

INSTITUIÇÃO DE ENSINO SUPERIOR SANT'ANA

ALEXANDRA POMAGERSKI VOGLER

ELISANGELA C. O. VICTOR

JOSLAINE APARECIDA DE AZEVEDO

**JOGOS E BRINCADEIRAS NO CONTEXTO DOS ANOS INICIAIS DO ENSINO
FUNDAMENTAL**

PONTA GROSSA

2020

ALEXANDRA POMAGERSKI VOGLER
ELISANGELA C. O. VICTOR
JOSLAINE APARECIDA DE AZEVEDO

**JOGOS E BRINCADEIRAS NO CONTEXTO DOS ANOS INICIAIS DO ENSINO
FUNDAMENTAL**

Trabalho de Conclusão de Curso, elaborado como
requisito parcial à obtenção do título de Licenciada em
Pedagogia da Faculdade Sant'Ana.

Orientadora: Profª Ma. Analia Maria de Fátima Costa

PONTA GROSSA
2020

ALEXANDRA VOGLER, ELISANGELA O. VICTOR e JOSLAINE DE AZEVEDO

**JOGOS E BRINCADEIRAS NO CONTEXTO DOS ANOS INICIAIS DO ENSINO
FUNDAMENTAL**

Trabalho de Conclusão de Licenciatura em Pedagogia da Instituição de Ensino Superior Sant'Ana apresentado como requisito parcial para a obtenção do Grau de Licenciada em Pedagogia. Aprovado no dia 17 de novembro de 2020 pela banca composta por ANALIA M^a FATIMA COSTA(Orientador), MARIA ELGANEI MACIEL e LUANA TRAMONTIM

LUCIO MAURO BRAGA MACHADO
Coordenador do Núcleo de TCC

DEDICATÓRIA

Eu, Alexandra, dedico este trabalho ao meu esposo Tiago e aos meus filhos Davi Augusto e Milena Vitória, meus maiores incentivadores, minhas fontes de inspiração e coragem. E aos meus pais, Ivo e Otília, que me criaram e incentivaram sempre a buscar ser uma pessoa melhor mesmo diante dos percalços da vida.

Eu, Elisangela, dedico este trabalho ao meu marido Gerson e os meus filhos Daniel e Danilo os quais sempre me apoiaram mesmo nos momentos mais difíceis e não me deixaram desistir. A meus pais Antônio Celso e Mariana e meus irmãos que me incentivaram e compreenderam minha ausência em vários momentos importantes.

Eu, Joslaine, dedico este trabalho a meu esposo Marcos e a minha filha Mayara, os dois amores de minha vida, os quais me proporcionaram força e incentivo total para a realização deste projeto. E aos meus pais João e Rosa que me educaram, em sua simplicidade, com valores de amor, respeito e honestidade.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos primeiramente a Deus pelo dom da vida e por ter nos permitido chegar até aqui, foram caminhos duros com muitas lutas, mas com sua força e bênçãos conseguimos realizar este projeto.

Eu, Alexandra, agradeço em especial a meu esposo Tiago, por me incentivar a correr atrás dos meus sonhos, por ser esse companheiro e parceiro de vida estando em meu lado em todos os instantes, auxiliando e amparando.

Ao meu filho Davi Augusto, que mesmo tão pequenino, entendeu perfeitamente minha ausência em momentos tão especiais de sua vida. E, à minha filha Milena, um presente maravilhoso enviado por Deus.

Ao meu pai Ivo (In Memoriam), que me criou sempre nos caminhos do amor, da justiça, integridade e honestidade, pelo nosso vínculo de amor, carinho e amizade.

À minha mãe Otília e ao meu irmão Mauricio que além de incentivo, me cobriram durante minha ausência, proporcionando todo amor e cuidado aos meus filhos. Por todo o amor e credibilidade depositados em mim.

E, às minhas amigas Elisangela e Joslaine por todo o companheirismo, e crescimento que compartilhamos. Sem vocês, não teríamos chegado até aqui.

Eu, Elisangela, agradeço especialmente a minha família que me deu total apoio para o desenvolvimento deste trabalho.

E às minhas amigas Alexandra e Joslaine pelo apoio, pela compreensão e presença nessa caminhada de estudos, vocês foram essenciais para a realização desse projeto.

Eu, Joslaine, agradeço em especial a meu esposo Marcos e a minha filha Mayara por compreenderem as várias horas em que estive ausente em virtude do desenvolvimento desta pesquisa e por sempre me incentivarem e acreditarem que eu seria capaz de superar os obstáculos que a vida me apresentou.

Aos meus pais João e Rosa pelo carinho, atenção e apoio incondicional durante toda a minha vida.

E às minhas amigas Elisangela e Alexandra que foram fundamentais durante esses anos, com companheirismo e dedicação aos trabalhos realizados. E principalmente pelas trocas de ideias e ajuda mútua, pois juntas conseguimos alcançar o êxito desse trabalho e ultrapassar todos os obstáculos.

Agradecemos em especial à nossa orientadora, professora Analia M^a de Fátima Costa que apesar da intensa rotina de sua vida acadêmica aceitou nos orientar neste estudo. Por sempre estar presente para indicar a direção correta que a pesquisa deveria tomar, seus conhecimentos fizeram grande diferença no resultado final deste trabalho. E principalmente muito obrigada por acreditar em nosso potencial, pela confiança e por todo o incentivo no decorrer desses anos.

A todos que participaram da pesquisa, pela colaboração e disposição no processo de obtenção de dados.

Por último, mas não menos importante à Faculdade Sant'Ana e todos os seus professores que sempre proporcionaram um ensino de alta qualidade.

“A atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, sendo, por isso, indispensável à prática educativa”.

Jean Piaget

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	9
1.1	PROBLEMA DE PESQUISA.....	10
1.2	OBJETIVOS.....	10
1.2.1	Objetivo Geral.....	10
1.2.2	Objetivos Específicos.....	10
1.3	ESTRUTURA DO TRABALHO	11
2	O JOGO, O BRINQUEDO E A BRINCADEIRA: CONCEITO E CONTEXTO HISTÓRICO.....	12
3	A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NO PROCESSO DE ENSINO DA CRIANÇA NO AMBIENTE ESCOLAR	15
4	METODOLOGIA DA PESQUISA	19
4.1	DESCRIÇÃO DO AMBIENTE DA PESQUISA.....	20
4.2	SUJEITOS DA PESQUISA	20
4.3	COLETA DE DADOS.....	20
4.4	ANÁLISE DOS DADOS	21
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS	31
	REFERÊNCIAS.....	33
	APÊNDICE.....	35
	ANEXO I.....	38
	ANEXO II.....	41

RESUMO

A presente pesquisa teve por objetivo analisar como ocorre a prática pedagógica do professor no trabalho com jogos e brincadeiras no ambiente dos anos iniciais do Ensino Fundamental. O trabalho foi realizado por intermédio de pesquisa qualitativa, na qual foi aplicado um questionário com questões abertas e fechadas com o intuito de responder à problemática: De que forma ocorre a prática pedagógica do professor no trabalho com jogos e brincadeiras no ambiente dos anos iniciais do Ensino Fundamental? A coleta de dados ocorreu em uma escola municipal e uma particular da cidade de Ponta Grossa – PR, nas turmas de 1º e 2º anos do Ensino Fundamental. Os principais autores referenciados foram: Antunes (2012), Bemvenuti (2013), Brougere (1998), Dante (1998), Huizinga (2000), Kishimoto (1999, 2005, 2010, 2011), Lara (2005), Maluf (2009/2014), Murcia (2005), Pessi (2018), Pozas (2013), Santos (2000), Silveira (2001), Teixeira (2010), Von (2001) e Vygotsky (1998). A partir dos dados analisados constatou-se que as professoras das escolas pesquisadas utilizam-se do jogo, do brinquedo e da brincadeira no dia a dia escolar, os quais são essenciais para a aquisição e fixação de novos conteúdos, proporcionando uma aprendizagem mais prazerosa e significativa, como também contribuem para o desenvolvimento social, cognitivo, afetivo e integral da criança.

Palavras chave: Jogo, Brinquedo, Brincadeira. Ensino Fundamental. Professoras. Prática pedagógica.

1 INTRODUÇÃO

Esse estudo trata sobre a contribuição dos jogos e brincadeiras no contexto dos anos iniciais do Ensino Fundamental, como ferramenta colaborativa na prática pedagógica docente, como também, no processo de aprendizagem da criança.

Sabe-se que, os jogos e brincadeiras desempenham um papel importante no desenvolvimento e na aprendizagem das crianças inclusive, no contexto escolar, Murcia (2005, p.42), descreve que “a criança deve sentir que na escola está brincando e, através dessa brincadeira, poderá aprender muitas coisas” portanto, cabe a escola estar atenta de como trabalhar a relação com jogos e brincadeiras de uma forma orientada com o objetivo de oportunizar ao aluno aprender brincando.

