



**SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
CAMPUS UNIVERSITÁRIO DE CASTANHAL
PLANO DE AÇÕES ARTICULADAS FORMAÇÃO DE PROFESSORES DA
EDUCAÇÃO BÁSICA – PARFOR**

ELZA LÚCIA CRUZ COUTINHO

**O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL: UMA FERRAMENTA
IMPORTANTE NO PROCESSO DE ENSINO – APRENDIZAGEM EM
UMA ESCOLA MUNICIPAL DE CASTANHAL**

Castanhal – Pará

2018



**SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
CAMPUS UNIVERSITÁRIO DE CASTANHAL
PLANO DE AÇÕES ARTICULADAS FORMAÇÃO DE PROFESSORES DA
EDUCAÇÃO BÁSICA – PARFOR**

ELZA LÚCIA CRUZ COUTINHO

**O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL: UMA FERRAMENTA
IMPORTANTE NO PROCESSO DE ENSINO – APRENDIZAGEM EM
UMA ESCOLA MUNICIPAL DE CASTANHAL**

Trabalho de Conclusão de Curso – TCC, como condição final para obtenção do título de Licenciatura em Pedagogia, sob orientação da Profª Ma. Antonia Josilene.

Castanhal – Pará

2018

ELZA LÚCIA CRUZ COUTINHO

**O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL: UMA FERRAMENTA
IMPORTANTE NO PROCESSO DE ENSINO – APRENDIZAGEM EM
UMA ESCOLA MUNICIPAL DE CASTANHAL**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado á Faculdade de Pedagogia do Campus de Castanhal da Universidade Federal do Pará como requisito para obtenção do título de Licenciatura Plena em Pedagogia. Sob orientação da professora Antonia Josilene Lima Cruz.

Aprovada, _____ de _____ de 2018.

Banca Examinadora:

**Castanhal – Pará
2018**

Dedico esta conquista aos meus pais Ophelia Cruz Coutinho e Vicente Ferreira Coutinho (In memoriam).

AGRADECIMENTOS

A Deus, por esta grande conquista. Por ter me dado força e sabedoria para superar os desafios e realizar meu sonho.

A minha orientadora Professora Antonia Josilene Lima Cruz pelo conhecimento compartilhado e pela árdua colaboração na elaboração deste trabalho.

Ao meu esposo Fernando Oliveira Costa, obrigado por todo apoio e companheirismo no decorrer deste percurso.

Aos meus filhos Luiz Paulo Cruz Coutinho e Paulo Roberto Cruz Coutinho, minhas noras Andreza Monteiro Coutinho e Hérica Tânia Oliveira Coutinho a realização deste sonho também eu devo a vocês.

As minhas sobrinhas Ana Flavia Coutinho Bezerra e Ayslane Coutinho Bezerra foram pessoas especiais no decorrer do referido curso.

Aos colegas de classe que durante quatro anos trocamos nossas férias por momentos de estudos e troca de experiências.

Aos nossos queridos professores que no decorrer desses períodos letivos compartilharam conosco muito mais que conhecimentos científicos.

A minha amiga Leonice Lisboa Monteiro que no final do meu curso foi fundamental para a conclusão deste trabalho.

Todos os que aqui foram relacionados foram pessoas especiais que contribuíram direta e indiretamente para a realização de mais esta vitória em minha vida.

Muito Obrigada.

EPIGRAFE

“O jogo para a criança é o exercício, preparação para a vida adulta. A criança aprende brincando. É o exercício que faz desenvolver suas potencialidades”.

(Lopes 2001.p. 35)

RESUMO

Este estudo é o resultado de uma pesquisa que tem como título: **O Lúdico na Educação Infantil: uma ferramenta importante no processo de ensino – aprendizagem em uma escola municipal de Castanhal**. De acordo com Piaget (1974) e Vygotsky (1977) o jogo sempre esteve presente na vida da criança, passando no decorrer da história a fazer parte dos jardins de infância de forma criativa, e posteriormente de forma orientada. A teoria piagetiana tem como objetivo central a gênese dos processos mentais de como esses processos são construídos ao longo da vida, a proposta de Piaget é entender como a criança constrói conhecimentos para que as atividades de ensino sejam apropriadas aos níveis de desenvolvimento das crianças. Para Vygotsky o brincar é um mundo imaginário onde a criança pode realizar seus desejos e o ato de brincar é uma importante fonte de promoção de desenvolvimento. Assim, a importância do brincar passou do simples ato de lazer para a grande contribuição ao desenvolvimento infantil, visto como importante instrumento utilizado no processo de ensino-aprendizagem. Desse modo, os jogos foram se transformando pelas ações dos indivíduos, culturas e tecnologias. Atualmente, não separamos jogo e criança, logo a escola precisa estar apta às práticas de tal recurso didático. É neste contexto que o presente estudo tem como objetivo abordar a utilização e a importância dos jogos na Educação Infantil. Nesse sentido, far-se-á um estudo em uma Escola da rede municipal de ensino no município de Castanhal, nas turmas de Educação Infantil, identificadas como Turma A e Turma B, se os jogos são utilizados como recursos didáticos e se as professoras desenvolvem este tipo de atividades no processo de ensino - aprendizagem. A metodologia utilizada foi o estudo de caso como observações in lócus e um questionário semi estruturado aplicado para as docentes lotadas nas turmas acima citadas. A pesquisa mostra que os jogos estão presentes na referida escola, como recursos didáticos.

Palavras – chave: Jogos. Educação Infantil. Ensino – aprendizagem.

RESUMEN

Este estudio es el resultado de una investigación que tiene como título: **El lúdico en la Educación Infantil: una herramienta importante en el proceso de enseñanza - aprendizaje en una escuela municipal de Castañal**. De acuerdo con Piaget (1974) y Vygotsky (1977) el juego siempre estuvo presente en la vida del niño, pasando en el transcurrir de la historia al hacer parte de los jardines de manera creativa, y más tarde orientado al objeto formulario. Según teoría piagetiana tiene como objetivo central los génesis de los procesos mentales de cómo estos procesos se construyen durante toda la vida, propuesta de Piaget es entender cómo el niño construye conocimientos a la enseñanza son apropiadas para las actividades niveles de desarrollo de los niños. Para Vygotsky el juguete es un mundo imaginario donde el niño puede lograr sus deseos y el acto de jugar es una fuente importante de promoción del desarrollo. Por lo tanto, la importancia de la obra pasó por el simple hecho de ocio de gran contribución al desarrollo del niño, visto como un instrumento importante en el proceso de enseñanza-aprendizaje. De esta manera, los juegos fueron girando por las acciones de los individuos, culturas y tecnologías. Actualmente, juego independiente y cabrito, tan pronto como la escuela necesita es capaz de tales prácticas de recurso educativo. Es en este contexto que el presente estudio pretende abordar el uso y la importancia de los juegos en educación infantil. En este sentido, será un estudio en una escuela municipal de educación en el municipio de Castañal en las clases de la primera infancia, identificados como clase A y clase B, si los juegos son utilizados como recursos didácticos y los profesores desarrollan este tipo de actividades en el proceso de enseñanza-aprendizaje. La metodología utilizada fue el estudio de caso como observaciones en el lugar geométrico y un cuestionario de sumí estructurado aplicado a los profesores de las mencionadas clases hacinados en. La investigación muestra que los juegos son presentes en la escuela, haciendo parte del recurso didáctico.

Palabras – clave: Juegos. Educación Infantil. Enseñanza – aprendizaje.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	9
1. LÚDICO: UMA FERRAMENTA IMPORTANTE NO PROCESSO DE ENSINO – APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL	11
1.1. O LUDICO E A EDUCAÇÃO	11
1.2. UM OLHAR SOBRE O LÚDICO NA SALA DE AULA.....	18
1.3. O DESENVOLVIMENTO DAS CRIANÇAS DA EDUCAÇÃO INFANTIL A PARTIR DA LUDICIDADE	23
1.4. FORMAÇÃO DOCENTE: O PERFIL DO PROFESSOR DA EDUCAÇÃO INFANTIL.....	24
1.5. O TRABALHO DO PROFESSOR NA SALA DE AULA.....	26
2. PERCURSO METODOLÓGICO	27
2.1. PESQUISA QUALITATIVA.....	27
2.2. INSTRUMENTO DE PESQUISA.....	28
2.3. CARACTERIZAÇÃO DA INSTITUIÇÃO	29
2.4. CARACTERIZAÇÃO DO SUJEITO	30
2.5. O ESTUDO DE CASO	31
3. TEORIA E PRÁTICA EM UMA ESCOLA MUNICIPAL DE CASTANHAL	33
3.1 PRÁTICAS E DIFICULDADES DAS PROFESSORAS.....	33
3.2 ANÁLISE DOS DADOS COLETADOS.....	33
3.3 RESULTADO DA PESQUISA	36
CONSIDERAÇÃO FINAL	38
REFERÊNCIAS	39
APENDICE	

INTRODUÇÃO

A presença dos jogos na vida humana permeia por longo tempo, desde os primórdios da civilização. Na Grécia Antiga, bem como na Idade Média, já se utilizava os jogos, mesmo que não fosse praticado com seriedade, por se tratar apenas de uma forma de divertimento. Posteriormente, vários estudiosos como Piaget, Vygotsky e outros comprovaram ser o lúdico um forte instrumento de educação, demonstrando que os jogos favorecem não só a aprendizagem, mas também o desenvolvimento intelectual e a interação social do indivíduo.

