento motor e intelectual.

Podemos destacar as respostas:

Educadora A “Brincar tem haver com algo espontâneo, prazeroso e sem comprometimento.”

Educadora B relata que “Brincar faz parte do desenvolvimento da criança; tanto mental como motor”.

Para Rau (2011, p.103), “quando participa de um jogo, a criança elabora e reelabora suas atitudes, organiza estratégias e pensamentos, utilizando o raciocínio e a memória.”.

Educadora C a brincadeira é o momento que a criança se diverte e sente prazer no ato da brincadeira, “brincar é diversão, prazer e alegria de fazer as crianças se divertirem no ato da brincadeira em sala de aula.

Através das respostas obtidas podemos destacar alguns elementos que contribuem para o processo de ensino e aprendizagem dos discentes e assim enfatizamos Rau (2011, p. 86) “na brincadeira o elemento que aparece inicialmente é a imaginação, a ação livre e espontânea, a presença da representação de seu cotidiano”.

A segunda questão investiga a **opinião das educadoras em relação da função/papel do brincar e da brincadeira no processo de ensino e aprendizagem**, para as educadoras através da brincadeira a criança tem mais facilidade em aprender, o conhecimento adquirido torna mais fácil e agradável.

Educadora A afirma: “O brincar juntamente com a brincadeira tem a função de fazer com que as crianças adquiram novos conhecimentos de forma agradável e natural”.

Podemos entender que é através do brincar que a criança aprende a respeitar as regras ampliando os seus conhecimentos, sabendo ouvir, respeitar e ao mesmo tempo discorda e aceitar opiniões dos demais.

Educadora B, sua resposta relata que através da brincadeira a criança desenvolve a coordenação motora e seu raciocínio lógico. Ajuda a criança na coordenação motora, ajuda a pensar mais rapidamente e desenvolve o raciocínio lógico.

Enfocamos Oliveira quando relata que:

Ao brincar, afeto, motricidade, linguagem, percepção, representação, memória e outras funções cognitivas estão profundamente interligados. A brincadeira favorece o equilíbrio afetivo da criança e contribui para o processo de apropriação de signos sociais. (2010, p. 164).

No entanto, para educadora C através da brincadeira a criança tem facilidade em compreender outras matérias no cotidiano escolar. “Neste processo de brincar também se aprende outras matérias com mais facilidade”.

Rau (2011, p.117) destaca que, “o lúdico na ação educativa possibilita que a informação seja apresentada à criança por meio de diferentes tipos de linguagens, atendendo aos diferentes estilos de aprendizagem”.

A questão seguinte busca **investigar os materiais metodológicos, didáticos que as educadoras utilizam para colocar em pratica a atividade de brincar em sala de aula**. As respostas das educadoras foram bem semelhantes, pois elas citaram que utilizam jogos confeccionados pelos próprios alunos, jogos matemáticos entre outros, destacam que utilizam: jogos, DVD e confecção de cartazes.

Educadora B se demonstra com um olhar mais amplo com relação aos materiais metodológicos utilizados com os alunos em sala de aula no processo de ensino/aprendizagem com relação as atividades de brincar. Ao falar que usa “palavras cruzadas, parlendas, trava-línguas, poemas entre outros”.

Segundo Rau (2011, p.128),

o jogo é um recurso que possibilita a construção do conhecimento porque explora infinitamente diferentes tipos de linguagens, característica que atende às diferentes necessidades e aos vários interesses do educando no processo de ensino-aprendizagem.

Analisando a resposta da educadora C pude perceber que ela utiliza a brincadeira para desenvolver os jogos matemáticos com as crianças em sala de aula. Como material dourado, jogos de dominó com as quatro operações, jogos confeccionados pelos alunos, livros entre outros.

Podemos ressaltar Rau:

O jogo é um dos recursos que favorecem a construção do conhecimento para educandos na educação infantil e nos anos iniciais do ensino fundamental por contemplar diferentes tipos de linguagem, mas requer conhecimento e domínio por parte do educador que o utilizar em sua prática pedagógica (2011, p.149).

A seguinte questão teve como intuito observar **quais os tipos de brincadeira que as educadoras utilizam em sala de aula para desenvolver os conteúdos para os alunos e como as mesmas eram desenvolvidas em sala de aula.**

Educadora A disse que utilizava as seguintes brincadeiras: “Palavras cruzadas e advinha”.

