

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

SILVANETE MARA DA COSTA SILVA

A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS NAS SÉRIES INICIAIS

MONOGRAFIA DE ESPECIALIZAÇÃO

MEDIANEIRA

2014

SILVANETE MARA DA COSTA SILVA



A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS NAS SÉRIES INICIAIS

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 Ibaiti, Modalidade de Ensino a Distância, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná – UTFPR – Câmpus Medianeira.

Orientador: Prof. Lucas Schenoveber dos Santos Junior

MEDIANEIRA

2014



Ministério da Educação
Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Diretoria de Pesquisa e Pós-Graduação
Especialização em Educação: Métodos e Técnicas
de Ensino



TERMO DE APROVAÇÃO

A Importância dos Jogos nas Séries Iniciais

Por

Silvanete Mara da Costa Silva

Esta monografia foi apresentada às 20:00 h do dia 11 **de Dezembro 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 Ibaiti, Modalidade de Ensino a Distância da Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Campus Medianeira. O candidato foi arguido pela Banca Examinadora composta pelos professores abaixo assinados. Após de liberação, a Banca Examinadora considerou o trabalho

Prof. Lucas Schenoveber dos Santos Junior
UTFPR – Câmpus Medianeira
(orientador)

Prof. Andre Sandmann
UTFPR – Câmpus Medianeira

Prof. João Enzio Gomes Obana
UTFPR – Câmpus Medianeira

Prof. Henry Charles Albert David Naidoo Terroso de Mendonça Brandão
UTFPR – Câmpus Medianeira

Dedico este trabalho primeiramente a Deus, pois sem a fé que tenho Nele eu nada seria. A minha família pelo incentivo e apoio constante.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente gostaria de agradecer a Deus por colocar pessoas tão maravilhosas no meu caminho.

Agradeço também de forma especial e carinhosa, ao meu esposo e amigo Dirceu A. Silva, que sempre esteve presente me encorajando e apoiando a seguir em frente mesmo nos momentos mais difíceis.

Aos meus maiores e melhores presentes que a vida pode me dar, minhas filhas Nayara e Nayane, que apesar da distância me deram inspiração a iniciar e concluir este trabalho, quero agradecê-las por terem acreditado em minha capacidade e sempre me incitaram a tentar novas coisas.

Em memória de meu querido pai Silvio da Costa, e minha amada mãe Luzinete A. Costa que me ensinou a ser forte e perseverante.

Sou grata de maneira especial aos meus sogros, José Maria (em memória), e Ana Rossin, que com muito carinho e apoio não mediram esforços para que eu chegasse a esta etapa de minha vida.

E muito obrigada aos queridos professores pelo apoio recebido, especialmente ao professor Lucas Schenoveber dos Santos Junior que tanto tem se empenhado para fazer de nós bons profissionais como ele.

Obrigada!

“Brincar não é perder tempo, é ganhá-lo. É triste ter meninos sem escola, mas mais triste é vê-los enfileirados em salas sem ar, com exercícios estéreis, sem valor para a formação humana”.
(CARLOS DRUMMOND DE ANDRADE).

RESUMO

SILVA, Silvanete Mara da Costa. A Importância dos Jogos nas Séries Iniciais. 2014. 36 páginas. Monografia (Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino). Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Medianeira, 2014.

O presente trabalho teve por objetivo demonstrar o uso de jogos como ferramenta indispensável de ensino-aprendizagem para os alunos das séries iniciais, as quais abrangem turmas de primeiro ao quinto ano do Ensino Fundamental I. Os jogos estimulam diversas áreas cognitivas e também o desenvolvimento motor, trabalhando de forma mais efetiva a socialização e despertando o sentido de cooperação nas crianças. A revisão de literatura deste trabalho apresentou as concepções teóricas necessárias para justificar a investigação da relação entre jogos nas séries iniciais e aprendizagem nos alunos, tem por bases teóricas (VYGOTSKY, 1991), (PIAGET, 1978), (KISHIMOTO, 1994). A pesquisa de campo, visando comprovar empiricamente os resultados da busca teórica, foi realizada com oito professores que ministram aulas nas séries iniciais em uma escola municipal do município de Japira - Paraná.

Palavras-chave: Séries Iniciais. Jogos. Aprendizagem.

ABSTRACT

SILVA, Silvanete Mara da Costa. The Importance of Games in kindergarten. 2014. 36 pages. Monografia (Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino). Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Medianeira, 2014.

This paper aimed at demonstrating the use of games as an important teaching-learning tool to be used with the students from Primary School. The games stimulate several cognitive areas and also the motor development, they also effectively work socialization skills and develop a sense of cooperation in the kids. The literature review in this paper presented the necessary theoretical conceptions to justify the investigation of the relationship between the use of games in primary school and the students' learning, backed by the studies of (VYGOTSKY, 1991), (PIAGET, 1978), (KISHIMOTO, 1994). The study field aiming at empirically prove the results, was carried out with the participation of eight teachers that work in primary school teaching in a public school located in Japira - Paraná.

Keywords: Primary School. Games. Learning.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	11
2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	12
2.1 Breve conceito de jogo	12
2.2 O Jogo para Vygotsky	14
2.3 O Jogo para Piaget.....	17
2.3 O Jogo para Kishimoto.....	20
2.4 O Papel do Professor.....	22
3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	25
3.1 LOCAL DA PESQUISA.....	25
3.2 TIPO DE PESQUISA.....	25
3.4 INSTRUMENTO DE COLETA DE DADOS.....	25
3.5 ANÁLISE DOS DADOS.....	26
4 RESULTADOS E DISCUSSÃO	29
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	32
REFERÊNCIAS	34
APÊNDICE (S)	36

1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho visa demonstrar como a utilização dos jogos na educação das séries iniciais do Ensino Fundamental I é um instrumento eficaz para a aprendizagem dos alunos. Se faz importante ressaltar que a concepção de ser humano aqui utilizada é a biopsicossocial, e segundo Belloch e Olabarria (1993) corpo humano é um organismo biológico, psicológico e social, ou seja, recebe informações, organiza, armazena, gera, atribui significados e os transmite, os quais produzem, por sua vez, maneiras de se comportar, cujo campo de interesse englobam os aspectos mentais, afetivos e cognitivos.

Sendo assim, a justificativa para tal investigação se dá pelo fato de que os jogos são instrumentos eficazes na aquisição da aprendizagem dos alunos, trabalhando as três faces (biológica, psicológica e social) do ser humano, uma vez que através das diversas modalidades de jogos disponíveis é possível desenvolver no ser humano habilidades cognitivas e motoras de forma mais prazerosa e menos maçante.

O objetivo desta pesquisa é averiguar como os jogos podem contribuir no processo de desenvolvimento escolar das séries iniciais do Ensino Fundamental, levando em consideração as limitações dos alunos em cada fase do desenvolvimento e desta forma tornando claro quais são os jogos mais indicados para cada série, pois, segundo Piaget (1978), a origem das manifestações lúdicas acompanha o desenvolvimento da inteligência vinculando-se aos estágios do desenvolvimento cognitivo. Cada etapa do desenvolvimento está relacionada a um tipo de atividade lúdica que se sucede da mesma maneira para todos os indivíduos, fica evidente que é de total importância o estudo do mesmo pois tendo consciência de quais são os jogos eficazes para se trabalhar em cada fase eles se tornaram um mecanismo indispensável na aprendizagem infantil.