O lúdico faz parte do universo da criança e muito se tem discutido em relação a esse processo, por colaborar com o ensino – aprendizagem dos alunos principalmente na Educação Infantil. A partir desse debate surgiu o interesse de estudar essa realidade que faz dos jogos uma ferramenta lúdica no processo educacional.

Diante deste contexto surgem alguns questionamentos: como acontece a utilização dos jogos na prática dos professores? De que forma os professores inserem os jogos na sala de aula? Os professores de Educação Infantil recebem formação continuada? Para responder essas dúvidas, optamos por realizar uma pesquisa de campo utilizando uma abordagem qualitativa e o estudo de caso em uma escola municipal na cidade de Castanhal – Pará.

O objetivo deste trabalho é abordar a utilização e a importância dos jogos na Educação Infantil. Nesse sentido, far-se-á um estudo em uma Escola da rede municipal de ensino em Castanhal – Pará. Escolhemos como sujeito de estudo duas professoras que atuam a mais de três anos trabalhando com alunos de 05 (cinco) anos regularmente matriculados nas turmas de Educação Infantil da referida escola. Sendo aqui identificadas como turma A e turma B, professora A e professora B.

Apresentamos este trabalho estruturado da seguinte forma:

CAPÍTULO I: O percurso teórico da pesquisa – neste capítulo apresentar-se-á toda a definição teórica deste trabalho destacando o lúdico como ferramenta importante no processo de ensino – aprendizagem na Educação Infantil, o lúdico na educação, um olhar sobre o lúdico na sala de aula, o desenvolvimento da Educação Infantil a partir da ludicidade, formação docente e o perfil do professor de Educação Infantil e o trabalho do professor na sala de aula.

CAPÍTULO II: É a estrutura da metodologia do trabalho, apresentando os procedimentos para a realização da pesquisa qualitativa, os instrumentos de pesquisa, a caracterização da instituição e do sujeito e a definição do estudo de caso.

CAPÍTULO III: Organização do estudo em si por meio da pesquisa de campo, relatando a teoria e a prática em uma escola municipal de Castanhal, as práticas e dificuldades das professoras de Educação Infantil, análise dos dados e o resultado da pesquisa.

Seguem a esses capítulos as considerações finais, a referência bibliográfica e os apêndices.

1. LÚDICO: UMA FERRAMENTA IMPORTANTE NO PROCESSO DE ENSINO – APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Neste capítulo faremos um estudo teórico sobre o lúdico como uma ferramenta a mais no processo de desenvolvimento dos trabalhos educativos na Educação Infantil.

1.1. O LUDICO E A EDUCAÇÃO

Para tratar da ludicidade nos espaços/tempos escolares da criança da educação infantil pesquisamos primeiramente o conceito da palavra “Lúdico” e encontramos sua origem no Latim Ludus, cujo o significado é associado a brincadeiras, jogos e divertimentos.

Para Friedman conhecedora desse assunto, a atividade lúdica compreende os conceitos de brincadeira, jogo e brinquedo. Segundo ela:

Brincadeira refere-se basicamente a ação de brincar, ao comportamento espontâneo que resulta de uma atividade não estruturada; jogo é compreendido como uma brincadeira que envolve regras; brinquedo é utilizado para designar o sentido do objeto de brincar; atividade lúdica abrange, de forma mais ampla os conceitos anteriores. (FRIEDMAN, 1992, p.12)

Ao pesquisar outros autores como Huizinga (2007) e Kishimoto (1998), percebemos que existem aproximações e distanciamento a respeito desses conceitos. Mas, entendemos que uma atividade lúdica é um exercício de entretenimento, que dar prazer, induzindo a motivação e a diversão. Assim, Huizinga (2007, p.33-34) ver o jogo como “uma atividade ou ocupação voluntária exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias dotadas de um fim em si mesmo”.

Outros autores também inserem em seus estudos referências aos jogos. Segundo Piaget (1975) e Winnicott (1975):

Conceitos como jogo, brinquedo e brincadeira são formados ao longo de nossa vivencia. É a forma que cada um utiliza para nomear o seu brincar. No entanto, tanto a palavra jogo quanto a palavra brincadeira pode ser sinônimo de divertimento.

Desse modo, o lúdico deve ser inserido no processo de ensino-aprendizagem como um apoio pedagógico para que a arte do aprender se torne prazerosa. Conforme Santos (1999), para a criança, brincar é viver. Esta é uma afirmativa bastante usada e aceita, pois a própria história da humanidade nos mostra que as crianças sempre brincaram, brincam hoje e, certamente, continuarão brincando. Sabemos que ela brinca porque gosta de brincar e que quando isso não acontece alguma coisa pode não estar bem. Enquanto algumas crianças brincam por prazer, outras brincam para dominar angústias e dar vazão à agressividade.

Santos (1999), nos dar vários enfoques teóricos sobre o brincar, dentre vários pontos de vista: filosófico, sociológico, psicológico, da criatividade e da pedagogia:

Filosófico: o brincar é abordado como um mecanismo para contrapor à racionalidade. A emoção deverá estar junta na ação humana tanto quanto a razão. **Sociológico:** o brincar tem sido visto como a forma mais pura da inserção da criança na sociedade. Brincando a criança vai assimilando crenças, costumes, regras, leis e hábitos do meio em que vive. **Psicológico:** o brincar está presente em todo o desenvolvimento da criança nas diferentes formas de modificação de seu comportamento. **Criatividade:** tanto o ato de brincar como o ato criativo está centrado na busca do “eu”. É no brincar que se pode ser criativo, e é no criar que se brinca com as imagens fazendo o uso do próprio potencial. **Pedagógico:** o brincar tem-se revelado como uma estratégia poderosa para a criança aprender. (SANTOS, 1999)

De acordo com o que foi mencionado sobre o brincar em diferentes enfoques, podemos perceber que ele está presente em todas as dimensões da existência do ser humano e, muito especialmente na vida da criança. Podemos afirmar realmente que “brincar é viver”, pois a criança aprende a brincar brincando e brinca aprendendo. Assim, o lúdico vem para a sala de aula como contribuição para o desenvolvimento da aprendizagem.

O brincar é uma necessidade básica da criança, assim como a alimentação, a saúde, as habitações são vitais para o desenvolvimento do potencial infantil. Para manter o equilíbrio com o mundo, a criança necessita brincar, jogar, criar e inventar. Estas atividades lúdicas tornam-se mais significativas à medida que se desenvolve inventando, reinventando e construindo. Destaca Chateau (1987, p.14) que “uma criança que não sabe brincar, é uma miniatura de velho, será um adulto que não saberá pensar”. Logo, é necessário proporcionar a criança esta oportunidade de interação com o outro e consigo mesma, através de jogos. Mostrar para o mundo infantil a importância da brincadeira e que existem infinitas maneiras de brincar.

Por meio da psicologia, temos conhecimento que além de ser genético, o brincar é fundamental para o desenvolvimento psicossocial equilibrado do ser humano. Por intermédio da relação com o brinquedo, a criança desenvolve afetividade, a criatividade, a capacidade de raciocínio, a estruturação de situações, o entendimento do mundo. A autora Wajskop diz:

Brincar é a fase mais importante da infância do desenvolvimento humano neste período por ser a auto - ativa representação do interno a representação de necessidades e impulsos internos. (WAJKSOP, 1995, p. 68)

O ser humano que brinca aumenta sua independência, estimula sua sensibilidade visual e auditiva, valoriza sua cultura popular, desenvolve habilidades motoras, exercita sua imaginação sua criatividade socializa-se, interage, reequilibra-se, recicla, recicla suas emoções, sua necessidade de conhecer e reinventar e, assim, constrói seus conhecimentos. De acordo com Miranda:

Piaget foi um dos pesquisadores que mais destacou o jogo como elemento coadjuvante no processo evolutivo da criança e a capacidade socializadora que este possuiu. É um teórico consagrado mundialmente pelas suas descobertas a respeito do desenvolvimento humano, sobretudo em seus aspectos cognitivos. Ele preocupa-se com o estudo mental ou cognitivo da forma como os indivíduos conhecem o mundo exterior, entendendo o desenvolvimento como busca de um equilíbrio superior, e como ele constrói seu conhecimento um processo de equilíbrio constante. No jogo, a criança se apropria daquilo que percebe da realidade. (MIRANDA, 2001, p. 34)

O autor defende ainda que o jogo não seja determinante nas modificações das estruturas, mas pode transformar a realidade.

Neste processo de aprendizagem, Piaget (1974), defende duas tendências: incorporação dos objetos ou dos conhecimentos aos esquemas existentes (quando está desenvolvido o esquema de sugar, a criança suga a chupeta, o dedo, e objetos que tenham acesso). Por acomodação – modificação dos esquemas existentes para assim atender as novas exigências do ambiente (quando a criança tocar um objeto e sente que lhe escapa, modifica o esquema de tocar forçando assim um novo esquema, o de apanhar ou assegurar para assimilar o objeto).

Outros fatores importantes para o desenvolvimento cognitivo é a maturação e interação social. A maturação possui grande importância no desenvolvimento das funções cognitivas, uma vez que se refere ao crescimento fisiológico ao desenvolvimento do sistema nervoso, inclusive o do cérebro. Já a interação com

outras pessoas faz com que aconteça um desequilíbrio em relação ao conhecimento. Quando os pensamentos da criança entram em conflito com o pensamento de outra ou de um adulto, ela começará então a questionar seus pensamentos. Os indivíduos segundo Piaget se desenvolvem intelectualmente a partir de exercícios e estímulos oferecidos pelo meio que vivem. O comportamento de cada um é construído numa interação entre o meio e o indivíduo.

