

**UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ
DIRETORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
ESPECIALIZAÇÃO EM EDUCAÇÃO: MÉTODOS E TÉCNICAS DE ENSINO**

MARIA IZABEL DOS SANTOS TAVARES

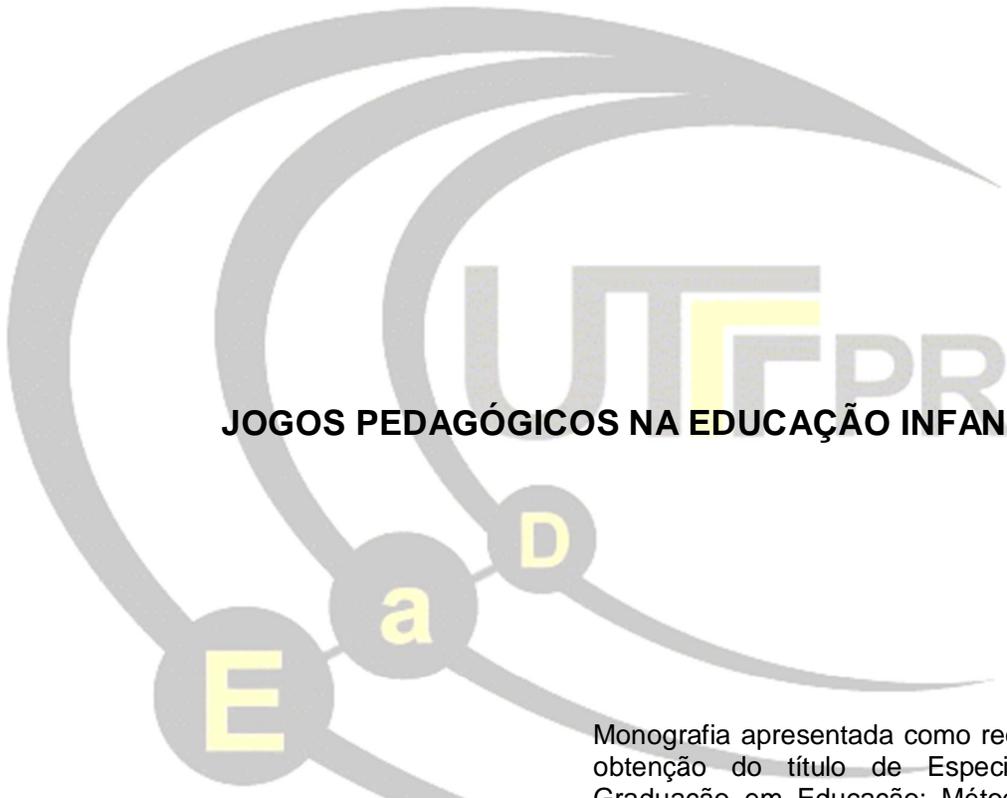
JOGOS PEDAGÓGICOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

MONOGRAFIA DE ESPECIALIZAÇÃO

MEDIANEIRA

2014

MARIA IZABEL DOS SANTOS TAVARES



JOGOS PEDAGÓGICOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Monografia apresentada como requisito parcial à obtenção do título de Especialista na Pós Graduação em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino - Polo UAB do Município de Nova Londrina, Modalidade de Ensino a Distância, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná – UTFPR – Câmpus Medianeira.

EDUCAÇÃO À DISTÂNCIA

Orientador(a): Prof. Me. Liliane Hellmann

MEDIANEIRA

2014



TERMO DE APROVAÇÃO

Jogos Pedagógicos na Educação Infantil

Por

Maria Izabel dos Santos Tavares

Esta monografia foi apresentada às 18h45min do dia 26 **de março de 2014** como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista no Curso de Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino - Polo de Nova Londrina, Modalidade de Ensino a Distância, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Câmpus Medianeira. O candidato foi arguido pela Banca Examinadora composta pelos professores abaixo assinados. Após deliberação, a Banca Examinadora considerou o trabalho aprovado.

Prof Dr. André Sandmann
UTFPR – Câmpus Medianeira
Membro

Professora Maria Fatima Menegazzo Nicodem
UTFPR – Câmpus Medianeira
Membro

Professora Vanessa Hlenka
UTFPR – Câmpus Medianeira
Membro

Dedico este trabalho em sua essência à Deus, por amparar-me nos momentos difíceis e dar-me força para sua concretização.

RESUMO

TAVARES, Maria Izabel dos Santos. Os jogos pedagógicos na educação infantil. 2014. 35 f. Monografia (Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino). Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Medianeira, 2014.

Este trabalho teve como temática o estudo sobre o trabalho com jogos na educação infantil. Quando o professor organiza sua ação educativa, levando o jogo como um instrumento para atingir determinados objetivos ele passa a ter a característica de material pedagógico e a criança ao brincar cria uma atividade imaginária capaz de despontar como um instrumento poderoso no processo de seu desenvolvimento. A criança colocada diante de situações lúdicas pode apreender a estrutura lógica da realidade por meio da brincadeira e, deste modo se apropria. Sendo assim, o objetivo desse trabalho foi pesquisar e apresentar os jogos como recursos pedagógicos ligados à produção do conhecimento e à ludicidade, permitindo a exploração e a construção do conhecimento da criança estabelecendo a diferença entre os jogos de regras, os jogos recreativos e as brincadeiras de faz-de-conta, que vem se intensificando na escola e têm mostrado eficácia no desenvolvimento dos processos cognitivos dos educandos. A metodologia utilizada no desenvolvimento desse trabalho foi uma pesquisa bibliográfica e também uma pesquisa de campo realizada em um dos centros de educação infantil no município de Nova Londrina, com propósito de coletar dados para análise das concepções dos professores que atuam na etapa da educação infantil a respeito do trabalho com a ludicidade, especificando o trabalho com jogos. O resultado desta pesquisa foi positivo, pois há o entendimento das educadoras infantis sobre o que são os jogos pedagógicos e sua importância no desenvolvimento das crianças.

Palavras-chave: Educação Infantil. Jogos. Desenvolvimento.

ABSTRACT

TAVARES, Maria Izabel dos Santos. The educational games in early childhood education. 2014. 35 f. Monografia (Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino). Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Medianeira, 2014.

This work was thematic study on working with games in early childhood education. When the teacher organizes its educational action, taking the game as a tool to achieve certain goals he happens to have the feature of teaching materials and child at play creates an imaginary activity to emerge as a powerful tool in the development process. The child placed before play situation can grasp the logical structure of reality through play and thus appropriates. Thus, the aim of this study was to investigate and present the games as learning resources linked to the production of knowledge and playfulness, allowing exploration and knowledge building child establishing the difference between the rules of games, recreational games and pranks make -believe, which has intensified in school and have shown efficacy in the development of the cognitive processes of learners. The methodology used in developing this study was a literature search and also a field research in one of the early childhood education centers in the city of New London, for the purpose of collecting data for analysis of the design of the teachers who work in the stage of early childhood education about work with playfulness, specifying work with games. The research result is positive, because there is the understanding of the children's teachers about what are the educational games and their importance in the development of children.