Vygotsky (1998), descreve que o brinquedo e o jogo possuem regras de comportamento, que os tornam uma fonte de conhecimento e de aquisições para o processo de ensino, que essas crianças usarão no futuro em suas ações. Deste modo, entende-se que os jogos e brincadeiras na aprendizagem contribuem para que os alunos conheçam e compreendam as regras da vida em sociedade.

De acordo com Antunes (2012, p. 36),

[...] O jogo ajuda a construir suas novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva o professor a condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem.

Assim sendo, compreende-se que o jogo como uma ferramenta pedagógica promove o desenvolvimento da personalidade do educando ajudando-o em seu desenvolvimento e tornando o docente um mediador na construção de novos conhecimentos.

Em relação ao professor e a ludicidade Maluf (2009, p. 31) descreve que,

O professor é figura essencial para que a ludicidade aconteça, criando espaços, oferecendo materiais adequados e participando de momentos lúdicos. Seguindo esses princípios, é necessário que o docente desenvolva nas crianças um reconhecimento do ambiente escolar como um lugar de construção de conhecimentos, onde se sintam encantadas com o primeiro contato com a leitura e a escrita e, para que isso aconteça, faz-se necessária uma prática composta por ludicidade.

Portanto, é importante que o professor apresente a escola como um ambiente reprodutor do conhecimento, bem como o contato com os primeiros conteúdos e para que esse encontro seja prazeroso, faz necessário mediar e estimular o processo de aprendizagem por intermédio do lúdico.

As discussões neste estudo sobre os desafios do professor em mediar sua prática pedagógica utilizando-se de diferentes ferramentas para a efetivação do processo de aprendizagem, incluindo o jogo, o brinquedo e a brincadeira, trará reflexões sobre a importância da ludicidade no contexto escolar dos anos iniciais do Ensino Fundamental, uma vez que o interesse das pesquisadoras pelo tema é decorrente da constatação de relatos de crianças do meio familiar e escolar frequentadoras do 1º ano dos anos iniciais do Ensino Fundamental, quanto a falta da presença dos jogos e brincadeiras em sala de aula, uma vez que, anteriormente na Educação Infantil se faziam presentes.

A partir desses relatos surgiu a curiosidade em averiguar quais os motivos dos jogos e brincadeiras não estarem tão presentes no planejamento diário do professor nas salas de aula dos anos iniciais do Ensino Fundamental.

1.1 PROBLEMA DE PESQUISA

De que forma ocorre a prática pedagógica do professor no trabalho com jogos e brincadeiras no ambiente dos anos iniciais do Ensino Fundamental?

1.2 OBJETIVOS

1.2.1 Objetivo Geral

- Analisar como ocorre a prática pedagógica do professor no trabalho com jogos e brincadeiras no ambiente dos anos iniciais do Ensino Fundamental.

1.2.2 Objetivos Específicos

- Descrever sobre a trajetória histórica e o conceito do jogo, do brinquedo e da brincadeira.
- Identificar as contribuições dos jogos, do brinquedo e das brincadeiras no processo de ensino às crianças no ambiente escolar.
- Verificar as estratégias pedagógicas utilizadas pelos professores dos anos iniciais do Ensino Fundamental de uma escola pública e uma privada, na cidade de Ponta Grossa, quanto aos jogos, brinquedos e brincadeiras em sala de aula.

1.3 ESTRUTURA DO TRABALHO

O presente trabalho está apresentado da seguinte forma: o primeiro capítulo versa, em termos gerais sobre o tema em pauta, a problemática da pesquisa encerrando-se com objetivos de ordem geral e específicos.

No segundo capítulo discute-se a trajetória histórica e o conceito do jogo, do brinquedo e da brincadeira

O terceiro capítulo descreve as contribuições do jogo, do brinquedo e da brincadeira no processo de ensino às crianças no ambiente escolar.

O capítulo quarto aborda a metodologia utilizada para a elaboração da pesquisa, procedimentos adotados para a coleta de dados e análise dos resultados obtidos no estudo.

E no quinto e último capítulo estão descritas as considerações finais sobre a pesquisa.

2 O JOGO, O BRINQUEDO E A BRINCADEIRA: CONCEITO E CONTEXTO HISTÓRICO

O jogo, o brinquedo e a brincadeira fazem parte do cotidiano do ser humano, principalmente das crianças, entretanto, seus termos podem se confundir, uma vez que suas formas de utilização variam.

Nesse sentido, Kishimoto (1999, p. 17) coloca com muita propriedade que:

No Brasil, termos como jogo, brinquedo e brincadeira ainda são empregados de forma indistinta, demonstrando um nível baixo de conceituação deste campo. Enfim, cada contexto social constrói uma imagem de jogo conforme seus valores e modo de vida, que se expressa por meio da linguagem. [...] Diferindo do jogo, o brinquedo supõe uma relação íntima com a criança e uma indeterminação quanto ao uso, ou seja, a ausência de um sistema de regras que organizam sua utilização.

Assim sendo, compreende-se que pode ocorrer uma ambiguidade ao utilizar os termos jogo, brinquedo e brincadeira nas ações que caracterizam a ludicidade.

De acordo com o Dicionário da Língua Portuguesa (2000, p. 43) a palavra brincadeira descreve “o ato de brincar”; “divertimento”. Portanto, entende-se que a brincadeira é o meio pelo qual o jogo e o brinquedo proporcionam o divertimento.

Para Brougere (1998), a brincadeira é como uma mutação do sentido da realidade, onde as coisas transformam-se em outras. Desse modo, compreende-se que a brincadeira é um espaço à parte da vida cotidiana, em que o imaginário e o faz de conta prevalecem no ato de brincar.

A palavra jogo conforme o Dicionário da Língua Portuguesa (2000, p. 202) representa o “ato ou efeito de brincar”; “balanço”; “oscilação”; “passatempo”; “esporte”; “vício de jogar”; “jogatina”; “brinquedo”; “divertimento”; “peças que servem para jogar”; “série de coisas emparelhadas que constituem um todo”. Assim, entende-se que o jogo é uma atividade cuja natureza é a diversão, a qual segue uma sequência de regras pré-estabelecidas em sua composição.

Segundo Huizinga (2000, p. 24),

Jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida cotidiana”.

Percebe-se assim, que o ato de jogar contém regras que devem ser seguidas para a obtenção dos resultados que podem gerar alegria ou frustração na criança, característica essa que diferencia o jogo da brincadeira e do brinquedo.

A palavra brinquedo é definida no Dicionário da Língua Portuguesa (2000, p.44) como “objeto para as crianças brincarem”; “folguedo”; “divertimento”; “brincadeira”, assim descrito, o brinquedo é um objeto pelo qual a criança se utiliza para brincar e se divertir na vida e na sociedade, fazendo parte de sua cultura.

Kishimoto (2010, p 75) descreve:

[...] O brinquedo aparece como um pedaço de cultura colocado ao alcance da criança. É seu parceiro na brincadeira. A manipulação do brinquedo leva a criança à ação e à representação, a agir e a imaginar. Manipulação, posse, consumo... o brinquedo introduz a criança nas operações associadas ao objeto. A apropriação se inscreve num contexto social: o brinquedo pode ser mediador de uma relação com outra ou com uma atividade solitária, mas sempre sobre o fundo da integração a uma cultura específica.

Sendo assim, constata-se que o brinquedo é um objeto de interação entre a criança e a cultura da sociedade em que está inserida.

Os jogos e brincadeiras em sua trajetória histórica estiveram presentes nas mais diversas sociedades das distintas épocas, o que torna impossível identificar e datar a origem dos mesmos (KISHIMOTO,2005), portanto, a ação dos jogos e brincadeiras são um fenômeno cultural do mundo infantil que acompanha as civilizações e a história do ser humano desde os primórdios.

De acordo com Murcia (2005, p.9),

O jogo é um fenômeno antropológico que se deve considerar no estudo do ser humano. É uma constante em todas as civilizações, esteve sempre unido à cultura dos povos, a sua história, ao mágico, ao sagrado, ao amor, a arte, a língua, a literatura, aos costumes, a guerra. O jogo serviu de vínculo entre povos, é facilitador da comunicação entre os seres humanos.

O jogo faz parte da vida da humanidade e se vincula às culturas e costumes dos povos desde a antiguidade.

Para Huzinga (2000), o jogo pode ser considerado mais antigo que as culturas das civilizações, ou até mesmo mais antigo que a própria civilização, pelo simples fato do ato de jogar constituir-se em uma das principais bases desses povos. Os quais em suas atividades sociais, principalmente das crianças, já utilizavam os brinquedos, civilizações estas onde a maioria dos brinquedos surgiram e perpetuam até hoje. Como por exemplo, o pião que teve seu surgimento há mais de três mil anos, a bola e o balanço que entre os brinquedos são os considerados os mais antigos, uma vez que são fáceis de reproduzir (VON, 2001), eternizando assim as atividades lúdicas na história da humanidade.