Segundo La Taille (1992), a teoria piagetiana do desenvolvimento humano perpassa quatro períodos do desenvolvimento que são: Sensório – Motor (zero a dois anos), Pré - operatório (dois a sete anos), Operações Concretas (sete a onze ou doze anos), Operações Formais (onze ou doze anos em diante).

Cada estágio do desenvolvimento descrito por Piaget tem uma sequência que depende da evolução do nascimento até o final da vida. Uma fase se interliga com a outra forma que o final de um se compreende com o começo de outra. A evolução começa com a fase puramente reflexiva, passando pela assimilação pelo simbolismo até chegar a acomodação. Até agora, estar-se numa linha que aponta o papel dos objetos no aprendizado dos nossos indivíduos: as crianças; esse aprendizado ocorre num dado espaço, o qual é rodeado por sujeitos culturais: os adultos.

Para tanto, não se trata aqui de uma relação mecânica e linear de aprendizado e desenvolvimento, não basta que se apresentem as crianças junto aos objetos da cultura, sejam abstratos ou materiais. Piaget acredita que os materiais utilizados são de suma importância para o desenvolvimento cognitivo da criança e dentro do qual se desenvolvem processos psíquicos que preparam o caminho da transição da criança para um novo e mais elevado nível de desenvolvimento, também facilita a interação social e assim desenvolve, na troca das relações o desenvolvimento afetivo e cognitivo.

Nos estudos de La Taille (1992) Piaget classifica em 6(seis) fases o desenvolvimento do jogo nas crianças e que também segundo sua evolução em três tipos: jogo de Exercício, Jogo Simbólico, Jogo de Regras.

Vygotsky (1979), estabelece uma relação entre o jogo e a aprendizagem, atribuindo-lhe uma grande importância. Para que se possa melhor compreender essa importância é necessário retornar algumas ideias de sua teoria do desenvolvimento cognitivo. A principal é que o desenvolvimento cognitivo resulte da interação entre a criança e as pessoas com quem mantém contatos regulares.

No desenvolvimento a imitação e o ensino desempenham um papel de primeira importância. Porém em evidência as qualidades especificamente humanas do cérebro e conduzem a criança a atingir novos níveis de desenvolvimento. A criança fará amanhã sozinha aquilo que hoje é capaz de fazer em cooperação. Por conseguinte, o único tipo correto da pedagogia é aquela que segue em avanço relativamente ao desenvolvimento e o guia: deve ter por objetivo, não as funções maduras, mas as funções em vias de maturação. (VYGOTSKY, 1979, p. 138)

Para ele o homem é um ser social em sua essência, e toda a sua aprendizagem vem de uma atividade Inter psicológica (social externa) para posteriormente se transformar em Intra psicológica (individualmente e interna), ou seja, o aprendizado se dá inicialmente do meio social para depois atingir a esfera do indivíduo. O desenvolvimento da criança acontece, inicialmente com a interação entre ela e as pessoas mais próximas.

O centro dos estudos de Vygotsky sobre o desenvolvimento e aprendizagem infantil esteve na zona de desenvolvimento proximal ZDP. O nível de desenvolvimento denominado de real representa tudo àquilo que a criança já consegue realizar sozinha, ações já estão consolidadas pelo seu desenvolvimento, A ZDP é caracterizada por alguns processos que estão em construção, que ainda não atingiram a maturação, mas que após serem realizadas com o auxílio de alguém mais experiente poderá ser realizado de forma independente, por favorecer a criação desta zona, já que faz parte da natureza infantil podendo contribuir para o amadurecimento dos processos que estão em formação.

Desta forma, entende-se que o papel do professor (a) é de possibilitar ao aluno nos conhecimentos psicológico, fazendo com que o contexto no qual está inserido facilite experiências que possam proporcionar ao aluno avançar nos conhecimentos já existentes rumo as novas aprendizagens para que ocorra a mudança de nível. Não é o caráter espontaneidade do jogo que o torna uma atividade importante para o desenvolvimento da criança, mas sim, o exercício no plano da imaginação da capacidade de planejar, imaginar situações diversas, representar papéis e situações lúdicas, os seus conteúdos e as regras inerentes a cada situação.

Segundo Vygotsky (1979), no jogo simbólico estão presentes as condições que possibilitam a criação de uma zona de desenvolvimento proximal. Ao desenvolver um jogo simbólico a criança projeta-se em atividades que são vivenciadas pelos adultos. Dessa forma ela ensaia atitudes, hábitos e situações que

não estão preparadas na vida real, atribuindo-lhes significados divergentes das suas possibilidades afetivas. A atuação nesse mundo imaginário cria uma zona de desenvolvimento proximal (ZDP) formada por conceitos ou processos em desenvolvimento.

Todos conhecem o grande papel que nos jogos da criança desempenha a imitação, com muita frequência estes jogos são apenas um eco do que as crianças viram e escutam aos adultos, não obstante estes elementos da sua experiência anterior nunca se reproduzem no jogo de forma absolutamente igual e como acontecem na realidade. "O jogo da criança não é uma recordação simples do vivido, mas sim a transformação criadora das impressões de uma nova realidade que responda às exigências e inclinações da própria criança. (VYGOTSKY, 1979, p.12)

Outro aspecto importante colocado por Vygotsky (1984), é que, no jogo de faz de conta, a criança passa a dirigir seu comportamento pelo mundo imaginário, isto é, o pensamento está separado dos objetos e a ação surge das ideias. Assim, do ponto de vista do desenvolvimento infantil, o jogo de faz de conta pode ser considerado um meio para desenvolver o pensamento abstrato.

A interpretação deste teórico atribuiu ao jogo imaginário uma dupla tendência com ações subordinadas ao real, pelos seus vínculos com acontecimentos e regras daquilo que é vivenciado e com a transformação do real, pelas possibilidades de recombinação criativa das experiências. Portanto, as atividades lúdicas quanto à atividade criativa, surgem marcadas pela cultura e mediadas pelos sujeitos com que elas se relacionam.

A promoção de atividades que oferecem o desenvolvimento em brincadeiras principalmente aquelas que promovem a criação de situações imaginárias, tem nítida função pedagógica. A escola e, particularmente a pré-escola, poderiam a partir desse tipo de situação, atuar no processo de desenvolvimento das crianças, a brincadeira não poderia ser considerada uma atividade de passatempo, sem outra finalidade que a diversão. É necessário considerar as brincadeiras que as crianças trazem de casa ou da rua e que organizam independentemente do professor, como um diagnóstico daquilo que já conhecem tanto no que diz respeito ao mundo físico e social, bem como do afetivo é necessário que a escola possibilite o espaço, o tempo e um educador que seja o elemento mediador das interações das crianças como os objetos de conhecimento.

Tanto Piaget, quanto Vygotsky, veem a criança como um ser que recria realidades e podem modificar algumas situações vividas, embora para Piaget (1974) o desenvolvimento se inicia com a maturação biológica, para Vygotsky (1984) este é proporcionado pela interação com o meio social. O brincar e o jogar são atos indispensáveis a saúde física, emocional e intelectual por meio deles, a criança desenvolve a linguagem, o pensamento, a socialização, a iniciativa e a auto estima. Ambos contribuem para que seja entendido o sentido do jogo e sua relevância em detrimento a educação escolar.

Conforme Vygotsky, o aprendizado e o desenvolvimento estão inter-relacionados desde o primeiro dia de vida. Assim, é fácil concluir que o aprendizado da criança começa muito antes de ela frequentar a escola. Todas as situações de aprendizado que são interpretadas pelas crianças na escola já têm uma história previa, isto é, a criança já se deparou com algo relacionado do qual pode tirar experiências. A aprendizagem é o processo pelo qual o indivíduo adquire informações, habilidades, atitudes, valores, etc. A partir de seu contato com a realidade, o meio ambiente, as outras pessoas.

Contudo, neste contexto, Vygotsky diz que é possível entender que o jogo auxilia a criança nesse processo de aprendizagem, pois vai proporcionar situações imaginárias em que ocorrerá o desenvolvimento cognitivo e irá proporcionar, também, fácil interação com pessoas, as quais contribuirão para um acréscimo de conhecimento. Desta forma, é imprescindível a utilização de jogos no meio pedagógico.

Com o desenvolvimento pedagógico inspirado em Froeber, também, introduziu o jogo no currículo da Educação Infantil. Kishimoto observou que:

Todos os jogos froebelianos envolvem movimentos das crianças de acordo com os versos por elas cantadas. O conteúdo das músicas, em consonância com os movimentos, facilita o conhecimento espontâneo sobre os elementos do ambiente. O papel educativo do jogo é exatamente esse quando desenvolvido livremente pela criança, o jogo tem efeitos positivos na esfera cognitiva, social e moral. (KISHIMOTO, 1993, p. 102)

Portanto, os jardins de infância foram frutos da expansão da proposta Froebeliana, que por sua vez influenciou a educação infantil de todos os países. Muitos filósofos como Aristóteles, Platão, Montaigne e Rousseau enfatizam o papel do jogo na educação, porém, foi através de Froeber que a criança pôde brincar, de fato na escola.

Neste cenário, vale ressaltar que o brincar possui um papel importante no desenvolvimento da criança, que é umas das linguagens utilizadas por elas, e por isso, é necessário que tenha o seu espaço nas instituições de educação infantil. Os jogos sempre estiveram presentes na história da humanidade e a importância do brincar, do simples ato de fazer para uma contribuição ao desenvolvimento da criança, também passou a ser vista como um importante instrumento a ser utilizado no processo de aprendizagem.