Keywords: Early Childhood Education. Games. Development.

LISTA DE TABELAS

Tabela 1: Verificação de como a educadora define os jogos pedagógicos	25
Tabela 2: Opinião da educadora sobre a importância dos jogos para o desenvolvimento da criança	26
Tabela 3: Como a educadora trabalha os conteúdos utilizando os jogos em sua prática docente.....	27
Tabela 4: Descrição da diferença na aprendizagem ao se trabalhar com jogos pedagógicos.....	29

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	9
2. JOGOS PEDAGÓGICOS.....	10
2.1 CONCEPÇÕES TEÓRICAS E PRÁTICAS NA APRENDIZAGEM INFANTIL.....	11
2.2 JOGO COMO UM INSTRUMENTO PEDAGÓGICO.....	13
2.2.1 Resgate Histórico	13
2.2.2 Conceito de Jogo.....	15
2.2.3 Tipos de Jogos	17
2.2.4 O Papel do Professor	20
3. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS DA PESQUISA.....	23
4. RESULTADOS E DISCUSSÃO	24
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	30
6. REFERÊNCIAS.....	31

1 INTRODUÇÃO

Os jogos, brinquedos e brincadeiras são atividades fundamentais da infância. O brinquedo pode favorecer o desenvolvimento da criança em diversos aspectos como a imaginação, a confiança e a curiosidade e ainda a criatividade.

Pensando no brincar como uma atividade natural da criança e vendo o jogo, a brincadeira e o brinquedo como atividades lúdicas que devem se fazer presentes como recurso pedagógico no processo educacional, principalmente na educação infantil, a intenção desde trabalho é, propor aos educadores refletirem sobre o jogo como um instrumento pedagógico, diferenciando os vários tipos de jogos infantis e o (re) pensar da prática com o lúdico nas instituições de educação infantil.

Assim, o trabalho foi amparado pela teoria de vários autores, com o objetivo de pesquisar e analisar os jogos como recursos pedagógicos ligados à produção do conhecimento e à ludicidade, permitindo a exploração e a construção do conhecimento da criança e estabelecendo a diferença entre os jogos de regras, os jogos recreativos e as brincadeiras de faz de conta, que vem se intensificando na escola e têm mostrado eficácia no desenvolvimento dos processos cognitivos dos educandos.

O presente trabalho foi desenvolvido através de uma pesquisa bibliográfica realizada através de livros, dissertações, artigos e site e pesquisa de campo, sendo está realizada por meio de entrevista elaborada em forma de questionário, aplicada as educadoras de um dos Centros de Educação Infantil de Nova Londrina.

Os dados da pesquisa foram analisados e discutidos, levantando a concepção dos educadores em relação ao trabalho com jogos pedagógicos na educação infantil.

2 JOGOS PEDAGÓGICOS

O jogo infantil tem sido defendido como recurso para a aprendizagem e o desenvolvimento das crianças.

Conforme Kishimoto (1994), os jogos são uma transmissão de geração em geração e as crianças as tem internalizadas por meio de sua prática.

Com o processo de mudança tecnológica acontecendo de forma tão rápida em nosso mundo e uma civilização cada vez mais técnica, a criança está perdendo a inclinação sobre o brincar.

A criatividade no momento do brincar está dando lugar a um mundo centrado nos caminhos mecanizados e cada vez mais informatizados, levando as crianças pensar e agir de forma robotizada.

Rojas (2009), afirma que “o brincar infantil não pode ser considerado apenas uma brincadeira superficial, sem nenhum valor, pois, no verdadeiro e profundo brincar, acordam, despertam e vivem forças de fantasias que, por sua vez, chegam a ter uma ação direta sobre a formação e sobre a estruturação do pensamento da criança”. Esse processo natural e sadio de se processar a inteligência não é possível quando as crianças não realizam ou não conseguem mais o verdadeiro brincar.

Através do movimento, a criança pode aprender de maneira significativa, vivenciando as situações pedagógicas, experimentando, realizando, sentindo, percebendo que tudo acontece através do corpo e nesse universo infantil, os jogos e brincadeiras são atividades essenciais para a vivência e desenvolvimento desse corpo.

Para Vigotsky (1987) não existe brinquedo/jogo sem regras. E todo brinquedo/jogo com regras contém, de forma oculta, uma situação imaginária.

Segundo Vigotsky (1987) as brincadeiras que surgem são pautadas em regras são uma espécie de escola superior de brincadeira. Elas são capazes de organizar formas complexas de comportamento, estando ligadas a busca de soluções de uma tarefa em que não há percepção do comportamento, exigindo de quem brinca, tensão, argúcia, esperteza e criatividade, ação conjunta e combinada das mais diversas faculdades e potencialidades. Na brincadeira, o esforço da criança é sempre limitado e regulado por uma infinidade de esforços dos outros participantes da brincadeira.

Para Friedmann (1996) citados por Almeida e Shigunov e Assmann,1998, p. 35-40).

Ao realizar uma atividade mais diversificada o comportamento torna-se mais espontâneo. O jogo embora sendo uma brincadeira, envolve certas regras, que podem ser ajustadas pelos próprios participantes. O brinquedo é considerado o objeto de brincadeira. A atividade lúdica e prazerosa compreende todos os conceitos anteriores.

Na linguagem do brincar, assegura também a importância do lúdico na ação pedagógica, como meio de comunicação da criança com o mundo, com o outro e consigo mesma, na construção criativa e espontânea de experiências de aprendizagem que evidenciam um processo, e não apenas um produto.

Nas palavras de Kishimoto:

Ao permitir a ação intencional (afetividade), a construção de representações mentais (cognição, a manipulação de objetos e o desempenho de ações sensório- motoras (físico), e as trocas nas interações (social), o jogo contempla várias formas de representação da criança ou suas múltiplas inteligências, contribuindo para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil (KISHIMOTO,1999, p. 36).

Assim, podemos considerar que o jogo possibilita o desenvolvimento global da criança, nos aspectos de aprendizagem, no seu desenvolvimento motor, nas questões afetivas, em sua interação e socialização.

2.1 CONCEPÇÕES TEÓRICAS E PRÁTICAS NA APRENDIZAGEM INFANTIL

A partir do século XVII, aconteceram mudanças em relação à educação das crianças pequenas, havendo uma preocupação com sua formação e desenvolvimento. Essas crianças que eram educadas pelos pais em casa, passaram a serem alvos da preocupação quanto a sua formação.

Sendo assim, muitos teóricos buscaram subsidiar e contribuir com estudos aprofundados de variadas concepções teóricas, construindo práticas pedagógicas através de discussões e reflexões e análise crítica.

Rousseau é um dos teóricos abordado aqui, tendo sido considerado como uma das personalidades mais importantes da história da pedagogia, mesmo não tendo sido exatamente um educador, mas suas ideias tiveram influências na educação da modernidade. Rousseau (1979) defendia que não se devia considerar a criança como um homem pequeno, mas sim como alguém que vive em seu próprio mundo e ao adulto cabia compreendê-la. Considerava a infância um período diferente com características próprias e que deviam ser respeitadas e estudadas e em sua obra “Emílio” publicado em 1762, evidenciou sua preocupação com a vulnerabilidade, o desamparo da criança. (ALMEIDA, 2002).