Os objetivos específicos da pesquisa são: verificar numa amostra delimitada (8 professores) da Escola Municipal Doutor Cesar Augusto Luiggi de Oliveira, Educação Infantil e Ensino Fundamental, através da pesquisa de campo, se estes professores fazem uso dos jogos como meio de auxílio a aprendizagem dos alunos das séries iniciais do Ensino Fundamental, e qual o conceito de jogo utilizado por estes professores, comparando assim os resultados de suas respostas com a literatura analisada sobre o tema.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 BREVE CONCEITO DE JOGO

A definição da palavra jogo que consta no dicionário Aurélio é: 1. Atividade física ou mental organizada por um sistema de regras que definem a perda ou o ganho. 2. Brinquedo, passatempo divertimento. (Novo Dicionário Aurélio da Língua)

Entendemos assim que jogos são atividades lúdicas, pautadas em objetivos, podendo ser o de derrotar o oponente, juntar mais pontos onde ter as melhores estratégias é fundamental; As regras de um jogo é elaborada de acordo com o contexto social em ele que está inserido, admitir esta concepção é considerar o fator histórico cultural de uma sociedade na elaboração dos jogos.

A importância do jogo no desenvolvimento da criança é uma questão fundamental dentro do currículo da pré-escola. Os professores pré-escolares devem ter consciência da importância da necessidade de um espaço, tanto físico quanto temporal, para o jogo acontecer. (FRIEDMANN, 1996, p. 54)

O sistema de regras em que o jogo é envolvido é o que caracteriza de que modalidade ele faz parte: um jogo de esforço físico, ou um jogo de esforço mental, dentre outros. E ao mesmo tempo em que é um exercício físico-mental é uma atividade lúdica, um divertimento onde desenvolvemos novas habilidades ao praticar um jogo.

Através do jogo a criança forma conceitos, estabelece relações lógicas, relaciona ideias, desenvolve a expressão oral e corporal, reforçando habilidades motoras, cognitivas e sociais. Há jogo a partir do momento em que a criança aprende a designar algo como jogo; ela não chega a isso sozinha. Ter consciência de jogar resulta de uma aprendizagem linguística advinda dos contextos da criança desde as primeiras semanas de sua existência. (BROUGERE, 1998, p.18).

Cada jogo possui um objetivo e a incerteza de resultados contribui para fazer do jogo uma entidade autônoma, conferindo a ele uma certa liberdade. Para que o objetivo do jogo seja almejado certas regras devem ser seguidas, certos papéis podem ser interpretados, segundo Lopes, as crianças “amadurecem também algumas capacidades de socialização por meio da interação, da utilização e da experimentação de regras e papéis sociais.” (LOPES, 2006, p. 110).

O uso do jogo como ferramenta educacional é antigo, gregos e romanos já falavam da importância do jogo para educar a criança.

As meninas gregas brincavam com bonecas até se casarem, quando dedicavam sua boneca à Afrodite, deusa do amor e da fecundidade. Os meninos romanos, por sua vez, brincavam com bonecos feitos de cera e argila que representavam soldados. (SIA, 2005. p. 21).

Na Idade Média não havia separação entre jogos de adultos e jogo para crianças, era comum ver crianças jogando jogos de azar, e também comum adultos participarem de jogos que hoje reservamos a criança. Foram os humanistas, a partir do século XVI, que voltaram a perceber a grande ferramenta que os jogos seriam no processo educativo. E no século XVIII que se expandiu a imagem da criança como ser distinto do adulto e o brincar destaca-se como típico da idade. Como aponta Makarenko (in KISHIMOTO, 1997, p. 32), “o jogo é tão importante na vida da criança como o trabalho é para o adulto”.

O jogo passa a ser uma ponte entre a infância e a vida adulta, pelo aparecimento de novas responsabilidades à criança muda drasticamente e o indivíduo passa de uma inteligência mais prática para uma mais teórica - das brincadeiras e jogos que o traziam uma noção de mundo (característica principal do período pré-escolar, também conhecida como jogo de papéis), o indivíduo passa a ser incorporado nas teorizações transmitidas pela escola e, conseqüentemente, acaba desenvolvendo “sua capacidade de reflexão, análise e planificação mental” (DAVIDOV, 1988).

2.2 O JOGO PARA VYGOTSKY

Ao trabalhar o jogo como ferramenta educativa em sala de aula, é importante saber, primeiramente, a fase do desenvolvimento em que a criança encontra-se. Baseando-se na teoria de Vygotsky e Piaget, tentaremos visualizar de que forma o jogo auxilia a criança em seu processo cognitivo, ampliando assim seu repertório cognitivo e motor.

O início do processo de aprendizagem do ser humano se dá pela apropriação da linguagem. Vygotsky em suas observações a respeito deste tema afirma que as palavras que serão verbalizadas no processo de aquisição da linguagem são estabelecidos por meio de um contato social, no sentido de que a internalização da linguagem, reconstrução interna desta operação estabelecida externamente, só ocorrerá depois de um processo interpessoal com o ambiente social.

Segundo Vygotsky (1991), o momento mais importante do desenvolvimento intelectual da criança ocorre quando a fala e a atividade prática encontram-se. A fala é primordial porque ajuda a criança a dominar o ambiente, faz com que a criança se faça presente. Dessa forma, a criança produz novas interações com esse ambiente, o que vai ajudá-la na construção do intelecto.

Para Vygotsky (1991) a criança dispendo de signos e palavras entra em contato com outras pessoas, ocorre uma maior interação entre ela e o meio. Essa parte cognitiva e comunicativa, faz com que a criança esteja em um novo e diferente processo de atividade.

Percebe-se aqui a importância que se dá para a importância do meio social, no sentido de que ele não só “coordena” o processo de aquisição da linguagem (torna o indivíduo capaz de distinguir sons e dar significados a eles), mas também se torna um ambiente de aplicação desta aquisição, já que a função primordial da linguagem é estabelecer comunicação dentro de um grupo.

Vygotsky (1991), em estudos posteriores, demonstra que a criança em idade entre seis e oito anos, já consegue fazer uso de estímulos para resolver atividades propostas no modelo estímulo-resposta. O estágio de seu desenvolvimento permite que ela elabore uma regra para a solução de problemas, a partir de então, essa criança está acumulando experiências para seu processo cognitivo.

A soma de todos esses processos ao longo do desenvolvimento da criança permite a ela, já em idade escolar, trabalhar a comunicação e a interação com outras crianças, tendo como ferramenta os jogos em sala de aula. Deste modo, a utilização de jogos resultará em um maior aproveitamento na aprendizagem.