Desta forma, os jogos foram se transformando continuamente pelas ações dos indivíduos e por suas culturas e tecnologias. Os primeiros estudos sobre o jogo educativo situam-se na Roma e Grécia Antigas com os pensadores Platão, Aristóteles, Horácio e Quintiliano. Nesta época, o jogo era visto como importante instrumento para o preparo à vida adulta. Ao longo da história, encontrar a existência da relação entre o jogo e a educação, já que, Gregos e Romanos já falavam da importância do jogo para educar a criança.

Com a chegada do Cristianismo na Idade Média, a educação passou a ser disciplinadora e o uso dos jogos na educação não foi mais permitido, pois era considerado algo criminoso, culposo, diminuindo assim, o interesse pelos jogos, compreendendo um período de oculto que durou até o século XVI. Contudo, foi a partir do século XVIII, que a imagem da criança começou a ser distinto do adulto, e o brincar destaca-se como característica da idade.

1.2. UM OLHAR SOBRE O LÚDICO NA SALA DE AULA

A partir do entendimento e de um olhar diferenciado sobre o ensino e aprendizagem dos alunos da Educação Infantil, é possível trazer o lúdico como coadjuvante nas práticas pedagógicas auxiliando os alunos da Educação Infantil no processo de desenvolvimento.

Segundo Kishimoto (2002), as atividades lúdicas envolvem o jogo, o brinquedo e a brincadeira, precisando ser garantidas em todas as dimensões na Educação Infantil, mas em especial nas instituições de educação infantil, criadas a partir de então. Nesse período da vida da criança, são relevantes todos os aspectos de sua formação, pois como ser “bio-pisico-social-cultural” dá os passos definidos para uma futura escolarização e sociabilidade adequadas como membro do grupo social que pertence.

Essa mesma autora enfatiza que se faz necessário compreender os princípios e fundamentos filosóficos, socioculturais e psicológicos que norteiam o emprego do jogo no contexto educacional, apresentando o jogo no seu percurso histórico e as influências recebidas pelas transformações sociais, culturais e históricas. Os jogos sempre estiveram associados a educação e a criança e se constituíram em uma forma de atividade do ser humano.

A Educação Infantil, tendo como currículo primordial o desenvolvimento de habilidades básicas, tais como: desenvolvimento cognitivo, social e emocional, valorização da solidariedade, respeito, habilidades motoras. Assim, o jogo tem o papel de facilitar esse processo. Algumas habilidades desenvolvidas na criança e que reforçam capacidades indispensáveis para toda vida, através do jogo, são: motivação, atenção, concentração e habilidades percentuais e psicomotoras. Ao desenvolver estas habilidades na educação infantil, o jogo estará oportunizando aos educandos, a aprendizagem.

A motivação, por exemplo, contribui para que a criança assimile os conteúdos ou as cenas que elas presenciam fora da escola; a atenção e a concentração também são primordiais para a aprendizagem e o desenvolvimento da criança. (MIRANDA, 2001)

Pelo fato de os jogos estarem hoje, mais presentes nas escolas, julga-se que a criança frequenta as aulas com mais assiduidades e entusiasmo, que as crianças de algumas décadas atrás. Porém, para essa realidade se faz necessário entender o processo pela qual passou Educação Infantil para que se pudessem inserir em seu contexto os jogos como recurso educativo.

Além de facilitar a aprendizagem, os jogos apreendem a atenção das crianças, o que é imprescindível nesse processo é que as crianças que jogam tornam-se bem mais criativas que aquelas que não jogam. O jogo é um campo fértil para a semente da imaginação, destacando-se os jogos de faz-de-conta, em que as crianças criam personagens ou imitam os adultos, pais, tios, professores, ou seja, criam histórias abordando os mais diversos assuntos, por isso o jogo por si só é um universo de informações que precisam ser exploradas cada vez mais pela criança em fase escolar.

Há um comentário de Oliveira (2002), que relata o fator cultural e sua relação com o jogo:

Pesquisa sobre o jogo, realizada de diferentes perspectivas teóricas, revela que várias espécies de mamíferos ocupam-se em simular perseguições e fazer exploração do meio, desligadas de objetivos de mera sobrevivência. Essas atividades visam à aquisição de comportamentos considerados necessários à vida adulta desses animais. O jogo humano difere, contudo de modo significativo dessa situação, por requerer a capacidade de se relacionar com diferentes parceiros e com eles comunicar-se por meio de diferentes linguagens, para criar o novo e tomar decisões. É algo culturalmente determinado. (OLIVEIRA, 2002, p. 159)

Diferente dos jogos lúdicos dos animais, as brincadeiras das crianças não são instintivas, mas sim, precisamente humana. Ao trabalhar o jogo com a criança, o educador estará desenvolvendo nela várias habilidades como: coordenação motora, cognitiva, motivação, assimilação de conceitos, dentre outros.

Baseado nos estudos de Cunha (2001) é possível observar na escola que a criança para conviver com outras pessoas, certamente, sofre impacto. Todavia, a comunidade escolar deve tornar-se a segunda família, favorecendo a mesma um ambiente acolhedor e tranquilo para que esta se sinta bem nesta nova etapa da vida, onde fique à vontade em um espaço acolhedor, e não sinta diferença de um ambiente para o outro. Para fortalecer laços fraternos através da ludicidade, já que o brincar é uma ação espontânea da criança.

Ainda neste olhar não se pode separar o brincar da Educação Infantil, e os jogos assumem um papel importante nesta ligação, por ser inerente a vida da criança. Brincando as crianças desenvolvem diversas habilidades, que servirão de alicerce para suas vidas, constroem valores, assimilam conteúdos, podem adquirir domínio da comunicação como os outros retratam o cotidiano que possuem, seja ele bom ou ruim. A criança que brinca é mais espontânea, geralmente não possui dificuldade de socialização, quando a brincadeira se trata de um jogo, várias habilidades serão estimuladas tais como: concentração, coordenação motora, áudio visual, auditiva, ou seja, a criança segue à risca todas as regras do jogo para ganhar a competição. A criança não percebe que, brincando está aprendendo algo. Ela entende o jogo como uma simples brincadeira que as divertem bastante. Cunha:

É a favor dos jogos e brincadeiras realizadas na Educação Infantil uma vez que revela a importância de trabalhar os jogos e a brincadeira para aquisição conhecimento. “Jogando a criança estará trabalhando a competição e esta a levará a motivação, pois os jogos e os brinquedos expressam valores e proporcionam oportunidades para a assimilação de ideias e formação de princípios. (CUNHA, 2001, p. 29)

A motivação despertada na criança por meio dos jogos contribui para que ela tenha interesse pelo aprender, o que facilita o seu desempenho nas aulas. Brincando as crianças vão descobrindo os seus pontos fortes e aprimorando os pontos fracos, e a partir daí formará sua personalidade. Nos jogos de competições, o educador deve atuar como um mediador, incentivando e lembrando que tudo não passa de um jogo, onde terão vencedores e perdedores, porém, o importante é competir.

A autora reconhece ainda, que há necessidade de destruir os aspectos negativos da competição, estimulando a motivação. Se o jogo for trabalhado com grupos de várias crianças, o sentimento de perda não será tão forte, porque não foi somente uma criança que perdeu, e sim várias. Nas competições individuais, o sentimento de derrota é mais forte, fazendo com que a criança se sinta inferior à outra, mas é nesse momento que a criança irá formar os seus princípios e precisará do auxílio do educador. Assim, a autora acrescenta que “se a criança for respeitada em seus interesses e subsidiadas em suas buscas, com certeza manterá vivo o prazer de aprender e fará da construção do conhecimento uma deliciosa aventura no caminho da sabedoria. (CUNHA, 2001, p. 28)

Neste sentido, Cunha (2001), vê que, através dos jogos e das brincadeiras, a criança pode assimilar conceitos, viver experiências que lhes servirão para a sua formação e poderão também melhorar algumas dificuldades que possuem em relação à aprendizagem. Portanto, as crianças precisam ser auxiliadas em suas buscas para que possam obter resultados positivos ao final de cada competição. Mas, é preciso que os adultos respeitem os interesses das crianças quando estiverem conduzindo um jogo a elas, pois só assim elas terão suas habilidades despertadas no decorrer da atividade que lhes forem propostas.

O jogo ajudará a criança a desenvolver o interesse por fazer algo e fazer bem feito. A cooperação com o parceiro, a criatividade e a maturidade são habilidades conseguidas quando se trabalha com jogos. Já na visão de Miranda (2001), o jogo mobiliza a cognição e desenvolve na criança inteligência e personalidade, além de proporcionar fundamentos para a construção de conhecimento. Segundo essa linha de raciocínio o autor dispõe de certo comentário:

Quanto a observação, é importante adiantar que, em se tratando de cognição, os professores demonstram enfatizar comumente como metas: a redução de problemas, elevação do pensamento lógico e abstrato. Todavia,

concorrem de igual maneira outros fenômenos importantes, que reclamam para serem levados em conta e merecem uma melhor exploração. São eles: a percepção, o exercício da linguagem e a formação de conceito, que são confirmados na concepção de Mussen (1972) têm cognição: “A existência do exercício cognitivo, no tocante as pretensões de resolução de problemas, elaboração do pensamento lógico e abstração foi notada em todos os jogos observados”. (MIRANDA, 2001, p. 48)

Miranda (2001), através da observação percebeu que quando o jogo é trabalhado em duplas ou em grupos o educador estará trabalhando a socialização das crianças, fator muito importante para o desenvolvimento destas; detectou também que se trabalha com muita ênfase na sensibilidade e na estima das crianças, causando assim simpatia e empatia, provocando, assim o estreitamento dos laços de amizade e efetividade mútua.