Educadora B falou que utilizava: “mata-mata, dominó, Palavras cruzadas, Advinha, jogo dos sete erros, entre outros”.

Educadora C enfatizou que utiliza: “Palavras cruzadas, Advinha e dominó”.

Destacamos que em todas as respostas as educadoras não explicaram como são desenvolvidas estas atividades de em sala aula. Analisamos as falas com a citação de Rau.

O brincar é por excelência uma atividade em que os educandos utilizam habilidades e processos que estimulam a imaginação, a criatividade e a autonomia. As atividades lúdicas levam ao desenvolvimento das habilidades motoras e cognitivas, no que diz respeito a diferentes formas de linguagem

e á resolução de problemas. Aliás, é para isso que serve a criatividade: para que o sujeito consiga elaborar estratégias que dêem conta de resolver problemas cotidianos (2001, p.190)

A sétima questão investiga **quais os momentos e como as educadoras utilizam a brincadeira em sala de aula com as crianças**. As respostas das educadoras foram bem sucintas, para elas a brincadeira é utilizada no momento da socialização dos alunos em sala de aula e para a finalização de um determinado conteúdo. É através das brincadeiras e dos jogos que as educadoras observam que os alunos compreenderam ou não o assunto explicado por elas.

Educadora A destaca que: “Para fixar bem o conteúdo”.

Educadora B foi “Para socialização e ao final da aula”

E a educadora C, “Para socialização”.

Como podemos perceber, as educadoras estão mais preocupadas em utilizar a brincadeira para a socialização dos alunos em sala de aula do que utiliza a mesma para melhor compreensão dos alunos com os conteúdos. Assim enfatizamos o que diz Rau (2011) “as jogadas apresentam diferentes combinações que são estimuladas no sujeito com base nas interações com o outro.” Segundo o autor a atitude pedagógica do professor ao trabalhar com a ludicidade deve considerar o processo de aprender e seus condicionamentos, como tempo, ritmo, recursos, interação, objetivos, estratégias diversificadas e flexíveis e avaliação diagnóstica. O jogo é utilizado como recurso pedagógico, cabe ao educador conhecimento e domínio ao utilizar o mesmo com os alunos tendo objetivos claros no processo da mediação. O pensamento de Rau, em destaque nos ajuda a compreender esse processo:

Essa abordagem do jogo permite a exploração e a construção do conhecimento por utilizar a motivação interna do sujeito, mas, ainda assim, o trabalho pedagógico necessita de outros estímulos externos, a influência de parceiros e a sistematização de conceitos em situações que não comportam o lúdico. Portanto, o jogo é um dos recursos que favorecem a construção do conhecimento para educandos na educação infantil e nos anos iniciais do ensino fundamental por contemplar diferentes tipos de linguagem, mas requer conhecimento e domínio por parte do educador que o utilizar em sua prática pedagógica (2011 p.149).

A última questão investiga **quais os autores as educadoras conhecem ou estudaram que tratam do tema brincadeira**.

Educadora A “Piaget, Vygotsky e Wallon”.

B citou: “o programa PNAIC, TV escola”,

C citou: “Izabel Cristina e Almeida”.

As respostas das educadoras foram bem sucintas, porem citaram autores conhecidos sobre o tema brincadeira e jogo no processo de ensino-aprendizagem. Rau (2011, p.30) destaca que “a pratica pedagógica por meio da ludicidade não pode ser considerada uma ação pronta e acabada que ocorre a partir da escolha de jogos retirados de um livro”. O educador como mediador do saber, precisa estar sempre na busca de novos conhecimentos e experiências para trazer para salas de aula e trabalhar o cotidiano dos discentes na comunidade escolar. Rau demonstra que:

A ludicidade na educação requer uma atitude pedagógica por parte do professor, o que gera a necessidade do envolvimento com a literatura da área, da definição de objetos, organização de espaços, da seleção e da escolha de brinquedos adequados e o olhar constante nos interesses e das necessidades dos educandos (2011 p.30).

3.2 CONSTRUINDO DIÁLOGOS COM OS EDUCANDOS

Os discentes entrevistados estão numa faixa etária entre 07 e 11 anos. Duas turmas de 3º ano Ensino Fundamental e uma do 4º ano do Ensino Fundamental. Com relação ao questionário dos discentes, foram três questões de múltipla escolha. A seguir apresentamos a análise dos dados tomando por base os autores estudados.