Nessa perspectiva Kishimoto (2005, p. 38-39), corrobora descrevendo que:

[...] Não se conhece a origem desses jogos. Seus criadores são amônios. Sabe-se, apenas, que são provenientes de práticas abandonadas por adultos, de fragmentos de romances, poesias, mitos e rituais religiosos. A tradicionalidade e universalidade dos jogos assentam-se no fato de que povos distintos e antigos como a Grécia e do Oriente brincaram de amarelinha, empinar papagaios, jogar pedrinhas e até hoje as crianças o fazem quase da mesma forma. Tais brincadeiras foram transmitidas de geração em geração através dos conhecimentos empíricos e permanecem na memória infantil. Muitas brincadeiras preservam a sua estrutura inicial, outros modificam-se, recebendo novos conteúdos. A força de tais jogos explica-se pelo poder da expressão oral. Enquanto manifestações espontâneas da cultura popular, as brincadeiras tradicionais tem função de perpetuar a cultura infantil e desenvolver formas de convivência social e permitir o prazer de brincar.

Assim, contata-se que as práticas relacionadas a jogos e brincadeiras eram muito similares nas mais distintas épocas e culturas dos povos, independentemente da localização geográfica, em que as ações lúdicas proporcionavam a convivência social e a transmissão oral da cultura. Atividades estas que foram passando de uma descendência para outra, e que algumas mantiveram sua essência original, enquanto outras se transformaram e acompanharam as novas tecnologias da sociedade.

Pessi (2018, p.34) destaca que “com o advento da tecnologia, os jogos foram ganhando novas características e novos formatos, mas ainda promovendo a interação, mesmo não sendo necessário a presença “real” de outra pessoa, que é o caso dos jogos digitais”. A referida autora alega ainda que “a gamificação surge como uma estratégia de ensino que se utiliza dos elementos e da mecânica dos jogos em um contexto de não jogo” (PESSI, 2018, p.15).

Desta forma, os jogos mudaram seu formato para acompanhar as novas necessidades da sociedade moderna e atender ao interesse do vigente universo infantil, inclusive no processo de ensino e aprendizagem.

3 A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NO PROCESSO DE ENSINO DA CRIANÇA NO AMBIENTE ESCOLAR

É pertinente ressaltar que os jogos e brincadeiras no contexto escolar podem ser uma ferramenta diversificada e prazerosa na mediação do processo de ensino e aprendizagem, proporcionando ao aluno um aprender brincando, assim como, numa perspectiva educacional têm potencial para ser um mecanismo de suma importância no desenvolvimento social, afetivo, cognitivo na vida da criança.

De acordo com a Base Nacional Comum Curricular (2017 p.37):

A interação durante o brincar caracteriza o cotidiano da infância, trazendo consigo muitas aprendizagens e potenciais para o desenvolvimento integral das crianças. Ao observar as interações e a brincadeira entre as crianças e delas com os adultos, é possível identificar, por exemplo, a expressão dos afetos, a mediação das frustrações, a resolução de conflitos e a regulação das emoções.

Assim descrito, constata-se que os jogos e as brincadeiras são importantes, uma vez que contribuem para a interação entre os pares, propiciando o desenvolvimento afetivo, intelectual dentre outros. Sobretudo cria oportunidades para a criança elaborar e vivenciar situações emocionais e conflitos do seu cotidiano.

Dante (1998, p.49) destaca que “as atividades lúdicas podem contribuir significativamente para o processo de construção do conhecimento da criança”, assim, através do lúdico, a criança aprende a se relacionar com as pessoas e com os objetos construindo novos saberes importantes para sua vida social.

Ainda em relação ao jogo e a aprendizagem Kishimoto (2011, p.41) afirma que:

Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo adulto com vistas a estimular certos tipos de aprendizagem, surge a dimensão educativa. Desde que mantidas as condições para a expressão do jogo, ou seja, a ação intencional da criança para o brincar, o educador está potencializado as situações de aprendizagem.

Nesse sentido, os jogos podem ser utilizados como uma estratégia, mas, para que isso aconteça é necessária uma intencionalidade educativa, a qual implica em um planejamento por parte do professor, visando alcançar os objetivos de aprendizagem de forma consciente e eficaz na sua prática em sala de aula.

Neste contexto, Teixeira (2010, p.65) relata que:

Para que o brincar aconteça, é necessário que o professor tenha consciência do valor das brincadeiras e do jogo para a criança, o que indica de este profissional conhecer as implicações nos diversos tipos de brincadeiras, bem como saber usá-la e orientá-las.

Desse modo, é preciso que o professor perceba em que momento ele deve interferir ou simplesmente observar se a aprendizagem está acontecendo da maneira correta a partir do ensino através dos jogos e brincadeiras.

Sobre a intervenção do educador, Teixeira (2010, p.66) ressalta que:

A intervenção do educador durante as brincadeiras realizadas pelas crianças nas instituições escolares é de suma importância, mesmo que seja no brincar espontâneo. O professor deve oferecer materiais, espaço e tempos adequados para que a brincadeira ocorra em sua essência.

À vista disso, o professor deve estar consciente que por meio dos jogos e brincadeiras a criança se socializa, aprende, assimila regras, desperta a imaginação, encontra pares e interage, dentre muitas outras possibilidades.

Para Maluf (2014, p. 41), “o educador é o responsável pelo avanço do processo de ensino e aprendizagem, cabe a ele desenvolver novas práticas educativas que permitam às crianças um maior aprendizado”, portanto, constata-se que as atividades lúdicas são uma ferramenta pedagógica para que o processo de aprendizagem aconteça - de uma forma atrativa e estimulante - visto que jogando, brincando e se divertindo, a criança poderá associar os conhecimentos de um modo mais espontâneo e natural, aprendendo de maneira lúdica e prazerosa.

Segundo Murcia (2005), o jogo e a brincadeira colaboram no amadurecimento e também na aprendizagem da criança. Eles têm como função desenvolver as estruturas psicológicas a partir de experiências sociais no dia a dia. Em virtude disso, percebe-se a importância do jogo e da brincadeira no cotidiano da criança, pois oportunizam a aptidão no aprender e auxiliam em suas questões afetivas.

Ainda sobre a aprendizagem através do lúdico:

O lúdico não pode ser visto apenas como forma de prazer, de “brincar por brincar”, todo brincar tem seu significado que leva a uma aprendizagem, sendo de grande importância no processo ensino-aprendizagem “Brincar desenvolve as habilidades da criança de forma natural, pois brincando aprende a socializar-se com outras crianças, desenvolve a motricidade, a mente, a criatividade, sem cobrança ou medo, mas sim com prazer”. (SILVEIRA, 2001, p.14).

Compreende-se então, que as crianças enquanto brincam, aprendem a cooperar, a respeitar o direito dos outros, a dar oportunidade aos colegas e a conviver em sociedade, se desenvolvendo de uma forma natural e espontânea. Por esse motivo, a importância de envolver as atividades lúdicas no processo de ensino aprendizagem.

Santos (2000), afirma que tanto os educadores quanto à família devem conhecer e ter clareza da importância dos brinquedos e jogos para as crianças e os benefícios que eles podem trazer para o desenvolvimento cognitivo das mesmas. Entende-se que antes de selecionar os jogos, é importante conhecer seus objetivos e o modo como podem influenciar positivamente no desenvolvimento da criança.

Ainda sobre esse assunto, a autora supracitada ressalta que:

No jogo, ela está livre para explorar, brincar e/ou jogar com seus próprios ritmos, autocontrolar suas atividades, muitas vezes é reforçada com respostas imediatas de sucessos ou encorajadas a tentar novamente, se da primeira alternativa não obteve o resultado esperado. (SANTOS, 2000, p. 166).

Assim descrito, entendemos que por meio do jogo a criança aprende de forma livre, e desenvolve o autocontrole, uma vez que recebe reforços positivos por suas conquistas e é encorajada a novas tentativas de acertos, quando são orientados por um adulto.

Bemvenuti (2013), afirma que o jogo deve ser objeto de observação do educador sobre os discentes, e que por intermédio do jogo o professor pode observar o aprendizado e desenvolvimento de seus alunos, auxiliando-os em seu melhoramento cognitivo.

Nesse sentido, Pozas (2013, p 29) corrobora ao afirmar que:

A construção de significados pelas crianças se dá pela intervenção do adulto, que, ao interpretar seus gestos e expressões, lhes atribui uma compreensão cultural, a qual será, então, incorporada, pela criança, a seu rol de possibilidades de se relacionar com o mundo.

Enfatiza-se a relevância da intervenção do adulto na atividade infantil, para que os pequenos compreendam a parte cultural envolvida na atividade, podendo assim correlacionar esse aprendizado com o mundo real. Por este motivo, é importante que o professor faça uso consciente dos jogos em sala de aula, com o intuito de ensinar de maneira formal e espontânea.

Conforme diz Lara (2005, p 17), o uso de jogos como ferramenta pedagógica deve ser concebido como “uma atividade que pretende auxiliar o aluno a pensar com clareza, desenvolvendo sua clareza e seu raciocínio lógico.” Para tanto, é essencial pensar e elaborar esses jogos com fins educativos e objetivos ligados ao conteúdo, não apenas com caráter recreativo, e sim como material facilitador do processo de ensino e aprendizagem.