Os jogos sempre estiveram associados à educação e a criança e se constituíram em uma forma de atividade do ser humano. As escolas novistas enfatizam que os jogos, a liberdade, atividade e vitalidade da criança é que são valorizadas, ou seja, não são objetivos relacionados à aquisição de conteúdo, todavia em outras habilidades que as crianças necessitam. Neste contexto, Kishimoto relata que:

A recreação na acepção de escolas novistas brasileiras diverge daquela emitida pelos filósofos gregos de uma recreação descompromissadas. Não é também daquele jogo livre que acontece nas ruas, nos quintais e praças, descritos por folcloristas. A recreação tem um sentido de atividade orientada na busca de objetivos relacionados ao desenvolvimento físico, cognitivo e social. Prioritariamente buscam-se formar o corpo e conjuntamente habilidades cognitivas, morais e sociais. Geralmente, entram na categoria de jogos recreativos, aqueles pertencentes ao folclore infantil nos quais predominam atividades motoras (barra, manteiga, corda) e rodas cantadas. (KISHIMOTO, 1993, p. 109)

Os jogos têm seu valor por fazerem as crianças assimilarem os conteúdos e além da cognição, elas estarão trabalhando a socialização, a motivação, a cooperação, a afetividade dentre muitas outras habilidades que estarão sendo aguçadas.

Kishimoto (1993), vê o jogo como peça fundamental para se trabalhar na Educação Infantil. Ela acredita que a criança deve ser estimulada pelos adultos; e assim, surge a ação educativa, mas para isso é necessário que sejam mantidas as condições para que as crianças possam expressar o jogo. Tende haver a ação da criança ao brincar. Dessa forma, o educador estará incentivando a aprendizagem e desenvolvendo habilidades por meio de tal recurso didático.

Lopes (2001), também enfatiza o uso dos jogos na educação infantil:

Dedicados a pré-escola e a alguma defasagem de coordenação motora fina, alguns jogos proporcionam a oportunidade do exercício motor, desenvolvendo assim, essa habilidade tão importante para alfabetização. A manipulação de tesouras, de massas (...) são elementos próprios para esses trabalhos. (LOPES, 2001, p. 42)

A criança que joga torna-se bem mais criativa que aquelas que não jogam, já que o jogo é um campo fértil para a semente da imaginação: como exemplo dessa criatividade, destaca-se os jogos de faz-de-conta, em que as crianças criam personagens ou imitam os adultos, pais, tios, etc. Criam histórias abordando os mais diversos assuntos.

1.3. O DESENVOLVIMENTO DAS CRIANÇAS DA EDUCAÇÃO INFANTIL A PARTIR DA LUDICIDADE

Segundo Oliveira (1999), os jogos didáticos são recursos indispensáveis para uma boa prática pedagógica desde que o educador que trabalha nesta área de ensino tenha muita criatividade e dedicação. Sabendo que na Educação Infantil, especialmente os jogos, podem ser utilizados nos mais variados eixos: linguagem oral e escrita, matemática, sociedade e natureza, movimento e outros. Assim, os jogos também podem estar presentes nas demais modalidades de ensino, uma vez que podem ser utilizados nas disciplinas como: português, matemática, história/geografia, ciências, artes, etc. E assim através da utilização deles gerar integração entre as matérias curriculares.

Para trabalhar, os professores têm que utilizar várias estratégias que venham a contribuir para o processo de ensino - aprendizagem; os recursos didáticos são fundamentais para que possa ajudar a criança na assimilação de conteúdos de maneira dinâmica e prazerosa.

Portanto, a ludicidade é indispensável neste processo de desenvolvimento e conhecimento, pois através das brincadeiras e dos jogos, a criança aprende de acordo com que lhe for apresentado sem perder o prazer do brincar e aprender. A escola será uma extensão desse mundo, com objetivos definidos para formar o cidadão consciente de suas obrigações, direitos e deveres.

Comprometidos com a qualidade da sua prática pedagógica, profissionais da área educacional reconhecem a importância do jogo como uma ferramenta para o desenvolvimento social, emocional e intelectual dos alunos; e afirmam que a ludicidade corresponde a uma profunda exigência do organismo e ocupa lugar importante na educação escolar estimulando o crescimento e o desenvolvimento da coordenação muscular as faculdades intelectuais, a iniciativa individual, favorecendo o advento e o processo da palavra. Estimula ainda a atenção, a observação e conhecer as pessoas e as coisas do meio ambiente em que vive.

Diante do exposto acima, percebemos que o professor necessita de diferentes formas de planejamento. O jogar é também essencial para que a criança utilize suas potencialidades de maneira integral. Ao desenvolver sua criatividade, a criança entra em contato com o seu próprio eu. Ela é libertada para penetrar no ambiente, explorar, aventurar e enfrentar sem medo todos os perigos, pois através do jogo o indivíduo brinca naturalmente explorando toda a sua criatividade e espontaneidade.

1.4. FORMAÇÃO DOCENTE: O PERFIL DO PROFESSOR DA EDUCAÇÃO INFANTIL

Atualmente o processo educacional no Brasil, vem passando por várias transformações. E nesse sentido, está inserida a formação do professor, que para atuar no mercado de trabalho deve aperfeiçoar-se constantemente. Paulo Freire (1996), afirma que “onde quer que haja mulheres e homens há sempre o que fazer, há sempre o que ensinar, há sempre o que aprender”.

Existem diversos jogos, e para serem usados é necessário que o educador tenha conhecimento e saiba selecionar cada jogo de acordo com a fase de desenvolvimento de cada criança. É necessário que o profissional da Educação Infantil receba cursos de capacitação que contribuam para inovar sua prática, além da formação acadêmica.

Desse modo, irão desenvolver novas habilidades em sala de aula e os discentes receberão um melhor aprendizado por meio de atividades lúdicas. É indispensável a interação entre a criança e o educador quando se trabalha com o lúdico, visto que o professor para o aluno é um exemplo a ser seguido. É importante que o educador busque, de forma incessante, tanto a formação quanto a

informação, pois dessa forma estará adquirindo conhecimentos para uma boa prática. Assim, a utilização dos jogos em sala de aula será desenvolvida com coerência, facilitando a aprendizagem dos alunos e inovando a metodologia do professor.

Neste contexto, a formação do educador é indispensável, pois fazendo um paralelo entre um quebra-cabeça e a formação do educador, pode-se afirmar que, enquanto o primeiro se completa com o encaixe de todas as peças, o segundo jamais se completará, pois a formação profissional não se acaba com o término de um curso, sempre faltará à peça seguinte. (SANTOS,1997, p. 13)

Os profissionais da Educação Infantil precisam ter uma concepção do seu valor em si mesmo, enquanto ator social e, a sua importância neste processo educativo para a sociedade. Nesse parâmetro, questão acerca da formação integral do indivíduo tem sido bastante enfatizada; não podemos, portanto, enquanto educador ficar reduzido apenas a um currículo formal tecnicista. O professor deve pensar no aluno como elemento primordial do processo ensino-aprendizagem, o que significa compreender seus aspectos emocionais, sociais e corporais. Contudo, nota-se a necessidade da formação para o uso dos jogos em sala de aula, assim, segundo Oliveira:

A intervenção do professor deve basear-se em uma análise as situações de jogo produzidas pelas crianças, em relação tanto a seus conteúdos (temas, personagens, clima emocional, etc) como seus aspectos externos ou formais normais, uso de materiais, organização do espaço, modos de perceber que uma criança já está dominando uma situação e mostra-se pronta para novos desafios, o professor pode atuar sobre as regras do jogo, tornando-as mais difíceis; por exemplo, ao pedir à criança que ande apenas sobre um pé, como se tivesse machucado o outro. (OLIVEIRA, 2002, pp.233-234)

Portanto, percebe-se que é necessária a união entre teoria e prática para formação profissional do educador de modo que utilize a sua criatividade em prol de um melhor aprendizado em sala de aula. Entendemos que na maioria das vezes, o professor precisa de incentivo para aguçar seu conhecimento para poder criar estratégia que em alguns momentos, será necessário para contornar situações do cotidiano escolar.

1.5. O TRABALHO DO PROFESSOR NA SALA DE AULA

A Escola é uma instituição com vários compartimentos e em seus espaços abriga muitos funcionários para que ela possa desenvolver o seu papel. Contudo, ao pensar o processo de ensino – aprendizagem, lembramos da sala de aula, o (a) professor (a) e o (a) aluno (a). É nesse sentido que o docente no exercício de sua função exerce vários papéis. Paulo Freire afirma que:

Pormenores assim da cotidianidade do professor, portanto igualmente do aluno, a que quase sempre pouca ou nenhuma atenção se dá, tem na verdade um peso significativo na avaliação da experiência docente. O que importa na formação docente, não é a repetição mecânica do gesto, este ou aquele, mas a compreensão do valor dos sentimentos, das emoções, do desejo, da insegurança a ser superada pela segurança, do medo que, ao ser “educado”, vai gerando coragem. (FREIRE, 1996, p.45)

Sabemos que muitas dificuldades são encontradas neste universo chamado sala de aula. Todavia, este também é lugar de superação, de descobertas inesquecíveis, por isso, quando este espaço se torna um ambiente agradável tudo fica mais fácil. Cabe, portanto, ao professor fazer de sua sala de aula um local de troca de conhecimento de forma prazerosa, onde o aluno sinta-se acolhido e seguro.