A primeira questão foi feita com o intuito de saber se **os discentes gostam de estudar os conteúdos em sala de aula através de brincadeiras.**

Como podemos constatar de quinze alunos, dez dos alunos dizem gostar de estudar os conteúdos através de brincadeiras, tendo um rendimento maior com relação a aprendizagem em sala de aula. Os demais, sendo cinco alunos não gostam de estudar através de brincadeiras. Sobre isso não podemos tirar conclusões precipitadas, pois não foi perguntado por que os alunos não gostavam. Podemos inferir que nem sempre a metodologia é compreendida da mesma forma por todos os alunos.

Sobre a aceitação das brincadeiras vemos que o brincar oferece muitas possibilidades educacionais, o desenvolvimento corporal, a inteligência, a adaptação da criança ao grupo e assim preparando-a para viver em sociedade. Assim destacamos Rau:

Brincar propicia o trabalho com diferentes tipos de linguagens, o que facilita a transposição e a representação de conceitos elaborados pelo adulto para os educandos. Educar, nessa perspectiva, é ir além da transmissão de informações ou de colocar á disposição do educando apenas um caminho, limitando a escolher ao seu próprio conhecimento (2011 p.39).

A segunda questão foi com relação, **a utilização de brincadeiras em sala de aula para explicar um determinado assunto.**

Como podemos ler através das repostas dos discentes, as educadoras utilizam as brincadeiras em sala de aula. Neste sentido concordamos que os conteúdos aplicados através de brincadeiras e jogos são responsáveis pelo aprendizado e participação dos alunos. Assim Rau relata que,

o brincar é por excelência uma atividade em que os educandos utilizam habilidades e processos que estimulam a imaginação, a criatividade e a autonomia. As atividades lúdicas levam ao desenvolvimento das habilidades motoras e cognitivas, no que diz respeito a diferentes formas de linguagem e à resolução de problemas. Aliás, é para isso que a criatividade: para que o sujeito consiga elaborar estratégias que dêem conta de resolver problemas cotidianos (2011 p.189,190).

A terceira questão foi **observar quais os tipos de brincadeiras os discentes acham importantes para aprenderem os conteúdos em sala de aula.**

Para os sujeitos pesquisados (alunos) entre os quinze alunos respondentes, as doze brincadeiras e jogos apresentados para melhor compreensão dos conteúdos em sala de aula foram aceitos. As brincadeiras elencadas foram **palavras cruzadas, quebra cabeça, dominó e o jogo dos sete erros, entre outras.** Como vemos todas as brincadeiras e os jogos apresentados aos discentes são fundamentais no processo de ensino e aprendizagem dos mesmos. De acordo com Rau, vemos que,

o processo de construção do saber por meio do jogo como recurso pedagógico ocorre porque, ao participar da ação lúdica, a criança inicialmente estabelece metas, constrói estratégias, planeja, utilizando, assim, o raciocínio e o pensamento. Durante o jogo ocorrem estímulos, obstáculos e motivações, momento em que a criança antecipa resultados, simboliza ou faz de conta, analisa possibilidades, cria hipóteses e com esse processo constrói o saber. O educador, nesse contexto, possui o papel de mediador no processo de ensino-aprendizagem (2011.p.67).

As brincadeiras e jogos em sala de aula são fundamentais para o aprendizado dos discentes, pois, através dos mesmos os alunos desenvolvem sua autonomia, sua criatividade, coordenação motora, raciocínio lógico entre outros.

Segundo Rau (2011), o brincar planejado ou espontâneo, pode fazer parte do currículo em diferentes áreas de conhecimento. No entanto, cabe ao educador saber planejar, aplicar e principalmente saber qual função das brincadeiras e dos jogos em sala de aula para o aprendizado dos alunos.

CAPITULO IV – CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa com o tema jogos e brincadeiras como possibilidades de ensinar e aprender buscou conversar com as educadoras sobre o brincar e construir diálogos com os educandos. De outro modo podemos dizer analisar as concepções e as práticas que as educadoras apresentavam com relação ao ato do brincar, das brincadeiras e dos jogos em sala de aula com os discentes.