Pestalozzi foi influenciado por Rousseau e considerado o “educador da humanidade”. Tinha a preocupação com a formação do homem natural, adquirindo como aprendizados elementares intuitivamente e naturalmente. A “intuição” era o princípio básico para se alcançar o conhecimento. Segundo Pestalozzi, educação, família e sociedade eram fatores fundamentais para a formação e desenvolvimento da criança e a família deveria estar de acordo com o trabalho que a instituição de ensino realizava. Considerava que a perspectiva educacional deveria partir do ponto de vista do interesse das crianças, e por consequência descartava a perspectiva lógica do adulto.

Fröebel foi educador protestante alemão e sua teoria foi desenvolvida na inspiração do amor à criança e à natureza. Foi reconhecido e admirado pela criação dos “Kindergartens” (jardins de infância), onde salientava a importância do cultivo das almas infantis, sendo necessário para isso a atividade infantil.

Valorizava o aspecto educativo do brinquedo ou das atividades lúdicas, e destacou-se pelo seu papel dinâmico no processo de desenvolvimento na infância, considerando a auto-atividade a forma mais viável para a efetivação de um processo educacional. Em sua proposta educativa, teve a preocupação com aquele que iria trabalhar com os pequenos, chamando atenção para a importância de se ter um método onde a criança fosse respeitada pelo adulto.

Wallon, como médico, colaborou muito para o campo educacional, sendo que seus estudos na área da neurologia ajudaram muito para que se pudesse compreender a plasticidade do cérebro humano. Sua Dedicção centrou-se no estudo do desenvolvimento infantil aliado aos aspectos da motricidade, do aspecto afetivo e do aspecto intelectual da criança, ressaltando que esse desenvolvimento só é possível se for permitido que a criança viva experiências significativas. O

contexto cultural é parâmetro para se compreender os conhecimentos adquiridos pela criança.

Vygotsky (1987) estudou sobre a infância, permitindo-lhe compreender o comportamento humano e sustentou-se nas contribuições de Marx, procurando compreender o homem em processos constantes de interação social. Seus estudos foram conduzidos para o entendimento das origens sociais e das bases culturais do desenvolvimento individual.

Piaget formulou a chamada “epistemologia genética” investigando como acontecia a construção do conhecimento no campo social, afetivo, biofisiológico e cognitivo, utilizando as crianças como seu objeto de investigação para a construção de seu conhecimento científico, tendo como objetivo principal o campo epistemológico.

Essa breve abordagem dos diversos teóricos teve a intenção de conhecer as diversas concepções teóricas, para o desenvolvimento de práticas educativas, não só com o objetivo de se fazer opção por uma delas, mas de conhecer as crianças com as quais trabalha, a realidade em que vivem, prestar atenção em suas ações, no que dizem, considerar as condições físico-materiais da instituição educativa em que atua, mas principalmente, enxergar e respeitar as crianças como produtoras culturais e não como meros receptores passivos.

2.2 JOGO COMO UM INSTRUMENTO PEDAGÓGICO

2.2.1 Resgate Histórico

Ariès (1981) evidencia que o sentimento sobre a infância começa a surgir lentamente na sociedade Ocidental entre os séculos XIII e XVII. O período da infância até essa época era desconsiderada nas suas individualidades. A criança deixava de ser criança pequena, se transformando, em homem adulto, sem que passasse pelas fases da juventude, aspectos vitais na sociedade atual. À família não era assegurada nem controlada a socialização da criança e nem mesmo a condução e transmissão dos valores e dos conhecimentos. A aprendizagem infantil acontecia a partir da convivência da criança com o adulto, que o ajudava em suas tarefas,

assegurando assim sua educação. As etapas de desenvolvimento da criança eram desconsideradas, sem que fosse dada a devida importância, sendo a existência da criança, no âmbito familiar e na sociedade consideradas insignificantes e anônimas (ARIÈS, 1981).

Os documentos consultados por Ariès (1981) pressupõem imaginar como era a vida da criança no início do século XVII. Também pode-se imaginar como eram as brincadeiras realizadas por elas e a que etapas de seu desenvolvimento físico e mental cada uma delas correspondia. Ariès, no entanto observa, que a idade de sete anos marca uma etapa importante: a idade, geralmente fixada pela literatura moralista e pedagógica deste século, para a criança entrar na escola ou começar a trabalhar e suas pesquisas mostram mesmo que em relação aos jogos e brincadeiras das crianças, durante esse período histórico, a maior parte dos jogos eram os mesmos determinados aos adultos:

Conforme Ariès (1981) por volta de 1600, a especialização das brincadeiras pertencia à primeira infância, sendo que nessa fase, não havia muita discriminação entre meninos e meninas, com ambos usando as mesmas vestes, sendo uma espécie de vestido, e que tanto meninos como meninas brincavam de boneca. Como parte desse mundo chamado de primeira infância, Ariès (1981) cita alguns brinquedos que fazem parte da história, mas que quase não existem mais nos dias atuais como o cavalo-de-pau, o cata-vento, o pião, a pipa, e a boneca que outrora era feita de palha, de louça ou pano. Algumas bem artesanais, e com significados religiosos, atualmente vestem-se de novas roupagens, valendo-se dos avanços tecnológicos da indústria, com inovações constantes dentro do universo de consumo.

Ariès (1981) complementa que na sociedade antiga, a criança já praticava alguns jogos e brincadeiras, como o arco, cartas e xadrez. Participava dos jogos dos adultos, como raquete e inúmeros jogos de salão. Jogos comuns aos de hoje eram os de mímica e de salão, cabra-cega, esconde-esconde, brincadeiras de pegar e o jogo de peteca com raquetes.

2.2.2 Conceito de Jogo

Piaget (1976) define o jogo como sendo a construção do conhecimento, principalmente nos períodos sensório-motor e pré-operatório. As crianças, desde

pequenas, estruturam seu espaço e o seu tempo utilizando objetos, bem como desenvolvem e noção de causalidade, chegando à representação e, finalmente, à lógica.

Ao serem indagados sobre o porquê da falta de utilizarem brincadeiras entre eles e as crianças, as justificativas são as mais variadas, entre elas e a mais frequente é a falta de tempo e também de espaço ou mesmo de local apropriado para que aconteça esse encontro lúdico. Os brinquedos industrializados, hoje, são um dos fatores determinantes para a falta de brincadeiras entre os adultos e as crianças. No passado, o que marcava o início da brincadeira era a própria confecção dos brinquedos, que evidenciava (ou reforçava) a proximidade dos que se propunham brincar: criança com criança e criança com adulto. Parece que era mais comum flagrar adultos cortando e empinando papagaio (pipa ou pandorga), rodopiando o pião, confeccionando roupas de bonecas e envolvendo-se com as atividades infantis (ÀRIES,1981).

O brincar que, aparentemente pode ser denominado como uma simples movimentação física e mental, tornou-se objeto de curiosidade de sociólogos, psicólogos, antropólogos, educadores e especialistas de outras áreas, e é considerado como uma das fontes inesgotáveis de investigações e descobertas, ao lado de outra necessidade vitais da criança pequena.