No que concerne a sala de aula para educandos da Educação Infantil, este espaço tende a ser muito mais colorido e agradável, para que cada criança sinta que está num ambiente que vai além da extensão de sua casa. E que neste lugar poderá desfrutar de momentos encantadores para iniciar seu processo de vida escolar. Assim, o docente deve incentivar e ainda aprender brincando com seus discentes.

2. PERCURSO METODOLÓGICO

Para realização deste estudo a metodologia foi dividida em quatro partes: Pesquisa Qualitativa, Instrumento de Pesquisa, Caracterização da Instituição, Caracterização do Sujeito e O Estudo de Caso. Todavia, houve uma pesquisa teórica embasada em vários estudiosos que destacam a importância do Lúdico no processo educativo.

2.1. PESQUISA QUALITATIVA

No sentido de verificar a importância dos jogos e a utilização de recursos didáticos neste trabalho, lançamos mão de um estudo de caso, utilizando uma abordagem qualitativa a qual é descrita por Chizzott (2001):

Como a abordagem que valoriza os aspectos qualitativos dos fenômenos, tendo como parte fundamental a participação do pesquisador, pois este necessita despojar - se de preconceitos, precisa ter predisposição para assumir uma atitude aberta a tudo que observa sem, contudo adiantar explicações nem conduzir-se pelas aparências, sem antes ter uma visão global dos fenômenos. (CHIZZOTT, 2001)

É neste sentido, que partimos para um estudo de caso, na expectativa de conseguir contextualizar nossa pesquisa teórica até aqui embasada em vários estudiosos que elencam a importância dos jogos no processo de ensino – aprendizagem.

Na aquisição de dados na pesquisa qualitativa constituindo-se como o entrevistador segundo TRIVINOS (1987) a:

(...) entrevista semi estruturada, em geral é aquela que parte de certos questionamentos básicos, apoiados em teorias; hipóteses, que interessam a pesquisa, e que, em seguida oferece amplo campo de interrogativas, frutos de nossas hipóteses que vão surgindo á medida que recebem as respostas do informante. Desta maneira o Informante seguindo espontaneamente linha de seu pensamento e de suas experiências dentro do foco principal colocado pelo investigador, começa a participar na elaboração do conteúdo da pesquisa. (TRIVINOS, 1987, p.146)

Desta forma a entrevista semi estruturada possibilita ao pesquisador a possibilidades de interpretar cada gesto e atitude de forma minuciosa, cada resposta, cada expressão apresentada na fala do pesquisado, que servirá de dados a ser também analisado juntamente com o conteúdo da entrevista.

2.2. INSTRUMENTO DE PESQUISA

Para a realização desta pesquisa teremos como sujeito duas professoras. Ambas docentes da Educação Infantil, turma A e turma B e os alunos inseridos nas turmas citadas, em uma escola na cidade de Castanhal. Segundo Chizzotti:

Os sujeitos na pesquisa qualitativa são autores de um conhecimento que deve ser elevado pela reflexão coletiva ao conhecimento crítico. Buscaremos compreender o valor da atividade lúdica pedagógica atribuída por essas educadoras em suas práticas educativas para o processo de ensino - aprendizagem. (CHIZZOTTI, 2001)

Nossa pesquisa deu-se em uma escola pública municipal em Castanhal nas turmas de Educação Infantil. Nosso primeiro momento foi com a direção da escola para a qual nos apresentamos e entregamos o documento e falamos do objetivo da pesquisa, na qual pedimos permissão para realizar nosso estudo naquela instituição de ensino. Após este momento, fomos encaminhadas para a sala da coordenação pedagógica e em seguida para a sala de aula, para conhecer as turmas da educação infantil e suas professoras.

Num segundo momento conversamos com as professoras que serão envolvidas na pesquisa, para que pudéssemos explicar os objetivos traçados para serem desenvolvido com os alunos da Educação Infantil e os termos de consentimento e sigilo que as mesmas terão de assinar mostrando a seriedade do trabalho, pois serão tiradas fotografias dos alunos realizando as atividades, utilizando o jogo como auxílio no processo ensino - aprendizagem dos alunos.

No intuito de alcançar os objetivos traçados na introdução deste estudo, usaremos como instrumento o questionário semi-estruturado, os quais foram direcionados as educadoras, a saber: Qual a sua formação? Qual a importância de se trabalhar com o lúdico no aprendizado com as crianças da educação infantil? Que jogos são utilizados em sala de aula? Seus objetivos e com que frequência? Você recebe formação em relação ao uso dos jogos? Você acha melhor trabalhar com os jogos livres ou orientados? Você encontra dificuldade em trabalhar com o lúdico?

Tais perguntas estão no (APENDICE A), Visto que nosso objetivo era conhecer a visão dos profissionais acima citados sobre as atividades lúdicas em sala de aula da Educação Infantil e foi realizada também a observação IN LÓCUS.

2.3. CARACTERIZAÇÃO DA INSTITUIÇÃO

Essa pesquisa ocorreu em uma escola pública municipal no município de Castanhal, PA, cidade do interior paraense aproximadamente, 68 km da capital Belém. A escola fica localizada no Conjunto Rouxinol, no Bairro Jaderlândia. Funciona em dois turnos: manhã e tarde. O primeiro turno funciona das 07.30h às 11.30h e o segundo das 13.30h às 17.30h.

A escola atende alunos da Educação Infantil ao 5º Ano do Ensino Fundamental. A estrutura física da escola é moderna em alvenaria, é considerada de médio porte. Dividida em 17 salas de aulas, Secretaria, Direção, Coordenação, Sala dos Professores, Sala de Leitura, Ginásio de esporte, Banheiros Masculino e Feminino para alunos. Área coberta e descoberta (bastante arborizada), Sala Multifuncional (AEE), bicicletário, 4 (quatro) salas de aulas são exclusivas para os discentes da Educação Infantil com 200 (duzentos) alunos, sendo 100 (cem) no primeiro turno e a outra metade no turno da tarde. O Ensino Fundamental atende no turno da manhã 350 (trezentos e cinquenta) e a tarde 350 (trezentos e cinquenta) tarde, totalizando 900 alunos.

A escola conta com um grupo funcional, a saber: uma diretora, uma vice-diretora, uma secretária, duas coordenadoras pedagógicas, quatro cuidadores, quatro merendeiras, oito serventes, trinta e quatro professores (a maioria com nível superior completo e outros em fase de conclusão do curso), cinco agentes administrativos e três funcionários de apoio no portão da escola.

As salas de aula de Educação Infantil são espaçosas com banheiros privativos, compostas por cadeiras e mesas apropriadas ao tamanho dos alunos. Nelas contém; cartazes com ilustrações educativas, cantinho da leitura e teatro, calendário, varal para a exposição dos trabalhos, os numerais até 10, figuras geométricas, como está o tempo, chamadinha, o que pode e o que não pode, e alguns jogos como; bingo das vogais e dos números, dominó das vogais e desenhos, quebra-cabeça, jogo da memória, alfabeto móvel, boliche de garrafa pet, jogo das cores, trilha.

Todo o material escolar da Educação Infantil provém da Prefeitura Municipal de Castanhal, por meio da Secretaria de Educação (SEMED) e a maioria e dos jogos utilizados nas aulas, são confeccionados pelas professoras.

2.4. CARACTERIZAÇÃO DO SUJEITO

As professoras são formadas em Licenciatura Plena em Pedagogia, atuando na Educação Infantil a mais de quatro anos. De acordo com as informações, ambas educadoras relataram a importância da formação superior e o quanto passaram a entender e acompanhar melhor o desenvolvimento da infância, visto que somente a academia e os cursos de capacitação oportunizam o profissional a se qualificar e atualizar seus conhecimentos. Nas palavras de Oliveira (2004), tal afirmativa se concretiza:

Buscamos (...) um caminho viável para a reflexão e melhoria de alguns pontos fundamentais que afetam o atendimento escolar, através do incentivo ao professor para que este possa se apropriar do seu fazer, recuperando responsabilidades que deveriam ser inerentes ao seu trabalho. Ou seja, que o professor possa recuperar a semente do profissionalismo existente dentro de si, renascendo de sua própria força, luz e fé percebendo em seu fazer o dever e o poder de realização e de transformação mesmo em situações diversas, pois na sua essência o professor se constrói enquanto profissional e cidadão responsável por seus atos, por sua mente e sua voz. (OLIVEIRA, 2004, p. 64)

A professora A tem 40 (quarenta) anos de idade, casada, mãe de uma filha, graduada em Licenciatura Plena em Pedagogia Pela Universidade Federal do Pará. O exercício de sua docência iniciou na rede privada de ensino e posteriormente ingressou na rede municipal por meio de concurso público. Desde o princípio de sua carreira, foi na Educação Infantil. Já trabalha nesta escola há mais de 5 (cinco) anos.

A docente B tem 44 (quarenta e quatro) anos, casada, mãe de 4 (quatro) filhos, graduada em Licenciatura Plena em Pedagogia pela Universidade Federal Rural da Amazônia. Também o início da sua prática pedagógica foi na rede privada de ensino e atualmente está atuando na rede municipal de Castanhal. Já trabalhou com as séries iniciais do ensino Fundamental, neste ano letivo de 2018 trabalha com Educação Infantil aqui na escola pesquisada e com o primeiro ano do Ensino Fundamental menor em outra escola também da rede municipal.

Os sujeitos da pesquisa utilizam diversos jogos em suas aulas que depende do objetivo que quer alcançar para facilitar o aprendizado. Lopes (2001), diz que:

Já está conhecido muitos benefícios de certos, porém, é importante que 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. (LOPES, 2001, p. 36)

Assim, os sujeitos observados atuam em suas classes de acordo com o estudo de Lopes (2001). As educadoras sabem da importância de tal ferramenta para suas aulas e o quanto os alunos apreciam e aprendem com os jogos.