Entre outros aspectos podemos concluir que as formas de trabalhar com o brincar nas salas de aula, variam de acordo com o entendimento, posicionamento e com a formação das educadoras que estão atuando em sala de aula. Nesse contexto vemos que alguns educadores trabalham com um olhar de que o brincar e o jogo são um meio de diversão para os alunos, entre os momentos de estudo das disciplinas. Com tudo, analisando o percurso histórico da sociedade vemos que muitos educadores constataram a importância da arte e das suas linguagens, entre elas o brincar, como sendo uma forma de representação sociocultural dos educandos. Constatando, portanto, a importância do brincar no desenvolvimento cognitivo, motor, emocional e afetivo da criança.

Retomando as análises feitas percebemos que as professoras entrevistadas trabalham com os jogos e brincadeiras em sala de aula com os discentes, para que os mesmos tenham melhor compreensão dos conteúdos e também para que eles possam interagir com os demais em sala de aula, o que representa uma nova compreensão da arte na escola e na sala de aula.

Percebemos a importância dos materiais utilizados pelas educadoras com relação ao brincar no processo de ensino-aprendizagem dos alunos, como jogos e DVD, palavras cruzadas, parlendas, trava-línguas, poemas, material dourado para explicar as operações matemáticas, e jogos confeccionados pelos alunos. Podemos perceber que as educadoras têm um olhar mais amplo, com relação aos materiais utilizados em sala de aula.

Sobre os educandos podemos concluir que eles gostam de estudar os conteúdos através de brincadeiras, tendo um rendimento maior com relação a aprendizagem em sala de aula.

Podemos ver a importância das brincadeiras e jogos em sala de aula como fundamentais para o aprendizado dos discentes, pois, através destas os alunos

desenvolvem sua autonomia, sua criatividade, coordenação motora, raciocínio lógico entre outros.

Para os alunos as brincadeiras e jogos apresentados ajudam para a melhor compreensão dos conteúdos em sala de aula. Podemos concluir acerca da socialização e ensino dos conteúdos aplicados através de brincadeiras e jogos como responsáveis pela participação dos alunos e posterior aprendizagem e formação de competências.

Assim, esta pesquisa trouxe contribuições essenciais para a nossa formação, o mesmo nos levou a refletir sobre as práticas das educadoras e também para o trabalho futuro como pedagoga valorizando o brincar em sala de aula como metodologia, como filosofia fortalecendo nos discentes desde a infância o quão significativo pode ser aprender.

CAPITULO V – REFERÊNCIAS BIBLIOGRAFICAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica**: técnicas e jogos pedagógicos. 9. ed. São Paulo: Loyola, 1974.

ANGOTTI, Maristela (org.) **Educação infantil**: para que para quem e por porquê? - Campinas, SP:Ed. Alínea, 2011 3ª edição.

BARBOSA, Ana Mae (org.). **Arte–educação**: leitura no subsolo. 7. ed. São Paulo: Cortez, 2008.

BRASIL. **LDB**: Lei de Diretrizes e Base da Educação Nacional. 6.ed.- Brasília: câmara dos deputados,2011.

_____. **Parâmetros Curriculares Nacionais**: Arte. Ministério da educação. Secretaria da Educação Fundamental. -3ed. – Brasília: 2001.

_____. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental Brasília: MEC/SEF, 1998.

CLÁDIS, Carmem Maria; ELISE, Gloria (org.). **Educação infantil**: pra que te quero?- Porto Alegre: Artmed, 2001.

FERRAZ, Maria Heloisa Corrêa de Toledo. **Metodologia do ensino de arte**. São Paulo: Cortez, 1993.

FERRAZ, Maria Heloisa C.de T. **Metodologia do ensino de arte**: fundamentos e proposição-2.ed. –São Paulo: Cortez,2009.

FONTANA, Roseli; CRUZ, Maria Nazaré da. **Psicologia e trabalho pedagógico**. São Paulo: Atual, 1997.

GONSALVES, Elisa Pereira. **Conversas sobre iniciação à pesquisa científica**. 3. ed. Campinas, São Paulo: Editora Alínea, 2003.

KISHOMOTO, N. Tizuko (Org). **Jogos, brinquedos, brincadeiras e a educação**. 14 ed. SãoPaulo: Cortez, 2011.