Por intermédio dos jogos, brinquedos e brincadeiras, o professor promove a aquisição de conhecimento, a criatividade, a socialização de regras e desperta na criança uma aprendizagem satisfatória e prazerosa.

4 METODOLOGIA DA PESQUISA

A presente pesquisa tem como objetivo geral, analisar a prática pedagógica do professor no trabalho com jogos e brincadeiras no ambiente dos anos iniciais do Ensino Fundamental.

Gil (2007, p. 17), define pesquisa como:

[...] procedimento racional e sistemático que tem como objetivo proporcionar respostas aos problemas que são propostos. A pesquisa desenvolve-se por um processo constituído de várias fases, desde a formulação do problema até a apresentação e discussão dos resultados.

Dessa maneira, compreende-se que pesquisa é um processo metodológico pelo qual os pesquisadores buscam as elucidações de seus questionamentos e para tanto, buscou-se responder nesse estudo a seguinte problemática: De que forma ocorre a prática pedagógica do professor no trabalho com jogos e brincadeiras no ambiente dos anos iniciais do Ensino Fundamental?

Empregou-se nesse estudo a consulta de natureza qualitativa, a qual “aprofunda-se no mundo dos significados das ações e relações humanas, um lado não perceptível e não captável em equações, médias e estatísticas” (MINAYO, 2003, p. 22), desta forma, a natureza da pesquisa foi assegurada por meio da análise de dados, obtidos com a aplicação do questionário (Apêndice I) destinado às participantes da referida investigação.

Foi realizado como procedimento técnico um estudo de campo, que conforme Gonsalves (2001, p.67),

[...] A pesquisa de campo é o tipo de pesquisa que pretende buscar a informação diretamente com a população pesquisada. Ela exige do pesquisador um encontro mais direto. Nesse caso, o pesquisador precisa ir ao espaço onde o fenômeno ocorre, ou ocorreu e reunir um conjunto de informações a serem documentadas [...].

Essa fase para efetivação da pesquisa, ocorreu quando foi aplicado o questionário - contendo 7 (sete) perguntas abertas e 2 (duas) fechadas – a profissionais da educação, representados por 4 (quatro) professoras: 2 (duas) de uma escola pública e 2 (duas) de uma escola particular, na cidade de Ponta Grossa-Pr.

Para o embasamento do tema em questão, foram utilizados textos bibliográficos de diferentes autores: Antunes (2012), Bemvenuti (2013), Brougere (1998), Dante(1998), Huizinga (2000), Kishimoto (1999, 2005,2010,2011), Lara(2005),

Maluf (2009/2014), Murcia (2005), Pessi (2018), Pozas (2013), Santos (2000), Silveira (2001), Teixeira (2010), Von (2001) e Vygotsky (1998).

4.1 DESCRIÇÃO DO AMBIENTE DA PESQUISA

A presente pesquisa aconteceu em uma Escola Pública e uma Particular, ambas localizadas na cidade de Ponta Grossa – Pr.

4.2 SUJEITOS DA PESQUISA

A pesquisa foi realizada via e-mail, por motivo do afastamento social decorrente da pandemia do Covid19, entre os dias 14 e 29 do mês de abril de 2020 e teve como participantes da pesquisa 4 (quatro) professoras: 2(duas) do 1º ano e 2(duas) do 2º ano dos anos iniciais do Ensino Fundamental, de uma escola pública e outra particular, respectivamente, as quais serão caracterizadas da seguinte maneira:

- X1 - para a professora do 1º ano da escola pública;
- X2 - para a professora do 2º ano da escola pública;
- Y1 - para a professora do 1º ano da escola particular;
- Y2 - para a professora do 2º ano da escola particular.

As ponderações das participantes da pesquisa apresentadas ao longo do texto serão destacadas em fonte itálica e entre aspas.

4.3 COLETA DE DADOS

A princípio contatou-se - via e-mail e telefônico, por motivo do afastamento social decorrente da pandemia do Covid19 - com os respectivos Gestores da Escola Pública e da Escola Particular para esclarecer a finalidade da pesquisa. Logo após, foi enviado por e-mail o Termo de Autorização Institucional (Anexo 1) para a direção das escolas em questão e o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido – TCLE (Anexo 2) para as 4 (quatro) professoras participantes a fim de tomarem ciência e apor respectivas assinaturas no referido Termo. Tanto o de Autorização Institucional como o TCLE, foram assinados, digitalizados e enviados por e-mail às pesquisadoras.

Como complemento da proposta metodológica de pesquisa, aplicou-se um questionário (Apêndice I) às professoras participantes, contendo 7 (sete) perguntas abertas e 2 (duas) fechadas, visando entender como ocorre a prática pedagógica do

professor no trabalho com jogos e brincadeiras no ambiente dos anos iniciais do Ensino Fundamental.

4.4 ANÁLISE DOS DADOS

A análise dos dados ocorreu a partir da averiguação do questionário encaminhado às professoras participantes da pesquisa, com o intuito de investigar como ocorre a prática pedagógica do professor no trabalho com jogos e brincadeiras no ambiente dos anos iniciais do Ensino Fundamental.

A primeira questão viabilizou identificar a formação das professoras, suas turmas atuais e o tempo de atuação das mesmas nos anos iniciais do Ensino Fundamental, as quais responderam:

- X1: *“1º ano do Ensino Fundamental, Formação: Licenciatura em Pedagogia, Pós graduada em Ed. Especial – Inclusão; Gestão educacional; Ed. Especial – Surdez e atua 12 anos no Ensino Fundamental”.*
- X2: *“2º ano do Ensino Fundamental, Formação: Pedagogia e atua 15 anos no Ensino Fundamental.”*
- Y1: *“1º ano do Ensino Fundamental, Formação: Licenciatura em Pedagogia (UEPG), bacharelado em Psicologia (IESSA), Especializações em andamento em Neuropsicopedagogia (Censupeg) e Psicologia e o Desenvolvimento Infantil (FAMEESP), e atua a mais de 7 anos no Ensino Fundamental”.*
- Y2: *“2º ano do Ensino Fundamental, Formação: Licenciatura em Pedagogia e atua há 3 anos no Ensino Fundamental”.*

A partir das respostas das professoras percebe-se que elas atuam num tempo considerável de trabalho com crianças nos anos iniciais do Ensino Fundamental, o que certamente proporcionou-lhes uma vasta experiência, uma vez que durante esse período, muitos alunos com diferentes especificidades, passaram por suas mãos.

Na segunda questão perguntou-se: Em sua atuação docente, você considera importante a utilização de jogos, brinquedos e brincadeiras como metodologia de trabalho, a fim de estimular o processo de alfabetização? Justifique.

Ao que foi respondido:

- X1: *“Certamente. A natureza da criança é brincar, durante sua infância há muito que aprender e habilidades a desenvolver. Sendo assim, por que não aprender brincando? Haverá mais prazer, conseqüentemente melhor aprendizado. Em relação a*

alfabetização não é diferente, existem vários recursos que facilitam esse aprender brincando”.

- X2: “Sim, acredito que a aula se torna mais atrativa e dinâmica para as crianças. É uma das metodologias que pode auxiliar muito no processo de alfabetização”.

- Y1: “Sim, considero muito importante. As crianças pequenas são mais estimuladas pelos recursos visuais, brincadeiras e músicas. Tais recursos facilitam o aprendizado e fixação dos conteúdos”.

- Y2: “Sim. Acredito que devemos buscar diferentes formas de ensino e que de maneira lúdica podemos despertar maior interesse do aluno, assim possibilitando aos alunos o aprendizado de uma forma mais prazerosa”.

Ao analisar as respostas, constatou-se que todas as entrevistadas consideram importante a inserção de atividades que envolvam o jogo, o brinquedo e a brincadeira, de maneira que proporcionem um aprendizado mais prazeroso, por meio do qual as crianças fixam e compreendem melhor os conteúdos trabalhados em sala de aula.

Diante disso, Malaquias (2013, p. 34) corrobora dizendo:

O lúdico é essencial ao mundo infantil, perpetuando por toda a vida do ser humano. Dessa forma, o faz de conta e a realidade se correlacionam, pois os jogos e as brincadeiras fazem parte do mundo infantil tanto quanto a realidade. A atividade lúdica funciona como elo integrador dos aspectos motores, cognitivo, afetivos e sociais. Naturalmente a criança possui o impulso de brincar. Quando esta vontade é interligada com a aprendizagem, o estudo se torna prazeroso e é realizado de forma intensa e abrangente.

Certifica-se então, que a atividade lúdica está ligada ao ser humano, assim como o faz de conta está interligado com a realidade, sendo algo natural ao indivíduo que quando conectado ao processo de ensino e aprendizagem, torna este, um processo mais significativo.