2.5. O ESTUDO DE CASO

Utilizou-se o estudo de caso já que segundo Ludke e André (1986), uma característica importante dessa metodologia é a possibilidade de novas descobertas, características que se fundamenta no pressuposto de que o conhecimento não é algo acabado, mas uma construção que se faz e refaz constantemente.

Neste trabalho foi utilizado como instrumento de pesquisa o Estudo de Caso, visto que é um método qualitativo e o mesmo contribuiu para que pudéssemos compreender melhor o Lúdico na sala de aula, principalmente nas turmas de Educação Infantil em uma Escola Municipal em Castanhal.

Por se tratar de um tema amplo e complexo, entendemos que a utilização dos jogos deve ser observada no contexto escolar, uma vez que houve um estudo teórico anteriormente, no qual os estudiosos apontam a importância do Lúdico no processo de ensino – aprendizagem.

Na turma A observamos que a professora segue uma sequência didática em que todos os dias as aulas tem uma rotina que começa com uma conversa informal em que todos os alunos participam, depois vem oração, música e sempre fazendo revisão do conteúdo da aula passada que pode ser das vogais, dos numerais de 0 a 5, falando dos dias das semanas e quantos dias possui, sempre relacionando números e quantidades de uma forma com que os alunos tenham contato com o material concreto, utilizando o bloco lógico para fazer comparações de quantidade e cores. É notório que a docente sabe da importância de trabalhar com jogos, pois diz que o mesmo auxilia na assimilação dos conteúdos, e no processo de aprendizagem dos alunos. Após a exposição da atividade oral, os jogos foram utilizados de maneira livre pelos alunos, enquanto as atividades xerocadas são coladas no caderno. Na hora do intervalo os alunos são conduzidos para fazer sua higiene pessoal e lanche, em seguida retornam à sala para resolver as atividades, onde são orientados individualmente.

Na turma B a educadora trabalha da mesma maneira descrita acima: com uma rotina definida. Suas aulas sempre começam com uma conversa informal

deixando os alunos bem à vontade e assim participativos na conversa, depois a oração, a música, uma história deleite caracterizada com peruca, chapéu como forma de prender a atenção dos educandos para este momento. A mesma segue numa sequência em que aos poucos vamos observando que o jogo vai sendo introduzido de maneira bem natural e os discentes participam das atividades sempre com muito entusiasmo.

A escolha desta Unidade de Ensino ocorreu por se tratar de uma escola onde já havíamos trabalhado anteriormente e por nos identificarmos com aquele ambiente. Assim, no capítulo a seguir descreveremos o resultado deste estudo.

3. TEORIA E PRÁTICA EM UMA ESCOLA MUNICIPAL DE CASTANHAL

Este capítulo refere-se à pesquisa de campo realizada na escola escolhida para a efetivação do estudo de caso. Tratar-se-á do relato da prática de duas professoras colaboradoras deste trabalho e os alunos pertencentes as turmas. Aqui será traçado todo o processo da prática educacional das docentes no dia a dia de suas funções em classe e o envolvimento e desempenho dos alunos nas atividades propostas.

3.1 PRÁTICAS E DIFICULDADES DAS PROFESSORAS

De acordo com a fala da professora da turma A: trabalhar com jogos orientados requer direcionamento, organização e planejamento para inseri-los de maneira produtiva no contexto de sala de aula. Para a docente da turma B: tanto os jogos orientados quanto os jogos livres são de suma importância para as crianças. Ambas professoras concordam que os jogos livres servem também para perceber como as crianças se relacionam e interagem quando brincam livremente.

As professoras A e B relataram que a maior dificuldade é a falta de material lúdico e o tempo para o planejamento das atividades. Mesmo utilizando sucata, é necessário tempo para organizar e produzir os jogos. Segundo elas, na escola, a hora atividade é muito curta para que possam planejar as aulas (sequência didática) e ainda produzir os materiais para a execução das tarefas. “A professora que quer trabalhar com jogos tem que ser malabarista” fala da professora A.

3.2 ANÁLISE DOS DADOS COLETADOS

Todas as entrevistas realizadas com as professoras contribuintes deste trabalho foram registrados para realizar com qualidade o estudo dos dados e alcançar com êxito o objetivo desta pesquisa.

Como um dos objetivos deste trabalho é abordar a utilização e importância dos jogos na Educação Infantil em uma escola municipal em Castanhal, partiu-se no primeiro momento para a observação dos fatos no contexto da sala de aula. Depois, buscamos algumas informações com as professoras.

As docentes responderam gentilmente aos questionamentos feitos pela entrevistadora e se dispuseram de forma bastante agradável a falar das suas experiências. Destacando obviamente o pro e os contras do trabalho com jogos educativos.

As educadoras foram questionadas sobre a importância de se trabalhar com o lúdico no processo de ensino-aprendizagem com crianças de Educação Infantil, segundo elas:

Importante, pois facilita o aprendizado e torna as aulas mais alegres e produtivas. (Professora A)
É importante porque favorece e desperta o aprendizado das crianças menores, incentivando-as a desenvolverem seu aprendizado cognitivo. (Professora B)

O diálogo com as professoras continua e agora queremos saber que tipos de jogos as docentes utilizam, seus objetivos e com que frequência eles ocorrem. As educadoras foram precisas:

Gosto de aplicar jogo sempre de acordo com as habilidades que pretendo alcançar com os alunos: jogos de contagem, bingo de letras e números, canções com gestos, circuitos. Estas são algumas das atividades que costumo realizar em sala. Geralmente, uso duas vezes por semana. (Professora A)
São utilizados diversos jogos dependendo do objetivo que eu quero alcançar para facilitar o aprendizado. Tais como: quebra – cabeça, jogo de memória. Esses jogos ajudam a desenvolver a concentração, atenção, memorização e percepção. Utilizo no planejamento semanal de acordo com o conteúdo trabalhado. (Professora B)

De acordo com este parágrafo, retornemos ao pensamento de Oliveira (1999), o estudioso afirma que os jogos são indispensáveis no processo educacional, principalmente na Educação Infantil, fase em que a criança está num processo de experimentação.

As educadoras foram questionadas se recebem formações para utilizar jogos na sala de aula:

Agora que a Educação Infantil passou a integrar o PNAIC (Programa Nacional de Alfabetização na Idade Certa) sim. Mas, muita coisa a respeito do assunto, pesquisa na internet (Professora A)
Já recebi formações por meio de oficinas promovidas pela Secretaria de Educação e em outras Instituições. (Professora B)

Com base nas falas das entrevistadas, entendemos que é de fundamental importância para os educadores as Formações Continuidas, uma vez que aprimora o conhecimento dos professores e melhora a qualidade do ensino.

Alguns autores diferenciam jogos livres de jogos orientados. Você educadora prefere trabalhar com jogos livres ou jogos orientados?

Procuro mesclar as duas coisas, até porque jogos orientados necessitam de maior organização e planejamento. Quanto aos jogos livres também tem que ter uma intenção, um objetivo que é perceber como as crianças se relacionam quando são deixadas livremente. (Professora A)

Penso que cada jogo deve ter uma funcionalidade, preferindo assim, trabalhar com jogos traçando um objetivo específico seja ele orientado ou livre. (Professora B)

As educadoras responderam de acordo com as afirmativas de Oliveira (2002), o mesmo afirma que a intervenção do professor deve basear-se na análise tanto a seus conteúdos como nos aspectos externos. Ambas educadoras demonstram conhecer muito bem a importância dos jogos orientados e livres e sabem como utilizá-los em classe.

Para finalizar o bate papo com as educadoras conversamos sobre as possíveis dificuldades encontradas ao trabalhar com o lúdico:

Minha maior dificuldade é a falta de material e tempo para elaborar as atividades. Mesmo quando uso sucata, necessito de tempo para coletar e organizar o material. (Professora A)

Não tenho dificuldades. (Professora B)

As professoras sabem da importância da ludicidade para o processo de ensino-aprendizagem da Educação Infantil e se esforçam para inserir nas atividades em classe.

Ao serem questionadas sobre os resultados alcançados por meio da utilização de jogos didáticos, as professoras afirmam que conseguem obter bons resultados, quando trabalham um determinado tema com o auxílio do jogo. Sabendo que através dos jogos podem ser desenvolvidas várias habilidades na criança, como a concentração, a socialização, a percepção, a criatividade e outras. Entretanto, algumas dessas habilidades podem ser desenvolvidas na criança involuntariamente. No entanto, o que se pretende por parte das professoras é que essas habilidades sejam desenvolvidas com objetivo pedagógico, visto que os jogos propiciam conhecimento e sua utilização deve ser considerada como instrumento integrado ao

processo de ensino - aprendizagem, além de contribuir para o desenvolvimento cognitivo, pessoal, afetivo, físico e psicomotor.

Em relação a importância dos jogos orientados e livres, tanto a professora da turma A quanto da turma B deram ênfase que cada jogo devem ter uma funcionalidade e finalidade preferindo assim trabalhar com jogos com um objetivo traçado, e que os jogos livres também são importantes no aprendizado da criança. O mesmo favorece a criatividade ao manusear elementos sem a intervenção da educadora. Todavia, tanto livres quanto orientados são jogos que ocupam papéis de grande importância para o desenvolvimento e aprendizagem infantil. Kishimoto reforça essa ideia de que:

(...) tanto o jogo livre como aqueles destinados a aquisição de conteúdos continuam presentes na educação a partir das primeiras décadas deste século, apoiados em concepções pedagógicas, enumeradas, por Froebel e continuada por escolas novistas. (KISHIMOTO, 1993, p. 117)

Assim, as docentes que participaram deste estudo, conhecem a importância do lúdico no processo educacional, principalmente no que se refere às atividades da Educação Infantil.