Kishimoto (1999) indica a diferença entre o jogo e o material pedagógico, fazendo uma análise sobre o fato de que o jogo educativo é utilizado realmente como jogo ou ele é simplesmente um recurso para o alcance de um objetivo.

Nas palavras de Kishimoto,

“se brinquedos são sempre suportes de brincadeiras, sua utilização deveria criar momentos lúdicos de livre exploração, nos quais prevalece a incerteza do ato e não se buscam resultados. Porém, se os mesmos objetos servem como auxiliar da ação docente buscam-se resultados em relação à aprendizagem de conceitos e noções. Nesse caso, o objeto conhecido como brinquedo não realiza sua função lúdica deixa de ser brinquedo para se tornar-se material pedagógico” (KISHIMOTO, 1999, p. 78).

O significado atual do jogo na educação, segundo Kishimoto (1999) o jogo na educação atualmente indica a existência de divergências em relação ao jogo educativo, que estaria relacionando concomitantemente a duas funções. A primeira é a função lúdica do jogo, expressando o conceito de que sua vivência proporciona a

diversão, o prazer, é facultado a escolha pela criança. A segunda é a função educativa, quando a praticar o jogo induza criança a desenvolver seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão de mundo. O equilíbrio entre as duas funções seria então o objetivo do jogo educativo. Portanto, ao se utilizar o jogo como recurso pedagógico, é importante refletir sobre quais dificuldades podem ser enfrentadas quando se desenvolve algum tipo de jogo com os alunos em sala de aula.

O jogo é um recurso pedagógico muito expressivo. No contexto cultural e biológico é uma atividade livre, alegre que engloba uma significação. É de grande valor social, oferecendo inúmeras possibilidades educacionais, pois favorece o desenvolvimento corporal, estimula a vida psíquica e a inteligência, contribui para a adaptação ao grupo, preparando a criança para viver em sociedade, participando e questionando os pressupostos das relações sociais tais como estão postos (KISHIMOTO,1999, p.37).

O lúdico é um instrumento de desenvolvimento da linguagem e do imaginário, vinculado aos tempos atuais como um meio de expressão de qualidade espontâneas ou naturais da criança, um momento adequado para observar esse indivíduo, que expressa através dele sua natureza psicológica e suas inclinações. Tal concepção mantém o jogo à margem da atividade educativa, mais sublinha sua espontaneidade. Ainda segundo a autora, se o objetivo é formar seres criativos, críticos e aptos para tomar decisões, um dos requisitos é o enriquecimento do cotidiano infantil com a inserção de contos, lendas, brinquedos e brincadeiras (KISHIMOTO, 1999, p.115).

Huizinga (1980) considera a significação do jogo como primária, acreditando ser como uma forma de imaginação da realidade, que dispensa o homem da fantasia.

De acordo com Rojas (2009) os estudos de Huizinga (1980) também demonstram a natureza e o significado do jogo, do brincar, principalmente pela função cultural, como via de construção do conhecimento e da cultura humana, não desconsiderando o prazer, a diversão, e o delírio presentes nas práticas lúdicas.

A intensidade e o fascínio na realização do brincar caracterizam o lúdico como parte da vida da criança. A intensidade do jogo e o seu poder de fascinação não podem ser explicados por análises biológicas. E, contudo, é nessa intensidade, nessa fascinação, nessa capacidade de excitar que reside a própria essência e a característica primordial do jogo. (HUIZINGA, 1980, p.5).

Uma das características do jogo é a oportunidade de ser e, sentir e fazer-se livre. Outra característica é que é que o jogo não é vida “corrente” nem vida “real”, trata-se de evasão da vida “real”, para uma esfera temporária de atividade com orientação própria. Toda criança sabe, perfeitamente, quando está “só fazendo de conta” ou quando está “só brincando”. A criança constrói os próprios percursos, cria seus espaços, dentro de uma temporalidade irrestrita, traçada espontaneamente. É o que deduz Huizinga:

O jogo distingue-se da vida “comum” tanto pelo lugar quanto pela duração que ocupa. É esta é a terceira de suas características principais: o isolamento, a limitação. É “jogado até o fim” dentro de certos limites de tempo e de espaço, possui um caminho e um sentido próprios (1980, p.11).

Ou seja, mesmo sendo o jogo, um recurso que busca a diversão, o lazer, a motivação para uma atividade, há limites a serem respeitados tanto de tempos como de espaços.

2.2.3 Tipos de Jogos

O jogo para que seja utilizado como um recurso pedagógico, precisa estar dentro de um contexto significativo para o aluno, utilizando materiais concretos e dar atenção à sua historicidade. Isso porque apenas “A produção de objetos não reflete a riqueza do mundo cultural e natural, o imaginário infantil não reflete a riqueza folclórica” (KISHIMOTO, p. 48, 1994).

Nessa perspectiva, a formação lúdica permite ao futuro educador conhecer-se melhor, e explorar e descobrir os seus limites, possibilitando-lhe formar uma visão clara sobre o jogo e o brinquedo na vida da criança.

Essas três formas básicas de atividade lúdica caracterizam a evolução do jogo para a criança, de acordo com a fase do desenvolvimento em que aparecem. Porém, é preciso salientar que essas modalidades podem coexistir de forma paralela no adulto.

A primeira forma de atividade lúdica proposta por Piaget (1976) é definida como jogo de exercícios sensório-motor. Os exercícios sensório-motor reaparecem após 2 anos, durante a infância e mesmo no adulto, e Piaget afirma “sempre que um novo poder ou uma nova capacidade são adquiridos”.

A segunda forma de atividade lúdica proposta por Piaget (1976) é o jogo simbólico. A atividade lúdica se manifesta sob a forma de jogo simbólico, ou de ficção, imaginação e imitação, no período de 2 a 6 anos. É a fase na qual ocorre a transformação de objetos no que se refere ao seu significado, como no caso do uso de um cabo de vassoura como se fosse um cavalo. É quando também a criança se propõe ao desempenho de papéis, como no brincar de papai e mamãe, professor e aluno etc.

Os jogos de regras constituem a terceira forma de atividade lúdica da criança para Piaget. O autor destaca que esse tipo de jogo começa a manifestar-se por volta dos 5 anos, mas desenvolve-se na fase que vai dos 7 aos 12 anos, predominando durante toda a vida do indivíduo.

Rau (2007) destaca que na concepção desse estudioso, o jogo de regras caracteriza-se por ser regulamentado por leis que asseguram a reciprocidade dos meios empregados.

Pesquisas desenvolvidas por Kishmoto (1999) apontam que o jogo educativo ressurgir na época do Renascimento e amadurece a partir da expansão da educação infantil, principalmente no século XX. O jogo é entendido como um recurso que desenvolve e ensina de forma prazerosa. Tal concepção levou a uma maior atenção ao desenvolvimento infantil e à materialização da função psicopedagógica. O uso do brinquedo/jogo educativo com fins pedagógicos remetem-se a relevância desse instrumento para situações de ensino-aprendizagem e de desenvolvimento infantil.