Quanto a terceira questão foi feito o seguinte questionamento: Ao realizar o seu planejamento escolar seleciona os jogos, brinquedos e brincadeiras a serem utilizados durante o cotidiano escolar com seus alunos, visando quais objetivos? Nesta pergunta obteve-se as seguintes respostas:

- X1: “Facilitar a aprendizagem do conteúdo em questão; favorecer a socialização das crianças e com isso a interação com a professora; desenvolver a coordenação, concentração, estimular o pensamento; a compreensão de tempo e espaço, mudança de atitude em diferentes âmbitos; conhecer o aluno”.

- X2: “Pode ser para dar início a algum conteúdo, onde a criança buscará conceitos dentro do jogo; pode ser para consolidar algum conceito já trabalhado; pode ser para

que eu possa avaliar o conceito trabalhado a partir do jogo, podendo identificar qual criança se apropriou e qual precisará retomar o conceito. Depende muito do tipo do jogo e dos objetivos buscados na aula”.

- Y1: “Primeiramente, visando o aprendizado da leitura e escrita, que é o principal objetivo a ser alcançado nos anos iniciais do Ensino Fundamental. Porém, os jogos, brinquedos e brincadeiras são inseridos em todos os conteúdos, desde higiene e alimentação até números e quantidades”.

- Y2: “Ampliar as possibilidades do aprendizado, além de oportunizar o desenvolvimento da criatividade e autonomia”.

Com base nas respostas apresentadas verifica-se que as quatro professoras se utilizam do lúdico em ações pedagógicas em sala de aula, seja no início de um conteúdo novo, como facilitador na compreensão e aquisição de novos conceitos e também durante os mais variados assuntos ou ao término destes, para avaliar o processo de aprendizado e a aquisição de conhecimento por parte do aluno, a fim de estimular seu desenvolvimento.

A respeito disso, Marinho (2007) discorre que o mestre em sua prática pedagógica precisa refletir sobre algumas questões norteadoras do processo de ensino-aprendizagem referentes à ludicidade, a fim de saber se é possível ensinar e aprender brincando e em que momento aplicar os jogos e brincadeiras como recurso educativo em seu plano de aula.

Entende-se assim, a necessidade de se planejar aulas que envolvam jogos, brinquedos e brincadeiras de cunho pedagógico, visando assim uma aprendizagem significativa.

Na quarta questão averiguou-se o seguinte: Que tempo você oportuniza para jogos e brincadeiras no dia a dia escolar em sala de aula? Considera suficiente este tempo? As professoras responderam:

- X1: “Infelizmente a prática não condiz com a teoria, ou com aquilo que acreditamos, principalmente por se tratar de 1º ano. Faz-se necessário o registro de todo conteúdo trabalhado, na maioria das vezes esse tempo, ou esse tipo de registro poderia ser substituído por mais jogos, mais atividades lúdicas. Muitas delas (atividades escritas), ainda não têm significado para as crianças. Enfim, procuro organizar momentos diários para eles. Quanto tempo? Depende da rotina que precisa se estabelecer naquele dia. Nem sempre é suficiente”.

- X2: *“Não é um tempo fixo, depende da dinâmica escolar e dos conteúdos que precisam ser trabalhados durante aquele trimestre. Sempre que possível trabalho com algum jogo ou brincadeira que deixe a aprendizagem mais lúdica”.*

- Y1: *“Geralmente antes de iniciar um conteúdo, como mobilização, e ao final dele, como síntese integradora. Nas sextas-feiras também temos o “dia do jogo e do brinquedo”, onde os pequenos têm uma aula livre para brincar. Acredito que totaliza aproximadamente 5 horas na semana. É suficiente para tornar a aula e a estadia na escola mais divertida e agradável”.*

- Y2: *“Uns 30 minutos. Gostaria de disponibilizar mais tempo, nas sextas-feiras utilizo uma aula para realizarmos uma gincana, onde as perguntas são relacionadas aos conteúdos trabalhados durante a semana. Desta forma consigo avaliar no aprendizado da turma e os alunos conseguem fixar os conteúdos de forma lúdica”.*

Por intermédio das respostas em pauta certifica-se que em ambas as instituições, as educadoras procuram proporcionar aos seus educandos, momentos de ludicidade vinculados ao ato de aprender, mesmo com dificuldades enfrentadas no dia a dia escolar, buscando incentivar sempre um ambiente escolar mais agradável aos seus alunos, local onde possam ter uma aprendizagem mais prazerosa.

Segundo Vygotsky (1994, p54),

O professor ao estimular o uso de objetos e certas brincadeiras que favoreçam a interação entre as crianças, os alunos se comunicam com seus colegas expressando suas alegrias e angústias. Brincar é também uma forma de socialização que se propõe na escola, pois brincando as crianças aprendem a viver em sociedade.

Assim, ao proporcionar o contato com os jogos e brincadeiras aos seus alunos, o docente possibilitará aos mesmos, uma forma diferente de aprender, incentivando o diálogo e interação com os colegas, de maneira que espontaneamente vão construindo sua autonomia e identidade.

Em relação a quinta questão foi indagado: Você se depara com dificuldades em sala de aula para trabalhar com a ludicidade como ferramenta coadjuvante no processo de ensino e aprendizagem? Caso positivo, quais? Obteve-se as respectivas respostas:

- X1: *“É uma prática que gera agitação entre os alunos, contudo, quando faz parte da rotina da turma, aos poucos eles vão se adaptando em manter a disciplina, ou tumultuam até conhecerem as regras, e se concentrarem no que estão fazendo. A*

maior dificuldade que encontro é a falta de tempo de preparar/confeccionar materiais para essas atividades lúdicas.”

- X2: “Em algumas situações sim. Dependendo da brincadeira ou jogo proposto para as crianças, elas exigem atenção individual ou atenção para o grupo em que fazem parte. Como as turmas são de crianças pequenas, na fase de alfabetização, turmas algumas vezes numerosas, tenho dificuldade em conseguir dar a atenção que gostaria para todos”.

- Y1: “Acredito que a dificuldade está em adquirir ou confeccionar jogos e brinquedos mais elaborados, pois isso demanda tempo e dinheiro. Para os recursos mais simples, como músicas gestuais, brincadeiras no pátio ou com sucata, não há dificuldades”.

- Y2: “Não”.

Com os relatos acima por parte das professoras, constatou-se que professora Y1, não encontra dificuldade em utilizar em suas aulas a ludicidade como ferramenta pedagógica, as professoras X2 e Y1, concordam que é difícil confeccionar os jogos e brinquedos mais elaborados devido ao tempo e financeiro disponível. Confeção esta que demanda planejamento, capricho e dedicação. A professora X2, discorre ainda sobre o que se acredita ser uma das maiores dificuldades encontradas nas escolas é o número elevado de alunos em sala de aula, dificultando o atendimento individual que às vezes se faz necessário. A professora Y2 não apresenta dificuldades quanto a essas questões.

De acordo com Kishimoto (2003, p.20) “o educador deve, também, brincar e participar das brincadeiras, demonstrando não só o prazer de fazê-lo, mas estimulando as crianças para tais ações”. Ou seja, além de planejar qual atividade lúdica se encaixa ao conteúdo dado e desenvolver o material, é essencial que o professor demonstre gosto por fazer e praticar essa atividade, estimulando o aluno a desenvolver a atividade proposta e auxiliá-lo em sua aquisição de conhecimento, grupal ou individual sanando assim, possíveis dúvidas que possam surgir pelo caminho.

A sexta questão apresentou-se em dois momentos: Sua escola possui recursos e materiais para o trabalho com jogos e brincadeiras nas diferentes áreas de conhecimento? As respostas foram as seguintes:

- X1: (X) sim () não

Quais: “Jogos pedagógicos, brinquedos, materiais para confecção de jogos e brincadeiras, TV, rádio, multimídia. Materiais reciclados são solicitados aos alunos”.

- X2: (X) sim () não

Quais: “a equipe gestora disponibiliza materiais para a confecção de jogos sempre que necessito, além da escola contar com jogos enviados pela Secretaria de Educação (Bingo dos sons, caça rima, quem escreve sou eu, bingo letra inicial, dado sonora o, batalha de palavras, trinca mágica, torre de formas geométricas, cubos de encaixe, bate pinos, jogo de pinos, resta um, dominó, entre outros)”.

- Y1: (X) sim () não

Quais: “Não tenho conhecimento que a escola possua jogos educativos prontos (de tabuleiro ou de madeira), porém temos alguns recursos disponíveis para a confecção, como E.V.A., papel cartão, papel dobradura, envelopes etc. Outro recurso muito interessante que temos a disposição na escola é a “playtable”, onde os pequenos têm jogos digitais que as professoras selecionam de acordo com o conteúdo que estão trabalhando”.