Outro assunto relevante para o presente trabalho diz respeito ao estudo de Vygotsky (1991) sobre o aprendizado e o desenvolvimento. Para o autor, “aprendizado é mais do que a aquisição de capacidade para pensar; é a aquisição de muitas capacidades especializadas para pensar sobre várias coisas.” (VYGOTSKY, 1991, p. 55).

A criança antes de adentrar a escola, já está passando por momentos de aprendizagem, pois ela absorve tudo que lhe é ensinado durante sua vivência. Vygotsky (1991) propõe dois níveis de desenvolvimento infantil: O desenvolvimento real, que diz respeito aquilo que a criança pode resolver sozinha. Já ao que ela resolve com a ajuda de um adulto ou de um igual, é a chamada zona de desenvolvimento proximal.

Assim, o brincar cria uma zona de desenvolvimento proximal da criança. No brincar, a criança sempre se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de ser comportamento diário. No brincar é como, se ela fosse maior do que é na realidade. (VYGOTSKY, 1998, p. 134).

É discutido por Vygotsky (1991) que a aprendizagem sozinha não é desenvolvimento, mas se ela for trabalhada de forma correta põe em ação vários processos de desenvolvimento que não aconteceriam sozinhos. O processo de aprendizagem surge na criança de forma coletiva, o meio a influência em seu desenvolvimento. Dessa forma, uma proposta de aprendizagem que direcione a criança para sua área de desenvolvimento proximal seria ideal.

Quando Vygotsky (1991) discorre sobre o brincar, ele chega à conclusão de que o brincar surge para criança da necessidade não realizável imediato. Porque nesse mundo do brincar, a criança se envolve no que antes era irrealizável pra ela, e brincando se torna realidade. A imaginação acontece no ato de brincar, quando uma ação é realizada, isso é algo inédito para criança.

A essência do brincar é a criação de uma nova relação entre o campo do significado e o campo da percepção visual, ou seja, entre

situações no pensamento e situações reais. (VYGOTSKY, 1998, p. 137).

A situação imaginada já vem composta de regras, por exemplo, quando a criança brinca de bonecas e age de forma a imitar a mãe. Isso vai modificando quando a criança vai ficando mais velha, o objeto já não exerce tanta influência sobre ela, e os estímulos externos não determinam sua ação; agora os aspectos cognitivos e sua imaginação interna que começam a determinar sua ação. A criança coloca o pensamento em primeiro plano para depois realizar a ação.

A criança vê um objeto mas age de maneira diferente em relação àquilo que vê. Assim, é alcançada uma condição em que a criança começa a agir independente daqui que vê. (VYGOTSKY, 1998, p. 127).

A criança no ato de brincar, reproduz o discurso externo e o internaliza formando o seu pensamento. O brinquedo é o que cria uma situação imaginária na criança, é o que a ensina a desejar, confrontando seus desejos a um eu fictício, ao seu papel no jogo e suas regras. Assim, as maiores aquisições da criança se dão com o brinquedo e futuramente vão se tornar a base de sua ação real e moral.

É no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, ao invés de numa esfera visual externa, dependendo das motivações e tendências internas, e não dos incentivos fornecidos pelos objetos externos. (VYGOTSKY, 1991, p. 64).

Dentre os muitos resultados positivos dos estudos de Vygotsky, podemos enfatizar para o processo educacional a interação, pois as funções mentais mais elevadas dos indivíduos surgem nos fenômenos sociais. É no processo de troca de informações, de comunicação, que a criança vai ter resultados mais elaborados em seu processo cognitivo.

2.3 O JOGO PARA PIAGET

Outro pensador relevante para a presente discussão é Piaget, porém, antes de falar sobre sua obra, é importante esclarecer algumas interpretações distorcidas acerca de sua teoria. As normas de idades estipuladas por Piaget não são fixas, mas sim é o que se espera que a criança faça em determinado estágio, e essas normas não negligenciam o papel do social desta forma, para Piaget:

[...]os períodos de desenvolvimento estão funcionalmente relacionado e fazem parte de um processo contínuo. As faixas etárias para cada período são idades médias nas quais as crianças geralmente demonstram as características de pensamento de período. (PIAGET, 1987 p.12).

Os estágios do desenvolvimento segundo Piaget estão divididos em quatro e segundo o autor: “cada estágio é caracterizado pela aparição de estruturas originais, cuja construção o distingue dos estágios anteriores” (PIAGET, 1999, p. 15), sendo estes estágios primeiramente o Sensório-Motor (0-2 anos), o qual se divide em seis sub-estágios, nesta primeira fase da vida o recém-nascido está imerso em um mundo de impressões visuais, auditivas e gustativas, não havendo num primeiro plano a busca consciente ao objeto.

O segundo estágio do desenvolvimento é o Pré-operatório (2-7 anos), neste estágio encontra-se o que Piaget chama de “Jogo Simbólico”, onde a criança começa a brincar de “Faz de conta”, uma maneira de se auto-expressar, ela ultrapassou a barreira da percepção simples em que necessita contato direto com o real e agora tem a possibilidade de representar o que ela experimenta.

Através do jogo simbólico ela representa o seu mundo imaginário, porém quando ela expressa corporalmente ela está presa a realidade concreta. Um brinquedo útil para esta fase é o Lego¹, pois, ao manipula-lo ela estará exercitando a sua capacidade de pensar, de criar novos objetos com o mesmo, isto gerará um desequilíbrio na criança, que ao tentar criar novas formas, tais como casas, ou carros

¹Lego é um brinquedo, e o nome "LEGO" é uma abreviação de duas palavras dinamarquesas "leggodt", que significa em latim "eu monto" ou "eu junto". Referência: <http://www.legobrasil.com.br/grupo-LEGO>

a mesma não possui um esquema para efetuar tal atividade; Ao passo que a criança vá encaixando uma peça do lego em outra por meio da tentativa e erro, isso vai gerando um objeto desejado, sendo assim irão se formar novos esquemas, pois o processo que ocorreu na criança foi uma acomodação, que se deu no campo do “pensamento”, do raciocínio; Pois ao passo que a criança foi formando novos objetos ela não possuía um esquema para isso, então a acomodação ocorreu, ela agora realizou a acomodação e está novamente em equilíbrio, ou seja criou esquemas para montar objetos variados com o lego.

O terceiro estágio do desenvolvimento segundo Piaget é o das Operações-Concretas (7-12 anos) o qual nos interessa para o presente trabalho, desta forma discutiremos mais detalhadamente abaixo. E o último estágio o das Operações Formais, o qual tem início aproximadamente aos doze até o fim da vida, pois segundo Piaget não é possível retroceder no desenvolvimento, uma vez que o processo do desenvolvimento é contínuo de acordo com os períodos realizados.

No que diz respeito ao processo de obter conhecimento, para Piaget (1999), nossa tendência é ao equilíbrio e quando algo nos tira deste buscamos esquemas interiores para voltar a equilíbrio, caso não exista esquema para determinada demanda ocorre o que o autor chama de acomodação, na qual um novo esquema pode ser formado ou ainda modificar um esquema anterior.