A prática dos jogos de regras na escola de forma variadas vem se intensificando na escola. Estudos e pesquisas realizados na última década no Brasil têm demonstrado a importância desse tipo de jogos no desenvolvimento dos processos cognitivos dos educandos. Para Macedo (2000) todo jogo contém uma situação-problema (objetivo) que poderá ser solucionado ou não pelo sujeito (resultado do jogo), devendo este obedecer a um sistema de regras que determinam os limites de sua ação.

Miranda (1984) observa ainda, que o jogo organizado, ou o jogo de regras, tem como função desenvolver aspectos físicos, mentais e sociais da criança. Quando aos aspectos físicos, aprimoram-se o equilíbrio, os órgãos sensoriais e os músculos, e, quando aos aspectos mentais, aperfeiçoam-se a atenção, a imaginação, a memória, o raciocínio, o espírito de cooperação e o senso social.

Brotto (1997) enfatiza que, “classificados como jogos recreativos, temos os jogos cooperativos, nos quais todos cooperam e ganham, jogando uns com os outros e não uns contra os outros. Esses jogos são mais divertidos para todos, pois todos têm o sentimento de vitória, todos participam e se sentem vitoriosos, não havendo exclusão”.

Estudos sobre jogos recreativos apontam que, ao liberar o potencial criativo, os sujeitos se sentem mais confortáveis e confiantes para desfazer os bloqueios conseguindo descontrair e ficar flexíveis nas interações entre os grupos, sabendo que o poder de cada um é expandido pela cooperação. Cória-Sabini (2004) destaca a infância como a idade das brincadeiras e que, por meio delas, as crianças satisfazem grande parte dos seus desejos e interesses particulares. Nas palavras da autora:

Quando as crianças brincam, observa-se a satisfação que elas experimentam ao participar das atividades. Sinais de alegria, risos, certa excitação são componentes desse prazer, embora a contribuição do brincar vá bem além de impulsos parciais. A criança consegue conjugar seu mundo de fantasias com a realidade, transitando, livremente, de uma situação a outra. (CÓRIA-SABINI, 2004).

Em relação ao imaginário é necessário observar que, em situações de jogos infantis, a imaginação é explícita, e as regras são ocultas; nos jogos do adulto, é o inverso: as regras são explícitas, e a imaginação é oculta.

Assim, no sentido de orientar a prática pedagógica do brincar na educação infantil, os Referenciais Curriculares para a educação Infantil, (RCNEIs,1997), apontam que trabalhar como jogo é levar à criança a possibilidade de expressar-se e descobrir o mundo, estabelecendo relações com ele a fim de obter segurança.

A criança começa com a situação imaginária, que é uma reprodução da situação real, sendo uma brincadeira muito mais a lembrança de alguma coisa que realmente aconteceu, do que uma situação imaginária nova. À medida que a brincadeira se desenvolve, observamos um movimento em direção à realização consciente de seu propósito. Finalmente surgem as regras que irão possibilitar a

divisão do trabalho e o jogo na idade escolar (VIGOTSKI, 1987, p.118).

Nesse sentido, os jogos de expressão, como os de faz de conta, auxiliam no controle emocional da criança. Daí a importância de ser finalizado de maneira positiva. No jogo o indivíduo pode revelar seus sentimentos, bloqueios e frustrações. O resultado desse tipo de atividade é que a criança vai adquirir, pouco a pouco, autoconfiança e melhor conhecimento de suas possibilidades e limites, com frequência, impostos pela presença da outra criança com quem ela pode aprender a cooperar durante o jogo. Com o efeito, a atividade lúdica estimula a autonomia e a socialização, condição de uma boa relação com o mundo.

2.2.4 O Papel do Professor

A partir das teorias de Piaget e Vygotsky, entendemos que é necessário refletir sobre o papel do professor ao utilizar o lúdico como recurso pedagógico que lhe possibilita o conhecimento sobre a realidade lúdica de seus alunos, bem como sobre seus interesses e necessidades. Paralelamente, no processo ensino-aprendizagem o jogo deve ser visto como um meio de estimular o desenvolvimento cognitivo, social, afetivo, linguístico e psicomotor e de propiciar aprendizagens específicas.

Almeida (2010) enfatiza que, a utilização do jogo como recurso pedagógico na escola, deve levar o educador a considerar a organização do espaço físico, a escolha dos objetos e dos brinquedos e o tempo que o jogo irá ocupar em suas atividades diárias. São requisitos básicos que devem ser definidos para que se efetive um trabalho competente com o lúdico.

Rau (2006) evidencia que a reflexão do futuro educador que irá atuar na educação infantil e nos anos iniciais do ensino fundamental deve passar pela ideia de que o trabalho pedagógico nesses níveis de ensino atualmente enfrenta um grande desafio, que é o resgate das diferentes linguagens relacionadas ao conhecimento estético sensorial expressivo, verbal e não verbal, para se contrapor

aos processos de escolarização que priorizam unicamente a aprendizagem das letras e dos números.

A formação de profissionais da educação infantil precisa ressaltar a dimensão cultural da vida das crianças e dos adultos com os quais convivem, apontando para a possibilidade de as crianças aprenderem com a história vivida e narrada pelos mais velhos, do mesmo modo a que os adultos concebiam a criança como sujeito histórico, social e cultural. Reconhecer a especificidade da infância – sua capacidade de criação e imaginação – requer que medidas concretas sejam tomadas, requer que posturas concretas sejam assumidas. A educação da criança de 0 a 6 anos tem o papel de valorizar os conhecimentos, mas, para tanto, requer um profissional que reconheça as características da infância. Observar as particularidades infantis, promovendo a construção coletiva de espaços de discussão da prática exige embeber a formação na crença de que não há “déficit” na criança, nem no profissional que a ela se dedica, a ser compensado; há saberes plurais e diferentes modos de pensar a realidade. Atentar para os saberes e valores dos profissionais, a partir de singeleza que cerca uma proposta de formação e nisso está também sua força e possibilidade de êxito.

É o adulto, na figura do professor, portanto, que, na instituição infantil, ajuda a estruturar o campo das brincadeiras na vida das crianças. Conseqüentemente, é ele que organiza sua base estrutural, por meio da oferta de determinados objetos, fantasias, brinquedos ou jogos, da delimitação e arranjo dos espaços e do tempo para brincar.

Por meio das brincadeiras os professores podem observar e constituir uma visão dos processos de desenvolvimento das crianças em conjunto e de cada uma em particular, registrando suas capacidades de uso das linguagens assim como de suas capacidades sociais e dos recursos afetivos e emocionais que dispõem. (MOYLES, 2002, p. 145).

A intervenção intencional baseada na observação das brincadeiras das crianças, oferecendo-lhes material adequado assim como um espaço estruturado para brincar permite o enriquecimento das competências imaginativas, criativas e organizacionais infantis. Cabe ao professor organizar situações para que as brincadeiras ocorram de maneira diversificada para propiciar às crianças a possibilidade de escolherem os temas, papéis, objetos e companheiros com quem

brincar ou os jogos de regras e de construção, e assim elaborarem de forma pessoal e independente suas emoções, sentimentos, conhecimentos e regras sociais.