- Y2: (X) sim () não

Quais: “A nossa apostila já traz muitas opções de jogos e brincadeiras em diversos conteúdos, também nos permite inserir outras. Trabalhamos muitas vezes em conjunto com o professor de informática conciliando planejamentos o que permite nas aulas de informática que os jogos oferecidos sejam o mesmo tema que estamos trabalhando em sala. Também temos uma sala de play table onde são programados jogos interativos não só para alfabetização como para raciocínios na matemática e outras matérias. Ainda nos é permitido usar de diferentes brincadeiras, ferramentas que julgemos necessárias ou importantes para o desenvolvimento de nossos alunos”.

De acordo com as repostas obtidas, tanto a instituição particular quanto à pública, disponibilizam materiais e recursos que possibilitam a confecção e o uso em sala de aula de jogos, brinquedos e brincadeiras, como ferramenta auxiliar do processo de ensino aprendizagem. A diferença está nos recursos disponibilizados em ambas as escolas. As professoras X1 e X2 relatam que a Secretaria de Educação disponibiliza para o Município, diversos jogos para a utilização, assim como obtém total apoio da equipe pedagógica para a aquisição de materiais e para a construção de novos jogos e brinquedos.

Já as professoras Y1 e Y2, relatam que possuem total liberdade em planejar jogos, brinquedos e brincadeiras sempre que julguem necessário, bem como contam

com o auxílio da tecnologia para inserir a ludicidade como ferramenta pedagógica nas mais diversas oportunidades e conteúdos trabalhados nas diferentes disciplinas.

Na Base Nacional Comum Curricular (2017, p.36) se descreve,

[...] brincar cotidianamente de diversas formas, em diferentes espaços e tempos, com diferentes parceiros (crianças e adultos), ampliando e diversificando seu acesso a produções culturais, seus conhecimentos, sua imaginação, sua criatividade, suas experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais.

Este documento oficial também garante, a brincadeira como um direito fundamental para o desenvolvimento e aprendizagem infantil, o qual deve ser garantido no contexto escolar, uma vez que “a escola deve oferecer condições, relacionadas a espaços e materiais, entre outros aspectos, que possibilitem o desenvolvimento de projetos e planejamentos que privilegiem a ludicidade” (MARINHO, 2007, p. 85).

Nessa perspectiva, compreende-se a relevância do ambiente escolar em proporcionar atividades que envolvam os jogos, o brinquedo e as brincadeiras, como estimulador da aprendizagem prazerosa e significativa.

Na sétima questão questionou-se o seguinte: Em sua instituição de ensino o Projeto Político Pedagógico contempla o uso de jogos, brinquedos e brincadeiras no currículo escolar como instrumento de aprendizagem? A resposta foi a seguinte:

- X1: (X) sim () não
- X2: (X) sim () não
- Y1: (X) sim () não
- Y2: (X) sim () não

Nesta pergunta as quatro professoras afirmam que os jogos, brinquedos e brincadeiras são contemplados no PPP de suas instituições de ensino como uma ferramenta metodológica para o ensino e aprendizagem, ressaltando assim a importância do lúdico nas atividades escolares das crianças.

Segundo Kishimoto (2011, p. 40), “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”, compreende-se portanto, que quando planejado e utilizado como ferramenta pedagógica o jogo torna-se um instrumento de grande importância para a assimilação da aprendizagem, auxiliando no processo de desenvolvimento infantil.

No tocante da oitava questão perguntou-se: De que forma os jogos e brincadeiras estão inseridos na organização do trabalho pedagógico da escola? Conseguiu-se as seguintes repostas:

- X1: *“Além do apoio recebido e a motivação/formação para utilizar dessa prática, recebemos orientações, sugestões de trabalho, aquisição de diferentes materiais para produção dos jogos e brincadeiras.”*

- X2: *“Cada professor tem a liberdade de planejar e explorar jogos e brincadeiras em suas aulas. Fica a critério de cada um. Para auxiliar o trabalho pedagógico os professores têm formações pedagógicas realizadas pela equipe da Secretaria Municipal de Educação, sendo que nessas formações são disponibilizadas várias ideias de como podemos abordar determinados conteúdos utilizando jogos e brincadeiras”.*

- Y1: *“No planejamento semanal e nos projetos, os quais são os principais norteadores do nosso trabalho”.*

- Y2: *“O Colégio disponibiliza espaços físicos voltados para o brincar, como amarelinhas no pátio, um amplo parque com diferentes brinquedos e espaço para explorar, permitindo o desenvolvimento psicomotor e a socialização, também dispomos de diferentes jogos e brinquedos como peças de encaixes, quebra cabeças, fantoches e outros”.*

Ao verificar as respostas dadas pelas professoras observa-se que as professoras X1 e X2, concordam que obtêm total apoio da equipe pedagógica, por intermédio de orientações, sugestões, formações e aquisição de materiais para a confecção e planejamento de atividades que utilizem os jogos, brinquedos e brincadeiras como ferramenta pedagógica.

A professora Y1 afirma que os jogos e brincadeiras estão inseridos por intermédio do planejamento semanal e projetos, enquanto que a professora Y2 fala sobre a disponibilidade de materiais e o espaço físico da escola, que proporciona aos alunos explorar, desenvolvendo-se e socializando com os demais colegas.

Em relação ao professor e a ludicidade Almeida (1994, p.18) descreve que, “o grande educador faz do jogo uma arte, um admirável instrumento para promover a educação para a criança”. Desta forma, reitera-se a importância de o professor fazer uso do jogo como ferramenta auxiliar em sua prática pedagógica planejando e executando suas aulas de maneira que a aquisição de conhecimentos e a educação

sejam prazerosas, mediante a relação estabelecida entre o saber e o desenvolvimento da criança.

O nono e último questionamento apresentou a seguinte pergunta: Quanto à inserção de jogos e brincadeiras, no processo de alfabetização, gostaria de expressar mais algum comentário? Ao que foi respondido:

- X1: *“Sou adepta desta prática; sempre que posso pesquiso e construo materiais pois acredito que há resultados positivos nas habilidades infantis. No aprender brincando, tudo acontece de forma espontânea”.*

- X2: *“Mesmo trabalhando em uma escola de tempo integral sinto que gostaria de ter um tempo maior com as crianças, para dar a oportunidade de ter ainda mais momentos de trabalho com os jogos e brincadeiras”.*

- Y1: *“Acredito que é um tema muito útil e relevante para educação, pois os jogos e brincadeiras tornam o processo de alfabetização mais leve e prazeroso para as crianças, fazendo com que aprendam brincando”.*

- Y2: *“Acredito e vivencio o resultado da inserção dos jogos e brincadeiras como ferramenta didática em sala de aula, porém, ainda é visto muitas vezes como uma simples brincadeira um passatempo ou "matar aula" está opinião é bem comum entre os pais”.*

A partir dos depoimentos acima, verifica-se que a professora X1 além de ser a favor da aplicação do lúdico como ferramenta pedagógica, é adepta a essa prática e enxerga resultados positivos na aprendizagem infantil, por intermédio da inserção de jogos, brinquedos e brincadeiras em sala de aula. A professora X2 relata que gostaria de dispor de um tempo maior para trabalhar com estas ferramentas pedagógicas.

A professora Y1 acredita que os jogos, brinquedos e brincadeiras, facilitam o processo de alfabetização, tornando-o mais prazeroso para o educando. Enquanto que a professora Y2 relata que acredita e vivencia a inserção dos jogos e brincadeiras em sala de aula, no entanto percebe, o descaso com que infelizmente ainda é vista a ludicidade por parte de alguns pais.

A partir das respostas obtidas, constatou-se que todas as professoras pesquisadas asseguram que o jogo, o brinquedo e a brincadeira são instrumentos aliados para o desenvolvimento e à aprendizagem de seus alunos, pois é uma forma diversificada de ensinar e aprender. Assim como a assimilação dos conteúdos acontece de maneira prazerosa.

Desta forma, conclui-se que o lúdico tem um significado valioso para a criança, visto que, passa a ter uma visão maior e melhor do mundo que a rodeia.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa teve como objetivo analisar a ocorrência da prática pedagógica do professor no trabalho com jogos e brincadeiras em ambiente dos anos iniciais do Ensino Fundamental. Para isso, foi aplicado um questionário, para quatro professoras, sendo duas professoras da rede municipal de ensino e duas professoras da rede particular de ensino, ambas da cidade de Ponta Grossa – PR, com o propósito de verificar como se dá a prática pedagógica em sala de aula com a inserção do lúdico enquanto ferramenta pedagógica.

Partindo do relato das professoras - por meio do questionário aplicado - evidencia-se que as mesmas utilizam os jogos e brincadeiras em suas ações didáticas - sempre que possível - e que gostariam de utilizar ainda mais dessa ferramenta pedagógica como coadjuvante do processo de ensino e aprendizagem, uma vez que afirmam que seu uso é benéfico e essencial para a otimização do educando.

Após a análise de dados obtidos pelo questionário aplicado às participantes da pesquisa e do estudo do discurso dos diferentes autores sobre a temática, constatou-se que o jogo, o brinquedo e a brincadeira são essenciais para a aquisição e fixação de novos conteúdos, como também, contribuem para o desenvolvimento, uma vez, que estimulam a maturidade social, cognitiva, afetiva e integral da criança, dentre outros tantos benefícios, proporcionando uma aprendizagem mais prazerosa e significativa.