“A criança, como o adulto, só executa alguma ação exterior ou mesmo inteiramente interior quando impulsionada por um motivo e este se traduz sempre sob a forma de uma necessidade. [...] Uma necessidade é sempre a manifestação de um desequilíbrio” (PIAGET, 1999, p. 16).

Desta maneira, segundo Piaget, o conceito de equilíbrio refere-se a um fenômeno que tem essencialmente um caráter universal, já que ocorre em todos os indivíduos da espécie humana, porém, essas forma de ocorrência pode ser distinta em cada indivíduo.

Piaget introduz também, dentro desse processo, o conceito de assimilação, que constitui a tentativa do indivíduo em solucionar uma determinada situação a partir da estrutura cognitiva que ele possui naquele momento específico da sua existência.

Sendo assim, o processo de assimilação encena sempre uma tentativa de integração de aspectos experienciais aos esquemas que já encontram-se

estruturados, ao entrar em contato com o referido objeto do conhecimento, o indivíduo procura retirar dele as informações que lhe são importantes, deixando outras que não lhe são relevantes.

Entretanto, diante de um novo objeto do conhecimento o sujeito apresenta uma nova capacidade, chamada pelo autor de acomodação. Esse fenômeno diz respeito a habilidade de modificação da estrutura mental antiga para dar conta de dominar esse novo objeto do conhecimento. Toda experiência é assimilada a uma estrutura de ideias já existentes, chamados de esquemas. Essas experiências podem provocar uma transformação nesses esquemas ou até criar novos esquemas, ou seja, gerar um processo de acomodação.

Retomaremos agora, com o enfoque mais detalhado o estágio das “Operações Concretas” o qual nos interessa para o presente trabalho. Neste estágio entram crianças de aproximadamente 7 a 12 anos, (lembrando que como já dito anteriormente não existe idade fixa).

Neste estágio, segundo Piaget, existe um maior realismo e uma descentração, a criança passa a se socializar mais, existe uma valorização da honestidade no que diz respeito à justiça, à punição da mentira. Já no campo do pensamento este é indutivo, parte de exemplos individuais (concretos) para uma ideia geral, e um gradual desaparecimento do egocentrismo marcante da fase anterior. “A criança depois dos sete anos, torna-se capaz de cooperar, porque não confunde mais seu próprio ponto de vista com o dos outros, dissociando-os mesmo para coordená-los.” (PIAGET, 1999, p. 41). Por isto os jogos de grupo são indicados para este estágio do desenvolvimento, tais como jogos de tabuleiro, jogos em grupos que possuam regras.

Quanto ao comportamento coletivo das crianças, constata-se depois dos sete anos notável mudança nas atitudes sociais como, por exemplo, no caso dos jogos com regra. Sabe-se uma brincadeira coletiva, como as das bolas de gude, supõe um grande e variado número de regras, sobre o modo de jogar as bolas, as localizações, a ordem sucessivas dos lançamentos, os direitos de apropriação no caso de ganhar etc. “[...] Os jogadores a partir dos sete anos apresentam um duplo progresso. [...] O termo ganhar assume sentido coletivo: é ser bem sucedido depois de uma competição com regras”. (PIAGET, 1999, p. 42).

Sendo assim fica evidente que os jogos coletivos são os mais indicados nesta fase, pois neste período o egocentrismo intelectual e social que caracteriza a fase anterior dá lugar à empatia e a capacidade da criança de estabelecer relações e

coordenar pontos de vista diferentes e de integrá-los de modo lógico e coerente, desta forma jogos em grupos são uma boa escolha.

Nessa fase as regras são muito importantes, porém, agora elas são negociáveis e não indiscutíveis como na fase anterior. A justiça tem um caráter de valorização de dizer a verdade.

Conforme mencionado anteriormente, os jogos auxiliam no desenvolvimento cognitivo, certos jogos auxiliam no exercício das funções executivas que:

Referem-se à capacidade do sujeito de engajar-se em comportamento orientado a objetivos, realizando ações voluntárias, independentes, auto-organizadas e direcionadas a metas específicas. (ARDILA; OSTROSKY-SOLIS, 1996).

As funções executivas podem ser observados em jogos como o da torre de Hanói ou torre de Londres, uma espécie de quebra cabeça, consiste em uma base contendo três hastes podendo ser madeira ou metal, o material que é feito é indiferente, em uma das hastes são dispostos alguns discos uns sobre os outros, em ordem crescente de comprimento, de cima para baixo. O objetivo é passar todos os discos de uma haste para a outra, usando as demais hastes como auxiliares, de maneira que um disco maior nunca fique em cima de outro menor. É útil para identificar distúrbio do planejamento relacionados a alterações nos lobos frontais, essa região é responsável por planejamentos e a execução de comportamentos socialmente adequados, planejamento, regulação e intencionalidade.

2.4 O JOGO PARA KISHIMOTO

Para Kishimoto (2003), a criança aprende de maneira espontânea, desta forma, a utilização de jogos e brincadeiras na alfabetização se torna essencial para o desenvolvimento infantil. A autora revela que os jogos possuem características históricas, vistos que ocupam diferentes papéis de acordo com a cultura na qual encontra-se inserida, por exemplo: “se o arco e a flecha hoje aparecem como brinquedos, em certas culturas indígenas representavam instrumentos para a arte da caça e da pesca”. (KISHIMOTO, 2003, p.17).

Assim, é possível observar a importância dos jogos ao longo da história. “Dessa forma, enquanto fato social, o jogo assume imagem, o sentido que cada sociedade

lhe atribui. É este o aspecto que nos mostra por que o jogo aparece de modos tão diferentes, dependendo do lugar da época”. (KISHIMOTO, 1994, p. 108).

Segundo Kishimoto (1994) a criança é tratada de maneira diferente em cada cultura e em cada período histórico, porém o jogo sempre esteve presente. Para a autora o brinquedo permite a criança desenvolver imaginação e desenvolver seu lado criativo, ainda que esse lado varie de acordo com a idade e estágio de desenvolvimento no qual a criança encontra-se.

Conforme já citado neste trabalho, o jogo é um aliado para a aprendizagem infantil. Contudo, é necessário criar situações para potencialização da aprendizagem:

A utilização do jogo potencializa a exploração e construção do conhecimento, por contar com a motivação interna, típica do lúdico, mas o trabalho pedagógico requer a oferta de estímulos externos e a influência de parceiros bem como a sistematização de conceitos em outras situações que não jogos. (KISHIMOTO, 2003, p. 37/38).

Deste modo, o papel do professor é crucial na escolha dos jogos que serão trabalhados com as crianças, visto que cada jogo tem um propósito distinto e trabalha áreas peculiares.

No contexto atual da educação infantil os brinquedos têm dois usos com significações distintas: educadores que valorizam a socialização adotam o brincar livre, e os que visam à escolarização ou aquisição de conteúdos escolares, o brincar dirigido e os jogos educativos. (KISHIMOTO, 2001, p. 231).

Desta forma, para Kishimoto (1994) o jogo pode ser utilizado para potencializar a educação infantil, sendo que ele está intimamente relacionado com pensamento e imaginação da criança, não esquecendo seu valor histórico e social.