Oliveira (2009) considera que é preciso que o professor tenha consciência que na brincadeira as crianças recriam e estabilizam aquilo que sabem sobre as mais diversas esferas do conhecimento, em uma atividade espontânea e imaginativa. Nessa perspectiva não se devem confundir situações nas quais se objetivam determinadas aprendizagens relativas a conceitos, procedimentos ou atitudes explícitas com aquelas nas quais os conhecimentos são experimentados de uma maneira espontânea e destituídos de objetivos imediatos pelas crianças. Pode-se, entretanto, utilizar os jogos, especialmente aqueles que possuem regras, como atividades didáticas. É preciso, porém, que o professor tenha consciência que as crianças não estarão brincando livremente nestas situações, pois há objetivos didáticos em questão.

3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS DA PESQUISA

Este trabalho foi pautado bibliografias especializadas, as quais ancoraram a pesquisa de campo que tiveram como público alvo os docentes que atuam na etapa da educação infantil, buscando um conhecimento mais aprofundado sobre o trabalho desenvolvido com os jogos pedagógicos nesta fase de desenvolvimento da criança.

Gil (2002, p. 42) considera que “a pesquisa deve ser elaborada e constituída principalmente com o uso de livros e artigos científicos”.

A presente pesquisa foi desenvolvida também tendo como parâmetro uma pesquisa de campo, a qual, Gil (2002, p. 54) a define como “um meio de observar diretamente as atividades do grupo estudado e também através de entrevistas para apanhar informações sobre o que ocorre grupo”.

A coleta de dados na pesquisa bibliográfica foi desenvolvida em livros, documentos impressos e artigos e também através de uma entrevista, onde foi elaborado um questionário com perguntas abertas e fechadas, realizada com dez (10) educadoras de um dos Centros de Educação Infantil de Nova Londrina com o intuito de traçar o perfil dessas educadoras em relação a concepção e importância dada ao trabalho realizado quanto a ludicidade e mais especificamente quanto ao trabalho com jogos.

Ferrão (2003, p. 64) justifica esse instrumento de coleta de dados como sendo “uma técnica com uma série ordenada de perguntas que devem ser respondidas sem que o entrevistador interfira e ainda facilite a tabulação e a análise dos dados coletados”

Os dados da pesquisa foram analisados através do levantamento dos dados abordados na pesquisa e da discussão desses dados, fundamentando cada questão.

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Nesse tópico se apresentam os principais resultados, análises e discussões acerca da pesquisa, referentes às respostas obtidas por 10 (dez) educadoras de um Centro de Educação Infantil de Nova Londrina.

Todas as dez educadoras possuem curso superior e especialização, com o curso de pós-graduação. Das dez educadoras que responderam ao questionário, cinco são formadas em pedagogia, três são formadas em letras e duas são formadas em matemática.

O tempo de atuação do magistério das educadoras varia sendo que, quatro educadoras possuem menos de um ano, tendo sido contratadas recentemente, duas educadoras atuam a dez anos, três educadoras atuam a cerca de quinze anos e uma educadora atua no magistério a vinte e dois anos.

Quanto ao tempo de trabalho na modalidade de ensino, educação infantil, todas sempre atuaram nesta área, inclusive com concurso específico para a função.

As próximas questões são específicas quanto ao trabalho e à concepção do professor em relação à utilização de jogos em sua prática pedagógica.

As questões são abertas e as respostas serão apresentadas de forma individual, sendo que cada resposta será citada por uma sigla assim determinadas:

P.a (Professor a), e assim por diante P.b, P.c, P.d, P.e, P.f, P.g, P.h, P.i, P.j., respectivamente e estão apresentadas nas tabelas abaixo.

A questão 1 (um), tem o objetivo de verificar a definição dada pelas educadoras sobre os jogos pedagógicos. Diante disso, as respostas estão relacionadas na Tabela 1.

Tabela 1: Verificação de como a educadora define os jogos pedagógicos

Professores	Respostas
Pa	“Com os jogos pedagógicos as crianças aprendem mais, com mais prazer e tentam superar os desafios das brincadeiras”.
Pb	“Jogos pedagógicos é uma complementação de conteúdos, cujo objetivo é desenvolver a capacidade de criar e aprender, incluindo regras e limites”.
Pc	“Com os jogos pode-se criar várias situações que envolvem equilíbrio e outros desafios corporais, desenvolvendo a capacidade de entender pontos de vistas diferentes com o de outra criança”.
Pd	“Jogos pedagógicos são atividades lúdicas que aplicamos aos nossos alunos com o objetivo pedagógico, ou seja que o aluno aprenda algum conteúdo previamente planejado”.
Pe	“Jogos pedagógicos são atividades que buscam o desenvolvimento dos alunos de forma lúdica”.
Pf	“Jogos pedagógicos são atividades que o professor trabalha com o objetivo de levar seu aluno à aprendizagem de forma divertida, interessante e motivadora”.
Pg	“Jogos pedagógicos são atividades lúdicas, mas que tem uma finalidade acadêmica, visando o processo de ensino-aprendizagem”.
Ph	“Jogos pedagógicos é uma ferramenta didática que ajuda o professor a planejar suas aulas de forma mais criativa e prazerosa para seus alunos”.
Pi	“Jogos pedagógicos são atividades que levam o aluno ao seu desenvolvimento integral de forma lúdica”.
Pj	“Jogos pedagógicos são atividades lúdicas em que o professor busca alcançar um objetivo no processo de ensino e aprendizagem de seus alunos”.

A partir das respostas obtidas nesta primeira questão, pode-se concluir que as educadoras tem bem definido o que são os jogos pedagógicos e que se tratam de uma ferramenta didática muito importante que contribui para o desenvolvimento do seu aluno cujo objetivo é alcançar sua aprendizagem e seu desenvolvimento. Sabem da importância de se planejar aulas motivadoras, criativas e prazerosas, não deixando de trabalhar os conteúdos pré-estabelecidos relacionando-os com o desenvolvimento motor.

Vigotsky (1987, p. 149) afirma “o jogo é considerado um estímulo à criança no desenvolvimento de processos internos de construção do conhecimento e no âmbito das relações com os outros”.

Conclui-se assim, que os jogos são capazes de motivar e levar o aluno a uma aprendizagem saudável, levando-os a participarem, a se arriscarem, a criarem, experimentando novos caminhos.

Desde o momento em se tem a imagem da criança que brinca, pode confirmar que o jogo e a criança andam juntos. (KISHIMOTO,1994).