Dessa forma, os objetivos da pesquisa foram alcançados com grande sucesso, pois, por intermédio do depoimento das professoras, pode-se compreender a maneira pela qual cada docente utiliza esta ferramenta em sua sala de aula.

Assim, conclui-se que a utilização de jogos, brinquedos e brincadeiras em sala de aula como um instrumento metodológico coadjuvante do professor, contribuem de forma significativa para o processo de aprendizagem dos alunos nos primeiros anos do Ensino Fundamental, uma vez que, passam a aprender brincando.

No entanto, é certo, que a inserção dos jogos e brincadeiras no ambiente escolar somente serão eficazes no processo de ensino e aprendizagem se forem planejados com um propósito pedagógico e mediados adequadamente pelo professor.

Espera-se que essa pesquisa venha servir de subsídios para outros estudos visto que, a temática é abundante e inesgotável e considera-se esse momento como mais um passo importante na caminhada de se propor uma nova perspectiva e melhor

compreensão das práticas educativas por intermédio do jogo, do brincar e da brincadeira, como meio de proporcionar uma aprendizagem mais agradável e significativa aos alunos, inclusive aos dos anos iniciais do Ensino Fundamental.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, P. N. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 1994.
- ANTUNES, C. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. 18.ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2012.
- BEMVENUTI, A. et al: O jogo na história: aspectos a desvelar. In: **O lúdico na prática Pedagógica**. Curitiba: Intersaberes, 2013.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular – BNCC** Versão Final. Brasília, DF, 2017.
- BROUGERE, G. **Jogo e Educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.
- DANTE, L. R. **Didática da matemática na pré-escola: Por que, o que e como trabalhar as primeiras ideias matemáticas**. São Paulo: Ática, 1998.
- GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2007.
- GONSALVES, E. P. **Iniciação à pesquisa científica**. Campinas, SP: Alinea. 2001.
- HUIZINGA, J. Homo Ludens. **O jogo como elemento da cultura**. 4.ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.
- KISHIMOTO, T. M. (Org.). **O jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 14.ed. São Paulo: Cortez, 2011.
- KISHIMOTO, T. M. (Org.). **O jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 13.ed. São Paulo: Cortez, 2010.
- KISHIMOTO, T. M. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1999.
- KISHIMOTO, T. M. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 8.ed. São Paulo: Cortez, 2005.
- KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 2003. p. 20
- LARA, I. C. M.de. **Jogando com a matemática na educação infantil e séries iniciais**. Catanduva: Rêspel, 2005.
- MALAQUIAS, M. **A importância do lúdico no processo de ensino e aprendizagem no desenvolvimento da infância**. Psicologado, 2013.
- MALUF, A. C. M. **Atividades lúdicas para educação infantil: conceitos, orientações e práticas**. 4. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.
- MALUF, A.C.M. **Brincar: prazer e aprendizado**. 7.ed. Petrópolis: Vozes, 2009.

MARINHO, H. R. B. et al. **Pedagogia do Movimento: Universo Lúdico e Psicomotricidade**. 2.ed. Curitiba: IBPEX, 2007.

MINAYO, Marília Cecília de Souza (Org.). **Pesquisa Social: teoria, método e criatividade**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.

MURCIA, Juan Antonio Moreno (Org.). **Aprendizagem através do jogo**. Porto Alegre: Artmed, 2005.

PESSI, I. G. Gamificação como estratégia pedagógica na formação do pedagogo. 2018. 142 f. **Dissertação (Mestrado Profissional em Educação e Novas Tecnologias)** - Centro Universitário Internacional UNINTER, Curitiba. Disponível em: <<https://repositorio.uninter.com/handle/1/327>>. Acesso em: 20 mar. 2020.

POZAS, D. **Criança que brinca mais aprende mais: a importância da atividade lúdica para o desenvolvimento cognitivo infantil**. Rio de Janeiro: Senac, 2013.

SANTOS, S. M. P. (Org.). **Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico**. Rio de Janeiro: Vozes, 2000.

SILVEIRA, P. O. **A importância da brincadeira na educação infantil**. REM Ciclo do conhecimento. São Paulo, out. 2001. Disponível em: <<http://centraldeinteligenciaacademica.blogspot.com/2015/10/a-importancia-da-brincadeira-na.html>> acesso: 28. Mar. 2020.

SOUZA, S. E. de; MOURA, C. de. **Mini dicionário estudantil**. Itapevi, SP: Fênix, 2000.

TEIXEIRA, S. R. O. Jogos, brinquedos, brincadeiras e brinquedoteca: implicações no processo de aprendizagem e desenvolvimento. Rio de Janeiro: Wak, 2010. IN: MOREIRA, Paulo Roberto. **Psicologia da Educação. Interação e Individualidade**. São Paulo: FTD, 1999.

VON, C. **A história do brinquedo: para as crianças conhecerem e os adultos se lembrarem**. São Paulo: Alegro, 2001.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. Trad. José Cipolla Neto, Luis Silveira Menna Barreto, Solange Castro Afeche. 6.ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

VYGOTSKY, L. S. **Pensamento e linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

APÊNDICE



INSTITUIÇÃO DE ENSINO SUPERIOR SANT'ANA

FACULDADE SANT'ANA — Recredenciada pela Portaria MEC nº 1473 de 07 de Outubro de 2011.
INSTITUTO SUPERIOR DE EDUCAÇÃO SANT'ANA — Credenciado pela Portaria MEC nº 2812 de 3 de outubro de 2002
 Rua Pinheiro Machado, 189 – Ponta Grossa – PR - CEP 84010-310 – (42) 3224-0301
<http://www.iessa.edu.br> - secretaria @iessa.edu.br

PREZADO (A) PROFESSOR (A)

Este questionário faz parte do Trabalho de Conclusão do Curso de Licenciatura em Pedagogia da Faculdade Sant'Ana, que tem como temática: **JOGOS E BRINCADEIRAS NO CONTEXTO DOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL.**

Solicitamos sua valiosa contribuição no sentido de responder as questões abaixo com a certeza de que seu nome e o nome da Instituição não serão identificados. Suas respostas serão valiosas para nossa pesquisa.

Agradecemos antecipadamente sua contribuição.

Atenciosamente,

Acadêmicos pesquisadores

Professora Orientadora

Alexandra Pomagerski Vogler
 Elisangela C.O. Victor
 Joslaine Aparecida de Azevedo

Analia Maria de Fátima Costa

1- Nome _____

Turma: _____

Formação: _____

Quanto tempo atua como professora nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental: _____

2- Em sua atuação docente, considera importante a utilização de jogos, brinquedos e brincadeiras como metodologia de trabalho, a fim de estimular o processo de alfabetização? Justifique:

- 3- Ao realizar o seu planejamento escolar, seleciona os jogos, brinquedos e brincadeiras a serem utilizados durante o cotidiano escolar com seus alunos visando quais objetivos?

- 4- Que tempo você oportuniza para jogos e brincadeiras no dia a dia escolar em sala de aula? Considera suficiente este tempo?

- 5- Você se depara com dificuldades em sala de aula para trabalhar com a ludicidade como ferramenta coadjuvante no processo de ensino e aprendizagem? Caso positivo, quais?

- 6- Sua escola possui recursos materiais para o trabalho com jogos e brincadeiras nas diferentes áreas de conhecimento?

() sim

() não

Quais: _____

- 7- Em sua instituição de ensino, o Projeto Político Pedagógico contempla o uso de jogos, brinquedos e brincadeiras no currículo escolar como instrumento de aprendizagem?

() Sim

() Não

- 8- De que forma os jogos e brincadeiras estão inseridos na organização do trabalho pedagógico da escola?

- 9- Quanto à inserção de jogos e brincadeiras, no processo de alfabetização, gostaria de expressar mais algum comentário?

ANEXO I



INSTITUIÇÃO DE ENSINO SUPERIOR SANT'ANA

FACULDADE SANT'ANA — Recredenciada pela Portaria MEC nº 1473 de 07 de Outubro de 2011.

INSTITUTO SUPERIOR DE EDUCAÇÃO SANT'ANA — Credenciado pela Portaria MEC nº 2812 de 3 de outubro de 2002

Rua Pinheiro Machado, 189 – Ponta Grossa – PR - CEP 84010-310 – (42) 3224-0301

<http://www.iessa.edu.br> - secretaria @iessa.edu.br

TERMO DE AUTORIZAÇÃO INSTITUCIONAL

Ponta Grossa, 26 de março de 2020.

Ilustríssimo (a) Senhor (a)

Eu, Analia Maria de Fátima Costa, responsável principal pelo projeto de conclusão de curso, operacionalizado pelas acadêmicas Alexandra P. Vogler, Elisangela C.O. Victor e Joslaine A. de Azevedo, venho pelo presente, solicitar vossa autorização para realizar este projeto de pesquisa neste estabelecimento de ensino, para o trabalho de pesquisa sob o título: “Jogos e brincadeiras no contexto dos anos iniciais do Ensino Fundamental”

Este projeto de pesquisa atendendo o disposto na Resolução CNS 466 de 12 de Dezembro de 2012, tem como objetivo: “Analisar como ocorre a prática pedagógica do professor no trabalho com jogos e brincadeiras no ambiente dos anos iniciais do Ensino Fundamental”.