O uso do brinquedo/jogo educativo com fins pedagógicos remete-nos para a relevância desse instrumento para situações de ensino-aprendizagem e de desenvolvimento infantil. Se considerarmos que a criança pré-escolar aprende de modo intuitivo adquire noções espontâneas, em processos interativos, envolvendo o ser humano inteiro com cognições, afetivas, corpo e interações sociais, o brinquedo desempenha um papel de grande relevância para desenvolvê-la. (KISHIMOTO, 1994. p. 36).

Logo, segundo a autora, a utilização dos jogos na educação é favorável para o desenvolvimento infantil em suas mais diversas categorias, sendo fundamental para a formação e socialização da criança nesta fase.

2.5 O PAPEL DO PROFESSOR

Conforme já mencionado anteriormente, o brincar e os jogos estão presentes no cotidiano da criança. Entretanto, o professor possui um papel fundamental na mediação e melhor utilização dessa ferramenta em sala de aula, já que em seu papel de educador:

Deve definir, previamente, em função das necessidades e dos interesses do grupo e segundo seus objetivos, qual é o espaço de tempo que o jogo irá ocupar em suas atividades, no dia a dia. Dever também definir os espaço físico aonde esses jogos irão se desenvolver: dentro de sala de aula, no pátio ou em outros locais. (FRIEDMANN, 1996. p. 70).

Para que os jogos sejam utilizados de maneira satisfatória na aprendizagem, é necessário que esta seja planejada com intuito de ter significado para o aluno, tanto no que se aprende, quanto no que se ensina. É importante que o conhecimento passado ao aluno tenha linhas que se liguem, a fim de chegar a um objetivo.

É essencial que o ensino valorize o indivíduo, voltando-se para o outro, para o caráter afetivo do ser humano; propiciando diálogo, dúvida, discussão, e a elaboração do conhecimento de forma coletiva.

Dessa forma, trabalhar com jogos em sala de aula exige do professor ferramentas necessárias para que seu objetivo seja atingido. Assim, é preciso que o professor conheça as dificuldades de seus alunos, tendo em mente o resultado que espera ser alcançado com a prática em questão.

O professor é a peça chave desse processo, devendo ser encarado como um elemento essencial e fundamental. Quanto maior e mais rica for sua história de vida e profissional, maiores serão as possibilidades dele desempenhar uma prática educacional consistente e significativa. (SALOMÃO; MARTINI, 2007, p. 6).

É papel do professor apresentar e propor as regras dos jogos, a fim de permitir que a criança possa elaborá-las. Trabalhando assim, diversas estruturas e desenvolvendo a noção de tomada de decisão e censo cooperativo durante a atividade proposta. O jogo permite a criança o acionamento de elementos essenciais para seu desenvolvimento, tais como a memória, atenção, criatividade, motivação,

cooperação, emoção. Assim, o papel do professor é avaliar a melhor forma de trabalhar esses elementos.

Deste modo, a maneira como o professor conduz a aplicação dos jogos em sala de aula é decisivo no processo ensino-aprendizagem. Para que esse processo aconteça é indispensável que o professor mantenha um constante aprimoramento de seu trabalho, reconhecendo a necessidade da formação continuada de suas qualificações. Desta forma:

Há o reconstruir, que é o momento de encarar com maturidade e humildade que não estamos prontos/acabados, que estamos sempre em crescimento/mudança. É a fase de enxergar – sozinha e também com a ajuda dos participantes – que há lacunas em nossa prática que podem ser melhoradas/preenchidas, à medida que entendemos e aprendemos novas formas de agir. (CORTEZ, 2003, p. 225).

Assim, para que o professor possa proporcionar um aprendizado qualificado e continuado, ele próprio precisa estar em constante aprendizado. Ainda de acordo com Cortez (2003), a ação de reconstruir é a consciência de que o professor nunca está totalmente preparado em todos os aspectos que consiste sua missão, reconhecendo que uma evolução em suas qualificações é de grande relevância para a sua profissão.

Desta maneira, o aperfeiçoamento do professor é crucial para a qualidade do ensino das séries iniciais do Ensino Fundamental, possibilitando recorrer a uma metodologia de ensino que não esteja ligada somente aos métodos tradicionais de alfabetização.

Portanto, a estratégia de utilização de jogos na alfabetização torna-se algo imprescindível para se chegar a um ensino desafiador, lúdico e construtivo. Para tanto, o trabalho com jogos em sala de aula precisa ser dirigido, a fim de que a elaboração dos jogos permitam auxiliar no entendimento da lógica e escrita, além de reforçar os conhecimentos que aluno já possui, bem como ensiná-lo a lidar com regras e socializar participando de atividades grupais.

Educar não se limita o repassar informações, mas ajudar a pessoa a tomar consciência de si mesma, dos outros e da sociedade. É oferecer várias ferramentas para que a pessoa possa escolher entre muitos caminhos, aquele que for compatível com seus valores, sua visão de mundo e com circunstâncias adversas que cada um irá encontrar. (SALOMÃO; MARTINI, 2007, p. 9).

Sendo assim, durante a aplicação prática do jogo é importante que o professor tenha em mente o objetivo a ser alcançado e as áreas do desenvolvimento trabalhadas em cada atividade proposta. Kishimoto (2003) aponta para o fato de que os jogos na escola vêm sendo trabalhados com dois sentidos principais: sentido amplo (livre exploração do material), e sentido restrito (ações orientadas; jogos didáticos).

Conforme apontado, ambos os sentidos que os jogos proporcionam, essa atividade trará resultados positivos para o aprendizado e desenvolvimento dos alunos. O imprescindível é que o professor esteja preparado e confiante na atividade que está propondo, para que assim ele tenha controle e obtenha os resultados almejados com a utilização de jogos em sala de aula.

3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

3.1 LOCAL DA PESQUISA

A presente pesquisa foi realizada na Escola Municipal Doutor Cesar Augusto Luiggi de Oliveira, Educação Infantil e Ensino Fundamental, situada na rua Prefeito Wilson Leite dos Santos, 696 Município de Japira, Estado do Paraná. A escola abrange o Ensino Infantil e Ensino Fundamental I, tem cerca de 460 alunos.

3.2 TIPO DE PESQUISA

De acordo com a classificação apontada em GIL (2008), realizou-se uma pesquisa de campo com o objetivo de coletar dados referentes ao tema estudado a fim de avaliar a relevância e a utilização dos jogos no ensino fundamental I na determinada escola em questão.

3.3 POPULAÇÃO E AMOSTRA

A pesquisa foi realizada com oito professores da rede de ensino fundamental I da escola citada. A escolha dos participantes obedeceu o critério necessário para a realização da pesquisa, sendo todos os professores atuantes do ensino fundamental. A participação dos professores deu-se de forma voluntária.