A questão 2, (dois) teve como objetivo verificar a opinião das educadoras sobre a importância do trabalho com jogos pedagógicos no processo de desenvolvimento da criança, apresentadas na Tabela 2:

Tabela 2: Opinião da educadora sobre a importância dos jogos para o desenvolvimento da criança

Professores	Respostas
Pa	“Com os jogos pedagógicos, as crianças aprendem a ter regras e limites e além da diversão, possibilita o desenvolvimento intelectual da criança.”
Pb	“Através de jogos, a criança adquire conhecimento que contribui para o desenvolvimento no processo de ensino aprendizagem. Onde a criança pode expressar seus pensamentos, emoções e interação com os colegas”.
Pc	“A criança se desenvolve, expressando seu desejo de aprender e tendo interação com os colegas”.
Pd	“A utilização de jogos permite aos alunos o conhecimento de regras e o incentivo à socialização”.
Pe	É importante, pois desenvolve competências, como pensar, criar, socializar, etc”.
Pf	“É importante, pois ajuda o aluno a compreender que existem desafios e que eles podem ser vencidos”.
Pg	“É importante, pois permite à criança a aprendizagem de várias habilidades, dando a ela possibilidade de escolhas”.
Ph	“É importante para o desenvolvimento da criança em toda sua plenitude de forma alegre e motivadora”.
Pi	“É importante, pois é uma forma do aluno aprender a interagir, socializar-se e comunicar-se melhor”.
Pj	“É importante para o desenvolvimento cognitivo do aluno”.

As respostas em relação a esta pergunta são muito coerentes e transmitem o conhecimento e a preocupação que as educadoras tem sobre a importância de se trabalhar com a ludicidade, sobretudo com os jogos, pois pode proporcionar o desenvolvimento global do aluno.

A resposta do P.a, “Com os jogos pedagógicos, as crianças aprendem a ter regras e limites e além da diversão, possibilita o desenvolvimento intelectual da criança”, está colocado a com clareza o a importância do desenvolvimento de capacidades importantes para o aluno durante a sua vida do aluno, pois o professor aborda questões que podem ser trabalhadas com a utilização dos jogos como, regras e limites, estando explícito ai também a socialização e a boa convivência.

Neste contexto, Freire (2002) destaca a importância dos jogos afirmando “As relações entre jogo e educação, jogo e cultura, jogo e sociedade, jogo e processos de desenvolvimento da criança, jogo e vida são tecidas juntas”.

Aguiar (2002) defende a importância dos jogos destacando “O jogo é reconhecido como meio de fornecer à criança um ambiente agradável, motivador, planejado e enriquecido, que possibilita a aprendizagem de várias habilidades”.

A questão e (três), objetivou levantar informações sobre a forma como a educadora trabalha os conteúdos utilizando os jogos em sua prática docente. As respostas estão listadas na Tabela 3:

Tabela 3: Como a educadora trabalha os conteúdos utilizando os jogos em sua prática docente.

Professores	Respostas
Pa	“Trabalho de acordo com a capacidade da turma, considerando as possibilidades de cada indivíduo”
Pb	“O brincar é uma atividade espontânea da criança, por isso possui regras e limites e as brincadeiras devem estar de acordo com cada criança”.
Pc	“Sempre procuro trazer brincadeiras novas, onde amplie sua capacidade de cooperação e liberdade”.
Pd	“Trabalho com os conteúdos propostos no planejamento e busco atividades lúdicas que possam auxiliar na aprendizagem do conteúdo”.
Pe	“Elaboro meu planejamento sempre de acordo com os objetivos propostos e assim, insiro os jogos nessa prática”.
Pf	“Utilizo os jogos levando em conta os conteúdos propostos, oportunizando novos conhecimentos aos alunos”.
Pg	“Utilizo os jogos em minha sala de aula sempre aliando os conteúdos propostos aos objetivos”.
Ph	“Trabalho sempre buscando atividades diferenciadas para os conteúdos a serem trabalhados”.
Pi	“Levo em conta o nível da turma, e também os conteúdos a serem trabalhados”.
Pj	Os conteúdos são trabalhados, levando em conta a turma e suas potencialidades”.

Há, nesta questão, explícita a ideia de que o jogo é uma ferramenta que auxilia o professor em seu planejamento e os professores tem muito claro essa relação, já que a maioria diz organizar seu planejamento de acordo com os conteúdos que serão desenvolvidos, mas há a coerência em se trabalhar com atividades que estejam de acordo com o nível da turma e com suas potencialidades ou seja, com aquilo que os alunos sejam capazes de realizar, respeitando seu tempo de aprendizagem.

De acordo com os RCNEIs (1998):

O jogo pode tornar-se uma estratégia didática quando as situações são planejadas e orientadas pelo adulto visando a uma finalidade de aprendizagem, isto é, proporcionar à criança algum tipo de conhecimento, alguma relação ou atitude. Para que isso ocorra, é

necessário haver uma intencionalidade educativa, o que implica planejamento e previsão de etapas pelo professor, para alcançar objetivos predeterminados e extrair do jogo atividades que lhe são decorrentes (RCNEIs, 1998, p.211).

Sendo assim, podemos concluir que, ao organizar sua prática e pedagógica o professor deve levar em conta as possibilidades educativas.

A questão quatro pergunta com que frequência é trabalhado com jogos em sala de aula e a questão cinco busca a averiguação de quanto tempo da aula é disponibilizada para a realização das atividades lúdicas durante a aula. Estas duas questões tiveram uma particularidade, pois a resposta foi unânime. Todas as educadoras responderam que trabalham com jogos diariamente e que disponibilizam em média, uma hora por período da aula, para a realização das atividades lúdicas.

Estas duas questões estão interligadas e as respostas foram coerentes, já que as educadoras demonstraram trabalhar com os jogos com regularidade. Importante essa questão, pois firma o compromisso com o desenvolvimento integral das crianças.

Diante disso, O RCNEIS (1998) considera:

É muito importante que o professor esteja atento aos conflitos que possam surgir nessas situações, ajudando as crianças a desenvolver uma atitude de competição de forma saudável. Nesta faixa etária, o professor é quem ajudará as crianças a combinar e cumprir regras, desenvolvendo atitudes de respeito e cooperação tão necessárias, mais tarde, no desenvolvimento das habilidades desportivas (RCNEIs, 1998, p.37).

A questão 4 (quatro) teve como objetivo fazer um levantamento através da descrição das educadoras infantis, se há diferença na aprendizagem ao se trabalhar com jogos pedagógicos, cujas respostas estão organizadas na Tabela 4:

Tabela 4: Descrição da diferença na aprendizagem ao se trabalhar com jogos pedagógicos.

Professores	Respostas
Pa	"Através dos jogos é possível entender a importância da utilização dos jogos, facilitando a interpretação e o despertar lúdico".
Pb	"Os jogos ajudam as crianças a esperarem cada um a sua vez, os avanços que são capazes de realizar, assim fortalecendo sua auto-estima".
Pc	"O professor deve explorar os momentos de descontração, pois os jogos pedagógicos contribuem mais para o desenvolvimento físico, afetivo e cognitivo, do que as demais atividades pedagógicas".
Pd	"Trabalhando com jogos, as crianças podem aprender coisas como: alcançar objetivos, procurar vencer obstáculos e ainda acionar estratégias para casa situações".
Pe	"Trabalhar com jogos, faz com que a criança aprenda a superar limites, controlar emoções, respeitar regras, resolver problemas, enfim possibilita à criança, através de atividades diferenciadas, o seu desenvolvimento".
Pf	"O trabalho com jogos pedagógicos amplia o seu conhecimento, divertem-se e trocam experiências, socializando-se".
Pg	"Os jogos pedagógicos contribuem para o desenvolvimento da criança nos aspectos afetivo, intelectual, físico e social, construindo seu próprio conhecimento".
Ph	"É uma atividade vital para o desenvolvimento dos alunos, desenvolvendo a sociabilidade, a coordenação motora e também a noção espacial e corporal".
Pi	"As diferenças aparecem na aprendizagem infantil, a medida em que a criança descobre o prazer em aprender através da brincadeira".
Pj	"Os jogos proporcionam o desenvolvimento global do aluno".