3.3 RESULTADO DA PESQUISA

Ao iniciar esse estudo, nossa visão era que poucos educadores utilizavam o jogo e a brincadeira em suas práticas pedagógicas, talvez por sermos conhecedores da carência de material lúdico nas escolas públicas do nosso país. Porém, nossa pesquisa mostra o quão importante é a utilização de tais atividades em classe. As professoras aqui entrevistadas mostram por meio de suas práticas diárias que o jogo é uma ferramenta a mais para o progresso da Educação Infantil.

Trabalhar com a ludicidade é muito importante na formação educacional da criança. Os jogos servem para desenvolver potencialidades e influenciam de maneira positiva no comportamento das crianças. Assim, o resultado desta pesquisa mostra a necessidade de inserir cada vez mais os jogos em nossas práticas pedagógicas. Não esquecendo é claro, que nós educadores devemos sempre buscar por informações e formações necessárias para o melhor rendimento do trabalho pedagógico.

Ressaltamos que nosso estudo buscou entrelaçar teoria e prática dentro de todos os contextos até aqui pesquisado. No entanto, sabemos que muito ainda há para ser estudado e melhorado no âmbito escolar. Principalmente, a conscientização de que não podemos utilizar os jogos sem um objetivo traçado. Nesse contexto, com o auxílio das professoras entrevistadas, elencamos vários jogos possíveis de ser utilizado na sala de aula com os alunos da Educação Infantil: bingo de números, bingo do alfabeto, jogo da memória com animais, alfabeto, números, etc. Além, dos livros de histórias ilustrados do PNAIC que fica a disposição dos alunos. Essas atividades ampliam os conhecimentos dos educandos e contribuem para o desenvolvimento cognitivo, intelectual e social.

Esperamos com esta pesquisa contribuir com os educadores que trabalham com a Educação Infantil e demais séries, principalmente no que diz respeito a utilização dos jogos para memorização do conteúdo programático, como mostram as fotos em anexo neste estudo.

CONSIDERAÇÃO FINAL

Escrever as linhas deste trabalho foi a possibilidade de ver o quanto é importante a utilização dos jogos na educação da criança para o aprimoramento do processo de ensino - aprendizagem. Desde os mais remotos tempos, já existiam jogos, ainda que estes não fossem introduzidos no currículo escolar. No decorrer dos tempos, o papel dos jogos passou por grandes mudanças, alcançando importantes modificações.

Não podemos deixar de citar importantes contribuições neste estudo de dois grandes teóricos: Piaget e Vigotsky, ambos acreditam que os jogos são indispensáveis para a construção do conhecimento.

Desse modo, este trabalho ainda tem muito para ser explorado, principalmente no que se refere ao material lúdico que se faz necessário para inserir nas atividades diárias da Educação Infantil. Apesar, da Secretaria de Educação (SEMED) do município de Castanhal fazer a distribuição de materiais para as escolas de Educação Infantil, muitos precisam ser confeccionados pela professora que não dispõe de tempo suficiente para produzi-los.

É válido ressaltar que por meio deste estudo percebemos a importância deste assunto e o quanto os jogos contribuem para o desenvolvimento de nossas crianças. Desta forma, o professor precisa atualizar-se constantemente para subsidiar e intermediar suas aulas através da ludicidade.

Acreditamos ter alcançado o objetivo traçado na introdução do presente trabalho que é abordar a utilização e a importância dos jogos na Educação Infantil. As professoras entrevistadas mostraram que o lúdico é indispensável nas aulas. As docentes mostraram que conhecem teoricamente a importância dos jogos e vão além, constroem muitos jogos para utilizar na sala de aula.

Assim, finalizamos sabendo que não é fácil colocar a teoria na prática. Contudo, nós professores precisamos acreditar que tudo é possível quando temos força de vontade. Foi esta força de vontade que nos fez chegar até aqui.

REFERÊNCIAS

- ABRAMOVICH, Fanny. **Literatura infantil**: gostosura e bobices. São Paulo: Scipione, 1995.
- ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação Lúdica**. Técnicas e Jogos Pedagógicos. 11ª Ed. São Paulo: Loyola, 2003.
- AGUIAR, Vera Teixeira. **Era uma vez... na escola**: formando educadores para formar leitores. Belo Horizonte: Formato, 2001.
- CHATEAU, Jean. **O jogo e a criança**. São Paulo: Summus, 1987.
- CHIZZOTI, Antônio. **Pesquisas em ciências humanas e social**. 5ª Edição. São Paulo: Cortez, 2001.
- CRAIDY, Carmen Maria. **Educação Infantil pra que te quero?** Artmed, 2001.
- CUNHA, Nylyse Helena Silva. **Brinquedoteca**: Um orgulho de brincar. 3ª Edição. São Paulo. Vetor, 2001.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Terra e Paz, 1996.
- FRIEDMANN, Adriana. [et al] **O direito de Brincar: a brinquedoteca**. São Paulo: Scritta, 1992.
- HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**. São Paulo: Perspectiva, 1990.
- KISHIMOTO, Tizoko M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo, Pioneira, 1994.
- _____. **Jogos Infantis**: O jogo, a criança e a educação. Petrópolis-RJ: Vozes, 1993.
- _____. **O jogo e a educação infantil**. 3ª reimpressão da 1ª Edição 1994. São Paulo: Pioneira 2002.
- LA TAILLE. Yves de: OLIVEIRA, Marta Kohi; DANTAS, Eloiza. **Piaget, Vygotsky e Wallon**: teorias psicogenéticas em discussão. São Paulo: Summus, 1992.
- LOPES, Maria da Glória. **Jogos na educação**: criar, fazer, jogar. São Paulo: Cortez, 2001.
- LUDKE, Menga e ANDRÊ, Marli E. D. **A Pesquisa em educação**: abordagens qualitativas. São Paulo: EPU, 1986.

MIRANDA, Simão. **Do fascínio do jogo à alegria de aprender nas séries iniciais**. 1ª Ed. São Paulo: Papyrus, 2001.

OLIVEIRA, M. K. **Vygotsky**: aprendizado e desenvolvimento, um processo sócio-histórico. 4ª Ed. São Paulo: Scipione, 1992.

OLIVEIRA, Zilma M. Tamos et al. **Muitos olhares**. São Paulo: Cortez, 2002.

PIAGET, Jean. INHELDER, Barbel. **A psicologia da criança**. Trad. Octávio M. Cajado. 14ª Edição. Editora Bertrand Brasil S.A 1974.

PIAGET, Jean. **A formação dos símbolos na criança**: imitação, jogos e sonhos. 2ª Edição. Rio de Janeiro. ZAHAR, 1974.

REGO. Tereza Cristina. **Vygotsky**: Uma perspectiva histórico-cultural da educação. 10ª Edição. Petrópolis: Vozes, 2000.

SANTOS, Santa Marli Pires dos ET AL. **O lúdico na formação do educador**. Petrópolis Rio de Janeiro: Vozes, 1999.

SEVERIANO, Antonio Joaquim. **Metodologia do trabalho científico**. 23ª Ed. Rio de Janeiro: Cortez, 2007.

TRIVIÑOS, A. N. S. **Introdução à pesquisa em ciências sociais**: a pesquisa qualitativa em Educação. São Paulo: Atlas; 1987.

VYGOTSKY, L. S. **Pensamento e Linguagem**. Trad. M. Resende. Lisboa: Antídoto. São Paulo, 1979.

_____. **A formação social da mente**. Trad. José Cipolla Neto et al. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

WAJKSOP, Gisela. **Brincar na pré – escola**. São Paulo: Cortez, 1995.

APENDICE A

QUESTIONÁRIO DE PERGUNTAS

- 1) Qual a sua formação?
- 2) Qual a importância de se trabalhar com o lúdico no processo de ensino – aprendizagem com crianças de Educação Infantil?
- 3) Que jogos são utilizados em sala de aula? Quais seus objetivos? E Com que frequência eles ocorrem?
- 4) Você recebe formações em relação ao uso dos jogos?
- 5) Você acha melhor trabalhar com jogos livres ou orientados?
- 6) Você encontra dificuldade ao trabalhar com o lúdico?

APENDICE B
AUTORIZAÇÃO PARA USO DE IMAGENS

AUTORIZAÇÃO

Eu, _____ portador do RG _____, autorizo o uso da imagem de meu (minha) filho (a) exclusivamente para compor parte dos apêndices no Trabalho de Conclusão de Curso de Elza Lúcia Cruz Coutinho, aluna do Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia – PARFOR – UFPA - Universidade Federal do Pará.

Castanhal, _____ de _____ de 2018.

ASSINATURA

APENDICE C

FOTOGRAFIAS DAS ATIVIDADES COM JOGOS



TÍTULO: BINGO DOS NÚMEROS

FONTE: A AUTORA, 2018



TITULO: BINGO DOS NÚMEROS

FONTE: A AUTORA, 2018



TÍTULO: BINGO DOS ENCONTROS VOCÁLICOS

FONTE: A AUTORA, 2018



TITULO: BINGO DOS ENCONTROS VOCÁLICOS

FONTE: A AUTORA, 2018



TÍTULO: BINGO DOS ENCONTROS VOCÁLICOS

FONTE: A AUTORA, 2018



TITULO: BINGO DOS ENCONTROS VOCÁLICOS

FONTE: A AUTORA, 2018