3.4 INSTRUMENTOS DE COLETA DE DADOS

Para a seguinte pesquisa realizou-se a aplicação de um questionário composto de sete perguntas, dentre elas uma objetiva e seis discursivas, conforme segue em anexo neste trabalho. Os professores responderam às perguntas discursivas (abertas) com a possibilidade de justificação de suas respostas. As perguntas elaboradas foram selecionadas visando o propósito metodológico pertinente ao tema do presente trabalho, buscando o levantamento de dados referente à visão do professor quanto a importância da utilização dos jogos nas séries iniciais do Ensino Fundamental I.

3.5 ANÁLISE DOS DADOS

Com base nas três primeiras questões do questionário aplicado em oito professores das séries iniciais do Ensino Fundamental I da Escola Municipal Dr. César Augusto Luiggi de Oliveira. Sendo estas referentes primeiramente a formação profissional especificando a graduação e pós-graduação caso exista, posteriormente a faixa etária dos mesmos, e a respeito do tempo de trabalho desses professores atuando com alunos das séries iniciais do ensino fundamental.

Foram analisadas as respostas da amostra de oito professores participantes desta pesquisa, obtendo os seguintes resultados:

1. A respeito da formação profissional:

12,5% Possuem apenas magistério.

50,0% Possuem ensino superior.

37,5% Possuem pós-graduação.

2. A respeito da faixa etária dos docentes:

37,5% Tem entre 30 a 35 anos de idade.

37,5% Tem entre 35 a 40 anos de idade.

25,0% Tem mais de 40 anos de idade.

3. A respeito do tempo de trabalho com alunos nas séries iniciais do Ensino Fundamental:

12,5% Não responderam.

12,5% 4 anos.

50,0% 15 anos ou mais.

25,0% Mais de 25 anos.

Com a quarta pergunta, buscamos investigar como e se os docentes acreditam na importância dos jogos nas séries iniciais. Desta forma, perguntamos: “Na sua visão, como professor(a) dessa modalidade de ensino, qual a importância do uso de jogos nas séries iniciais do Ensino Fundamental?”.

Dentre as respostas, foi possível perceber que todos os entrevistados assinalaram que os jogos são importantes nas séries iniciais, mesmo que alguns não soubessem explicar o porquê. Um professor citou os jogos como auxílio para o desenvolvimento da socialização do aluno nesta fase, conforme já apresentado a cima, os trabalhos de Vygotsky (1991) e Piaget (1999) demonstram como os jogos trabalham a socialização, bem como diversas habilidades da criança.

As habilidades mais citadas pelos entrevistados foram a concentração e atenção. De acordo com os professores, o uso de jogos permite que a criança desenvolva-se de maneira prazerosa e ativa, facilitando assim o aprendizado.

Equivalente ao apresentado a cima por trabalhos de Kishimoto (2003), referente ao auxílio dos jogos no desenvolvimento do pensamento, imaginação e exploração de conhecimento, três professores entrevistados citaram a importância dos jogos na construção de conhecimento.

Dentre as respostas, os professores mencionaram que os jogos auxiliam na manipulação de objetos, no sentido de reinventar coisas, construção de identidade do aluno e assimilação de conteúdo. Sendo assim, com essa pergunta, foi possível constatar que os entrevistados acreditam na importância dos jogos nas séries iniciais, bem como demonstrado pelo referencial teórico utilizado.

A quinta pergunta foi: Na sua prática educativa você faz uso de jogos? Quais os critérios para a sua utilização? Com essa questão, buscamos investigar o que os professores entendem por jogos e como fazem uso desse recurso em sala de aula. Dos oito entrevistados, três quartos responderam afirmativamente a primeira pergunta, e o restante respondeu que utiliza sempre que possível. Os critérios para o uso de jogos não foram especificados por metade dos entrevistados, assim, somente quatro professores responderam a essa questão.

Dos critérios utilizados para o uso dos jogos, os professores entrevistados citaram que buscam jogos que desenvolvem o raciocínio, a alfabetização, jogos que trabalham habilidades como organização, reflexão, análise e argumentação. Uma entrevistada citou que tenta explorar através dos jogos os conteúdos trabalhados em sala. Dos jogos mais utilizados por esses professores estão o jogo da memória, forca, alfabeto e bingo.

Foi possível observar que os jogos fazem parte da rotina desses professores, porém Os critérios para o uso desses recurso ainda é vago, visto que nem todos os professores souberam responder a esta pergunta. Conforme comentado sobre o papel

do professor Friedmann (1996) relata que o professor é peça chave para o melhor uso dessa ferramenta, assim é essencial que o docente analise as necessidades de seus alunos e possa selecionar jogos que supram essa demanda.

Na questão seis, sobre a definição de jogos e como é a proposta da escola para a utilização desse recurso, os professores entrevistados responderam somente a primeira pergunta, não comentando a respeito das propostas da escola. Para os participantes, os jogos em sala de aula podem ser definidos como um material de apoio pedagógico, atividades lúdicas e facilitador no desenvolvimento de diversas habilidades, conforme já mencionado na questão acima. Com a análise dessa questão podemos perceber que esses professores não tiveram conhecimento de nenhuma proposta direcionada, por parte da escola, para como trabalhar com jogos nas séries iniciais, ficando assim, uma prática ainda sem orientação efetiva.

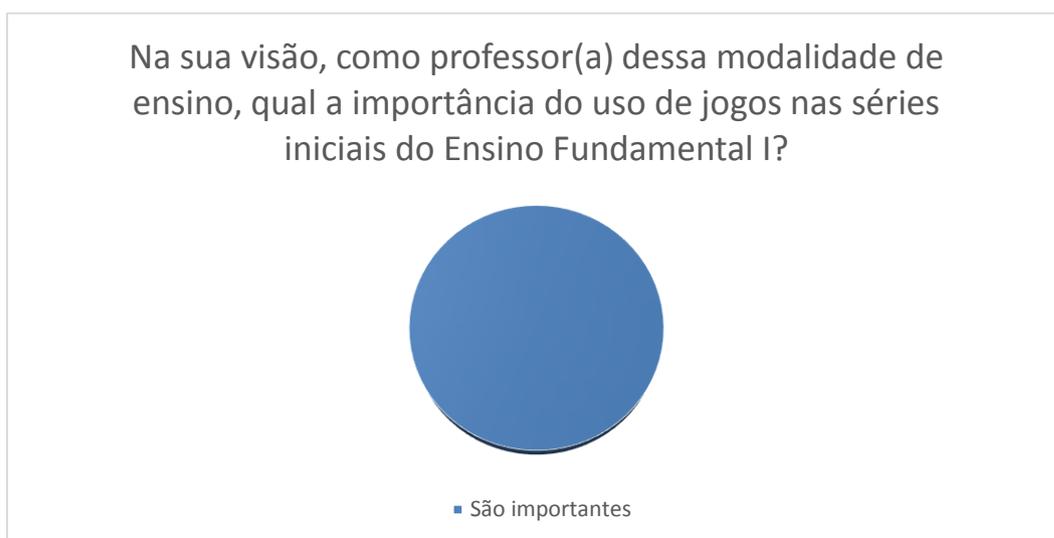
Na última questão a pergunta foi: “De que forma são elaborados os conteúdos programáticos nas séries iniciais?” Com essa pergunta buscamos verificar como os professores elaboram os conteúdos das séries iniciais e se os jogos entrariam nessa descrição. As repostas foram semelhantes, porém, algumas mais completas do que outras. Todos os professores citaram a importância de se elaborar um plano de aula (conteúdo) baseado na realidade dos alunos, assim, o conhecimento não seria algo totalmente abstrato e distante das possibilidades e realidade vivida pelo grupo de alunos em questão.