As educadoras, diante das respostas explicitaram que existe diferença quando os alunos cotidianamente brincam, ficam mais motivadas, aprendem com mais facilidade, são mais alegres possibilitando o desenvolvimento dos aspectos: físico, afetivo, intelectual e social, ajudando no fortalecimento da auto-estima delas contribuindo para o desenvolvimento da criança nos aspectos afetivo, intelectual, físico e social, construindo seu próprio conhecimento. O trabalho proporciona ainda socialização, a coordenação motora e também a noção espacial e corporal, ampliando o seu conhecimento, divertindo-se e trocando experiências.

Cabe aqui destacar Oliveira (2004):

Os jogos vêm a ser estratégias que agilizam a auto-regulação cognitiva e afetiva, podendo ser utilizadas nos mais diversos ambientes. São situações nas quais a criança encontra contexto facilitador para reorganizar padrões comportamentais regredidos e inadequados, inclusive em seus aspectos socioculturais (OLIVEIRA, 2004, p. 33).

Portanto a participação da criança pode levá-la ao desenvolvimento de estratégias e habilidades, adaptando-se a diferentes ambientes e ainda facilitando a interação e a socialização.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir das investigações sobre a ludicidade, mais especificamente sobre os jogos, percebe-se que estes ao serem utilizados podem proporcionar às crianças uma aprendizagem muito mais significativa, motivadora, interessante e prazerosa, propiciando situações de desenvolvimento de socialização, de interação, de respeito, além do desenvolvimento da psicomotricidade, ou seja o desenvolvimento integral dos alunos.

Com esse trabalho aplicado em um dos centros de educação infantil de Nova Londrina pode-se concluir que, as educadoras tem conhecimento e clareza do que são os jogos pedagógicos e que, trata-se de uma ferramenta didática muito importante capaz de contribuir para o desenvolvimento do seu aluno. As educadoras entendem a importância de se planejar aulas motivadoras, criativas e prazerosas, não deixando de trabalhar os conteúdos pré-estabelecidos relacionando-os com o desenvolvimento motor, por isso respondem na entrevista que as atividades lúdicas acontecem diariamente em sala de aula e que a execução dessas atividades, contribuem para o desenvolvimento físico, afetivo, cognitivo, fazendo com os alunos acionem estratégias e busquem vencer obstáculos, solucionando problemas.

Diante disto, podemos afirmar que o assunto ludicidade é uma questão sobre a qual temos muito a discutir para garantir uma boa formação aos nossos alunos, de forma integral.

6 REFERÊNCIAS

AGUIAR, M. A. **Para onde vão a orientação e a supervisão educacional.** Campinas: Papirus, 2002.

ALMEIDA, M.T.P. DE. **Jogos divertidos e brinquedos criativos.** Petrópolis: Vozes, 2002.

ALMEIDA, O. **Práticas pedagógicas** / ALMEIDA, O. A; BITENCOURT, R. A. S; Iv Bitencourt i; BITTELBRUNN, A. – Campo Grande, MS : Ed. UFMS, 2010.

ARIÈS, P. **História social da criança e da família: alternativas teóricas e práticas.** Rio de Janeiro: 1981.

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

BROTTO, F.O. **Jogos cooperativos: se o importante é competir, o fundamental é cooperar.** São Paulo: Re-Novada, 1997.

CORIA-SABINI, M. A. **Jogos e brincadeiras na educação infantil.** Campinas: Papiturs, 2004.

FRIEDMANN, A. **Brincar: crescer e aprender. O resgate da cultura infantil.** São Paulo: Moderna, 1996.

FERRÃO. R. G. **Metodologia científica para iniciantes em pesquisa: Enfoque acadêmico com abordagem teórico/prática** – Guia para elaboração e divulgação de trabalhos científicos. Unilinhares: Incaper, 2003.

GIL, A. C. **Como Elaborar Projetos de Pesquisa.** 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura.** Trad. de João Paulo Monteiro. São Paulo, Perspectiva, 1980.

ROJAS, J. **Educação lúdica : a linguagem do brincar, do jogo e da brincadeira no aprender da criança.** Campo Grande, MS : Ed. UFMS, 2009.

KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil.** São Paulo: Cortez, 1994.

_____. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** São Paulo: Cortez, 1999.

MACEDO, L. de. **Aprender com jogos e situações problemas.** Porto Alegre: Artmed, 2000.

MIRANDA, N. **200 jogos infantis**. Belo Horizonte: Itatiaia, 1984.

MOYLES, J. R. **Só brincar? o papel do brincar na educação infantil**; trad. Maria Adriana Veronese. – Porto Alegre: Artmed Editora, 2002.

OLIVEIRA, V. B. s de. **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. Petrópolis: Vozes, 2004.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo, imagem e representação**. Rio de Janeiro: Zahar, 1976.

RAU, M.C.T.D. **O lúdico na prática do professor de educação infantil e anos iniciais do ensino fundamental: concepções e práticas**. 2006. 159 p. Dissertação de Mestrado em Educação da Linha de Pesquisa: teoria e prática na formação docente, do programa de pós-graduação e extensão em educação. Pontifícia Universidade Católica do Paraná, Curitiba, 2006.

ROUSSEAU J. J.. **Emílio ou da educação**. Rio de Janeiro: Difel, 1979.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. Michael Cole et AL (Org.). 4 Ed. São Paulo: Martins Fontes, 1987.

APÉNDICE

UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ
UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL
CAMPUS MEDIANEIRA – POLO DE NOVA LONDRINA
ESPECIALIZAÇÃO EM EDUCAÇÃO: MÉTODOS E TÉCNICAS DE ENSINO

Prezado(a) Professor(a),

Sou aluna do curso de Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino – UTFPR, Campus Medianeira – Polo de Nova Londrina, e tais dados coletados farão parte da minha monografia. Peço a sua gentileza de responder ao questionário que segue abaixo, o qual tem como objetivo verificar qual a importância da matemática na vida prática do aluno a partir da opinião de alunos e professores de matemática.

Sua colaboração é de extrema importância, e informo que os dados coletados, serão utilizados somente para fins de pesquisa. Desde já agradeço a colaboração. Não é necessário identificar-se.

Formação/ano de conclusão:

Tempo de atuação no magistério:

Tempo de trabalho na Educação Infantil:

1. Como você define jogos pedagógicos?

2. Qual sua opinião sobre a importância dos jogos para o desenvolvimento da criança?

3. Como você trabalha os conteúdos utilizando os jogos em sua prática docente?

4. Descreva sucintamente as diferenças ao se trabalhar com jogos pedagógicos.

Muito obrigada!