OLIVEIRA, Maria Marly de. **Como fazer pesquisa qualitativa**. 2º ed. – Petrópolis: vozes, 2008.

OLIVEIRA, Zilma de Moraes Ramalho de. **Educação infantil**: fundamentos e métodos. 6 ed. São Paulo: Cortez, 2010.

RAU, Maria Cristina Trios Dorneles. **A ludicidade na educação**: uma atitude pedagógica 2 ed.- Curitiba: ibpex 2011.

APÊNDICES

APÊNDICE A – QUESTIONÁRIO DO PROFESSOR

Escola:

Nome fictício:

Idade:

Tempo que atua na educação e nesse nível de ensino:

Área de formação e tempo de formação:

- 1- Defina o que é brincar para você?
- 2- Em sua opinião, qual a função do brincar e da brincadeira no processo de ensino aprendizagem do educando?
3. Quais os materiais metodológicos, didáticos e pedagógicos você usa para colocar em pratica a atividade do brincar em sala? Cite-os.
4. Quais os tipos de brincadeiras que você utiliza em sala de aula para desenvolver conteúdos? Como são desenvolvidas?

Xadrez	()
Dama	()
Cabra-cega	()
Mata-mata	()
Dominó	()
Bola de gude	()
Amarelinha	()
Palavras cruzadas	()
Advinha	()
fantoches	()
Jogo dos sete erros	()
Quebra cabeça	()
Outros	()

5. Quais os momentos de sua aula você utilizar a brincadeira?
() no inicio da aula () outras _____
() para dar inicio ao conteúdo
() para passar o tempo
() para socialização
6. Que autores você conhece ou estudou que tratam do tema brincadeira? Cite se conhece.

APÊNDICE B – QUESTIONÁRIO PARA O ALUNO

Escola:

Idade:

Ano:

Primeira vez que faz este ano ou repetente:

1- Você gosta de estudar através de brincadeiras? Qual/quais brincadeira/as você gostaria que fosse usada na sala de aula?

2- A professora utiliza brincadeiras com os alunos para desenvolver estudos na sala de aula?

() sim utiliza () não utiliza

Se sim, qual _____

3- Que tipo de brincadeira você acha importante para aprender os conteúdos?
Por que?

() Dama _____

() Cabra cega _____

() Mata-mata _____

() Dominó _____

() Bola de gude _____

() Amarelinha _____

() Palavras cruzadas _____

() Advinha _____

() fantoches _____

() Jogo dos sete erros _____

() Quebra cabeça _____

() boliche _____

() outros _____

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE
CENTRO DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES
UNIDADE ACADÊMICA DE EDUCAÇÃO**

Título: JOGOS E BRINCADEIRAS COMO POSSIBILIDADES DE ENSINAR E APRENDER

APÊNDICE C – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECEDOR

Eu, _____ fui informado (a) que este projeto trata-se de uma pesquisa de cunho qualitativo, que tem como objetivo geral: Analisar a prática do educador com a arte de brincar como possibilidade de ensinar e aprender. E como objetivos específicos: Identificar o brincar como metodologia para o desenvolvimento integral da criança; Investigar como o educador desenvolve a cognição e a criatividade do educando através das brincadeiras; Analisar o material didático utilizado pelo educador na prática de ensino. A pesquisa acadêmica pretendida será realizada em uma escola pública municipal da cidade de Cajazeiras-PB.

Após ler e receber explicações sobre a pesquisa (para as partícipes desta) teve assegurados os meus direitos de obter respostas a qualquer pergunta e esclarecimento sobre os procedimentos relacionados a pesquisa. Tive assegurado também o direito de retirar o meu consentimento a qualquer momento e deixar de participar do estudo, bem como, a não ser identificado e ser mantido o caráter confidencial das informações relacionadas à minha privacidade e meu anonimato. Os resultados da pesquisa só serão utilizados para fins científicos. Caso deseje, eu posso procurar esclarecimentos junto à pesquisadora. De posse das informações necessárias sobre o projeto de pesquisa, declaro estar ciente do conteúdo deste Termo e desejar participar do projeto/ou autorizar que participe da pesquisa.

Cajazeiras-PB, _____ de _____ de _____

Assinatura do participante

Assinatura da pesquisadora responsável