Os elementos e materiais de apoio da construção dos conteúdos programáticos variaram de acordo com os participantes. Segundo um participante, os conteúdos são produzidos baseando-se nas normas e diretrizes curriculares. Outro entrevistado citou como apoio os livros didáticos, outro ainda mencionou o plano de trabalho docente como forma de apoio.

Desta maneira, podemos perceber que os professores procuram respeitar a realidade dos alunos e buscam conteúdos adaptáveis para cada turma. Sendo assim, o conteúdo programático visa o desenvolvimento da criança e suas habilidades.

4 RESULTADOS E DISCUSÃO

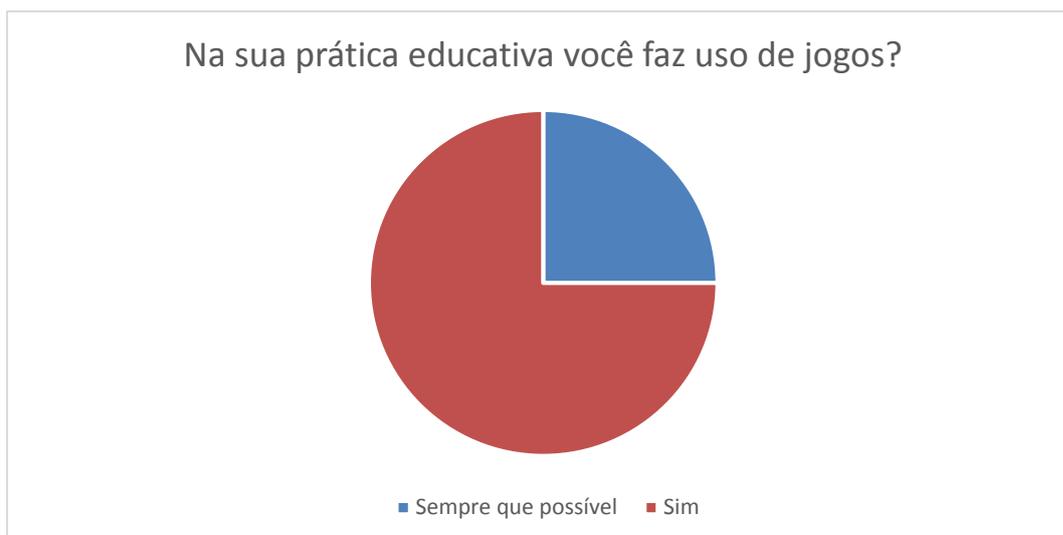
Com a análise das questões, foi possível averiguar que os professores estão abertos para utilizar os jogos nas séries iniciais, bem como reconhecem a importância do uso desse recurso para o desenvolvimento da criança. Entretanto, o papel e preparo do professor ainda não é satisfatório, pois muitos não possuem orientação direta e específica sobre a utilização dessa ferramenta no ensino fundamental I. Desta forma, observa-se a necessidade de uma melhor capacitação dos docentes para o uso efetivo desse recurso, para que o jogo possa ser utilizado de maneira plena e auxilie no desenvolvimento dos alunos com todo o potencial que possui.



Fonte: Elaborado pela autora.

De acordo com o gráfico, evidencia-se que para todos os professores entrevistados a utilização de jogos nas séries iniciais do Ensino Fundamental I é de suma importância. Pois, como já citado anteriormente nesta monografia:

A utilização do jogo potencializa a exploração e construção do conhecimento, por contar com a motivação interna, típica do lúdico, mas o trabalho pedagógico requer a oferta de estímulos externos e a influência de parceiros bem como a sistematização de conceitos em outras situações que não jogos. (KISHIMOTO, 2003, p. 37/38).



Fonte: Elaborado pela autora.

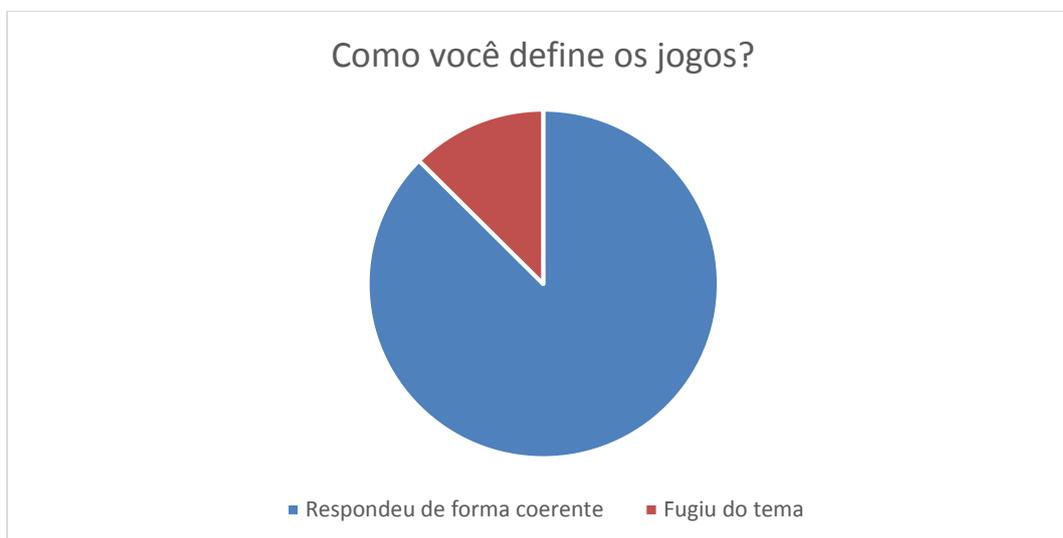
Conforme é possível observar pelo gráfico acima, todos os professores entrevistados declararam que fazem uso dos jogos em sala de aula. Desta forma, podemos perceber que essa ferramenta é relevante para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil, como já apontado durante a análise dos autores citados para o embasamento teórico.



Fonte: Elaborado pela autora.

De acordo com o gráfico, as respostas apresentadas pelos professores ficaram divididas. Metade dos entrevistados declarou que usa algum critério para na utilização de jogos em sala de aula, enquanto que a outra metade não especificou nenhum critério utilizado. Conforme já elencado na discussão do tópico anterior, os professores ainda não possuem uma fundamentação satisfatória para a utilização dos jogos.

Segundo Friedmann (1996) os professores são a peça fundamental na utilização dos jogos como recurso em sala de aula, desta forma, é imprescindível que os mesmos conheçam os critérios para a melhor usar esse recurso.