Os procedimentos adotados serão através de questionário contendo perguntas abertas e fechadas direcionados à professoras dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. Esta atividade apresenta riscos mínimos e por ser uma pesquisa qualitativa geralmente não apresenta desconforto ao participante. No entanto, o participante poderá se sentir incomodado em responder alguma pergunta do questionário que julgue de cunho pessoal ou confidencial. Neste caso, o pesquisador deixará claro que o participante que não precisa responder a qualquer pergunta que se sinta desconfortado em falar.

Espera-se como benefício desta pesquisa benefício trazer reflexões sobre a importância de se utilizar por parte do professor diferentes metodologias relacionadas

ao jogo, o brinquedo e a brincadeira como ferramenta pedagógica no contexto dos anos iniciais do ensino fundamental.

Qualquer informação adicional poderá ser obtida através do Comitê de Ética em Pesquisa em Seres Humanos da Faculdade Sant'Ana e pelos pesquisadores Analia Maria de Fátima Costa pelo fone (42) 991316727 e pelo e-mail: amfc.20@gmail.com e com as acadêmicas Alexandra P. Vogler, Elisangela C.O. Victor e Joslaine A. de Azevedo, pelos telefones (42)999756181; (42) 999369524; (42) 999752070 respectivamente.

A qualquer momento vossa senhoria poderá solicitar esclarecimento sobre o desenvolvimento do projeto de pesquisa que está sendo realizado e, sem qualquer tipo de cobrança, poderá retirar sua autorização. Os pesquisadores aptos a esclarecer estes pontos e, em caso de necessidade, dar indicações para solucionar ou contornar qualquer mal-estar que possa surgir em decorrência da pesquisa.

Os dados obtidos nesta pesquisa serão utilizados na publicação de artigos científicos e que, assumimos a total responsabilidade de não publicar qualquer dado que comprometa o sigilo da participação dos integrantes de vossa instituição como nome, endereço e outras informações pessoais não serão em hipótese alguma publicados. Na eventualidade da participação nesta pesquisa, causar qualquer tipo de dano aos participantes, nós pesquisadores nos comprometemos em reparar este dano, e ou ainda prover meios para a reparação. A participação será voluntária, não fornecemos por ela qualquer tipo de pagamento.

Autorização Institucional

Eu, _____ responsável pela Escola _____ declaro que fui informada dos objetivos da pesquisa acima, e concordo em autorizar a execução da mesma nesta instituição. Caso necessário, a qualquer momento como instituição CO-PARTICIPANTE desta pesquisa poderemos revogar esta autorização, se comprovada atividades que causem algum prejuízo à esta instituição ou ainda, a qualquer dado que comprometa o sigilo da participação dos integrantes desta instituição. Declaro também, que não recebemos qualquer pagamento por esta autorização bem como os participantes também não receberão qualquer tipo de pagamento.

Conforme Resolução CNS 466 de 12/12/2012 a pesquisa só terá início nesta instituição após apresentação do **Parecer de Aprovação por um Comitê de Ética em Pesquisa em Seres Humanos**.

Informamos ainda, que é prerrogativa desta instituição proceder a re-análise ética da pesquisa, solicitando, portanto, o parecer de ratificação do Comitê de Ética em Pesquisa em Seres Humanos desta Instituição (se houver).

Responsável pela Instituição	Pesquisador
------------------------------	-------------

Pesquisador Participante

ANEXO II



INSTITUIÇÃO DE ENSINO SUPERIOR SANT'ANA

FACULDADE SANT'ANA — Recredenciada pela Portaria MEC nº 1473 de 07 de Outubro de 2011.

INSTITUTO SUPERIOR DE EDUCAÇÃO SANT'ANA — Credenciado pela Portaria MEC nº 2812 de 3 de outubro de 2002
Rua Pinheiro Machado, 189 – Ponta Grossa – PR - CEP 84010-310 – (42) 3224-0301

<http://www.iessa.edu.br> - secretaria @iessa.edu.br

Nós, Analia Maria de Fátima Costa professora orientadora e Alexandra P. Vogler, Elisangela C.O. Victor e Joslaine A.de Azevedo pesquisadores da Faculdade Sant'Ana, convidamos o (a) Senhor(a) a participar da pesquisa: “Jogos e brincadeiras no contexto dos anos iniciais do Ensino Fundamental”

O objetivo desta pesquisa é: “analisar como ocorre a prática pedagógica do professor no trabalho com jogos e brincadeiras no ambiente dos anos iniciais do Ensino Fundamental”.

O (a) senhor(a) receberá todos os esclarecimentos necessários antes e no decorrer da pesquisa e lhe asseguramos que seu nome não aparecerá sendo mantido o mais rigoroso sigilo através da omissão total de quaisquer informações que permitam identificá-lo (a). Sua participação neste estudo é voluntária e se não quiser mais fazer parte da pesquisa, poderá desistir a qualquer momento e solicitar que lhe devolvam o termo de consentimento livre e esclarecido assinado.

A sua participação será através de um questionário contendo 07 (sete) perguntas abertas e 2 (duas) perguntas fechadas.

Os resultados da pesquisa serão divulgados na Instituição de Ensino Superior Sant'Ana podendo ser publicados posteriormente e em nenhum momento seu nome será divulgado. Os dados e materiais utilizados na pesquisa ficarão sobre a guarda do pesquisador.

Alguns riscos podem estar relacionados ao estudo, neste caso, esta atividade denota os mínimos, por ser uma pesquisa qualitativa geralmente não apresenta desconforto ao participante. No entanto o participante poderá se sentir incomodado em responder alguma pergunta do questionário que julgue de cunho pessoal ou confidencial. Neste caso, o pesquisador deixará claro que o participante não precisa responder a qualquer pergunta que se sinta desconfortado em registrar sua resposta. Os benefícios esperados com essa pesquisa são: trazer reflexões sobre a importância de se utilizar - por parte do professor - diferentes metodologias relacionadas ao jogo,

o brinquedo e a brincadeira como ferramenta pedagógica no contexto dos anos iniciais do ensino fundamental.

No entanto, nem sempre será diretamente beneficiado com o resultado da pesquisa, mas poderá contribuir para o avanço científico.

As pesquisadoras Analia Maria de Fátima Costa professora orientadora e Alexandra P. Vogler, Elisangela C.O Victor e Joslaine A de Azevedo, poderão ser encontradas nos seguintes telefones e e-mail: (42) 991316727- e-mail: amfc.20@gmail.com; (42) 999756181- e-mail : elisangelacvictor@hotmail.com; (42) 999369524 – e-mail: alepomagerski@hmail.com; (42) 999752070 – e-mail: joslaineazevedo@gmail.com respectivamente, responsáveis por este estudo, poderão ser contatadas também na Faculdade Sant'Ana, endereço Rua: Pinheiro Machado, 189, pelo telefone (42) 3224-03-01 para esclarecer eventuais dúvidas e fornecer-lhe as informações que queira, antes, durante ou depois de encerrado o estudo.

Se tiver dúvidas sobre seus direitos como participante de pesquisa, poderá contatar o Comitê de Ética em Pesquisa em Seres Humanos –CEP/SANT'ANA pelo Telefone (42) 32240301. O CEP trata-se de um grupo de indivíduos - com conhecimento científicos e não científicos - que realizam a revisão ética inicial e continuada do estudo de pesquisa para mantê-lo seguro e proteger seus direitos. As informações relacionadas ao estudo poderão ser conhecidas por pessoas autorizadas, neste caso, a Coordenadora do Curso de Licenciatura em Pedagogia a Ir.Olmira Dassoler. No entanto, se qualquer informação for divulgada em relatório ou publicação, isto será feito sob forma codificada, para que a sua identidade seja preservada e seja mantida a confidencialidade.

Quando os resultados forem publicados, não aparecerá seu nome, e sim um código.

Eu _____ li esse termo de consentimento e compreendi a natureza e objetivo do estudo do qual concordei em participar. A explicação que recebi menciona os riscos e benefícios e entendi que sou livre para interromper minha participação a qualquer momento sem justificar minha decisão.

Eu concordo voluntariamente em participar deste estudo.

(Nome e Assinatura do participante da pesquisa ou responsável legal)
Local e data

(Somente para o responsável pelo projeto)

Declaro que obtive de forma apropriada e voluntária o Consentimento Livre e Esclarecido deste participante ou do responsável legal para a participação neste estudo.

(Nome e Assinatura do Pesquisador ou quem aplicou o TCLE)
Local e data

Obs: Este documento foi elaborado em duas vias, uma ficará com o pesquisador responsável e a outra com o participante da pesquisa.