Com essa questão, podemos perceber que a maioria dos professores não tem uma opinião concreta sobre a definição de jogos e sua função em sala de aula. Conforme mencionado do tópico anterior, é o professor que fará uso dos jogos e selecionará o mais adequado para a classe em questão. Assim, segundo Cortez (2003) é importante que o professor dê continuidade em suas buscas pelo conhecimento e aprimoramento de técnicas e recursos utilizados em sala de aula, para que essa ferramenta possa ser explorada em sua total capacidade.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Essa pesquisa teve como intuito investigar a respeito das contribuições da utilização dos jogos nas séries iniciais do ensino fundamental. Através da pesquisa bibliográfica e de campo, foi possível perceber a importância dos jogos em sala de aula e de como o lúdico auxilia no processo cognitivo e desenvolvimento da criança. A partir desta análise, constatamos que os jogos encontram-se presentes no cotidiano infantil há muitos anos, auxiliando no ensino e aprendizagem mesmo que indiretamente.

No estudo abordamos sobre o uso de jogos para pensadores da área da educação tais como: Vygotsky, Piaget e Kishimoto.

A importância do papel do professor na utilização dos jogos em sala de aula foi explorado ao longo do trabalho.

Buscamos demonstrar que o preparo dos professores, no que se refere a aplicar a atividade em sala de aula, é de extrema relevância, visto que é preciso saber selecionar a atividade que será trabalhada e conhecer as habilidades que esta busca desenvolver.

É essencial que o professor conheça as especificidades de sua turma, bem como conhecer seus alunos. Esta relação permite que o profissional monte um plano de ensino consistente com a realidade e possa construir uma metodologia que considere todos em suas singularidades e dificuldades.

Outro fator revelado através da pesquisa foi a influência dos jogos para o desenvolvimento de habilidades sociais na criança. Desta forma, as atividades bem direcionadas ajudarão no desenvolvimento cognitivo e afetivo desses alunos, do mesmo modo também irá desenvolver um espírito de cooperação e socialização na criança para com seus colegas classe.

A aplicação dos questionários nos permitiu perceber que a utilização dos jogos nas séries iniciais do ensino fundamental I se dá de maneira precária, pois ainda há falta de preparo dos professores sobre a melhor maneira de fazer uso desse recurso. A aplicação revelou também que a metodologia ainda não é utilizada de forma adequada pelos professores, faltando determinar os objetivos buscados com os jogos e a estratégia de como alcançá-los.

Logo, após a análise deste estudo, fica claro a necessidade da formação continuada para os docentes, visto que a atividade com jogos em sala de aula exige uma atualização constante por parte dos professores.

Dito isso, é elementar que os jogos sejam elaborados para que os alunos consigam aproveitar ao máximo essa ferramenta. Nesse sentido, o trabalho do professor fará toda a diferença para a otimização e aplicação dos jogos em sala de aula. Com a uso de jogos nas séries iniciais os alunos além de aprender estarão realizando uma atividade prazerosa em sala de aula.

Desse modo, essa atividade permite que o processo de ensino aprendizagem, bem como o relacionamento professor/aluno, torne-se mais leve e descontraído. Concluimos assim, que o jogo é considerado uma ferramenta relevante para à aquisição de conhecimento dentro contexto escolar. Foi por meio do presente estudo que conseguimos assimilar melhor a ação do jogo no desenvolvimento da criança em diferentes âmbitos, dentre eles o cognitivo, social e emocional.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, M.T.P. **Jogos divertidos e brinquedos criativos**. Petrópolis: Vozes, 2004.

ARIÈS, Philippe. **História social da criança e da família**. Rio de Janeiro: Livros Técnicos e Científicos Editora S. A., 1981.

CORTEZ, Cleide Diniz Coelho. Estudar...Aprender...Ensinar...Mudar...Transformar-se: Um processo contínuo. In: BARBARA, Leila; RAMOS, Rosinda de Castro Guerra. **Reflexão e ações no ensino-aprendizagem de línguas**. Campinas: Mercado de letras, 2003. p. 221-234.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Novo Dicionário Aurélio da Língua Portuguesa**. Rio de Janeiro: Editora Fronteira, 1975.

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar: crescer e aprender: o resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 1996.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

HUIZINGA, J. Homo ludens, **o jogo como elemento da cultura**. São Paulo, Perspectiva, 1980.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 2003.

_____. **O jogo e a educação infantil: Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. Florianópolis: Perspectiva, 1994.

_____. **Brinquedos e materiais pedagógicos nas escolas infantis**. São Paulo: Educação e pesquisa, 2001.

LOPES, Vanessa Gomes. **Linguagem do corpo e movimento**. Curitiba: PR: FAEL, 2006.

LÚRIA, A. R. **Pensamento e Linguagem: As últimas conferências de Lúria – Artes Médicas**. Porto Alegre, 1986.

MARTINI, Marilaine. **A importância do lúdico na educação infantil: Enfocando a brincadeira e as situações de ensino não direcionado.** Disponível em: <<http://www.psicologia.pt/artigos/textos/A0358.pdf>> Acesso em 21 de julho de 2014.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança: Imitação, jogo e sonho, imagem e representação.** 3ªed. Rio de Janeiro. Zahar Editores, 1978

SALOMÃO, H. A. S.; MARTINI, M.; JORDÃO, A. P. M. **A IMPORTÂNCIA DO LUDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL: ENFOCANDO A BRINCADEIRA E AS SITUAÇÕES DE ENSINO NÃO DIRECIONADO.** São Paulo, 2007. Disponível em: <http://www.psicologia.pt/artigos/textos/A0358.pdf>.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores;** org. Michael Cole; tradução José Cipolla Neto, Luiz Silveira Menna Barreto, Solange Castro Afeche. 4º ed. São Paulo, SP. Martins Fontes LTDA, 1991

WITTGENSTEIN, Ludwig. **Investigações filosóficas.** Trad. de José Carlos Bruni. São Paulo: Abril S.A Cultural e Industrial, 1975.

APÊNDICE

APÊNDICE A – Questionário para Docentes

Pesquisa para a Monografia da Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino – EaD UTFPR, através do questionário, objetivando estudar A Importância dos Jogos nas Séries Iniciais.

Local da Entrevista: Escola Municipal Dr. César Augusto L. De Oliveira E.I.E.F. Município de Japira.

Data: _____

Questões:

- 1) Qual sua formação profissional? Especifique graduação (e pós-graduação).
- 2) Qual sua faixa etária?
 - () menos de 20 anos
 - () 20 – 25 anos
 - () 25 – 30 anos
 - () 30 – 35 anos
 - () 35 – 40 anos
 - () 40 anos ou mais.
- 3) Há quanto tempo trabalha com alunos das séries iniciais do Ensino Fundamental I?
- 4) Na sua visão, como professor(a) dessa modalidade de ensino, qual a importância do uso de jogos nas séries iniciais do Ensino Fundamental I?
- 5) Na sua prática educativa você faz uso de jogos? Quais os critérios para a sua utilização?
- 6) Como você define jogos? Que tipo de proposta é apresentada pela escola?
- 7) De que forma são elaborados os conteúdos programáticos nas séries iniciais?