

UTILIZAÇÃO DE JOGOS COMO ESTRATÉGIA DE APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL

USING GAMES AS A LEARNING STRATEGY IN EARLY CHILDHOOD EDUCATION

Ana Carolina Senna Resende¹

RESUMO

Conforme teorias sobre jogos educativos abordadas neste trabalho, pode-se perceber a importância desta atividade lúdica no processo de ensino e aprendizagem para as crianças na Educação Infantil. O jogo deve ser visto como uma atividade que contribui para a melhoria do desenvolvimento da criança dentro do contexto educacional, buscando, assim, desenvolver e estimular habilidades em sala de aula. A proposta de investigação qualitativa no ambiente escolar verificou que o professor tem papel fundamental na utilização de jogos em sala de aula. O professor como mediador faz diferença na forma como as crianças se apropriam da brincadeira.

Palavras-chave: Jogo. Educação infantil. Criança. Desenvolvimento.

ABSTRACT

According to the theories on educational games discussed in this work, we can see the importance of this play activity in the teaching and learning process for children in early childhood education. The game should be seen as an activity that contributes to the improvement of the child's development within the educational context, thus seeking to develop and stimulate classroom skills. The proposal of qualitative research in the school environment found that the teacher plays a fundamental role in the use of games in the classroom. The teacher as a mediator makes a difference in how children appropriate play.

Keywords: Game. Child education. Kid. Development.

¹ Pedagoga. E-mail: acossena@yahoo.com.br

1 Introdução

Muitas coisas mudaram durante experiência de mais de 20 anos com alunos da Educação Infantil. Muitos anos atrás, confundia-se “ensinar” com “transmitir” e o aluno era visto como um agente passivo da aprendizagem e o professor como o transmissor do conteúdo. Acreditava-se que a aprendizagem ocorria devido a repetições de estruturas e termos seguida de exercitação, e o professor era detentor de todo o saber. Atualmente, essa ideia é ultrapassada, pois se sabe que não existe ensino sem que ocorra aprendizagem, e esta só acontece com a ação do professor como mediador, juntamente com a busca constante do conhecimento, partindo do aluno.

Através dos tempos, pode-se perceber também a mudança nos alunos, que estão cada vez mais exigentes e conectados e precisam de novas estratégias para que o processo de ensino-aprendizagem ocorra de forma prazerosa. Mesmo assim, diante de tantas tecnologias e avanços em todas as áreas, inclusive na área educacional, algumas estratégias continuam válidas para que o aluno possa construir, de fato, sua aprendizagem, ou seja, o professor, em nome da modernidade, não precisa desconstruir tudo o que aprendeu teoricamente e por meio da prática, em relação a estratégias de ensino; contudo, sem dúvida, precisa ter clareza sobre novas possibilidades e abertura à mudança de metodologias.

O objetivo desta pesquisa foi verificar a importância do uso de jogos no processo de ensino-aprendizagem e as estratégias utilizadas pelo professor, bem como, o estudo sobre jogos que levem em consideração a aprendizagem. O objetivo geral é compreender como se dá a utilização de jogos como ferramenta do processo de ensino-aprendizagem na Educação Infantil. Partindo desse tema amplo, são objetivos específicos: propor jogos a serem utilizados, com base nos critérios de análise da pesquisa bibliográfica e na fácil confecção desses instrumentos; analisar alguns jogos utilizados em sala de aula, a fim de identificar sua colaboração para a aprendizagem do conteúdo ensinado, a partir do acompanhamento da turma de 1º período da Educação Infantil, no período de 24 a 26 de outubro de 2018, visando mensurar o aproveitamento dos jogos propostos como atividade de ensino. Por acreditar no lúdico, no recurso a jogos em sala de aula como excelente estratégia de ensino-aprendizagem para alunos de Educação Infantil é que este trabalho se faz

importante, pois se percebe que a atividade lúdica como fonte de aprendizagem ainda não é prática efetiva no cotidiano escolar.

Este artigo se organiza da seguinte maneira: na seção 2, discutimos os jogos como ferramenta de aprendizagem; em seguida, citaremos o contexto histórico; na seção 4, a conclusão final da pesquisa.

2 O jogo no processo de ensino-aprendizagem

Entende-se que o processo ensino-aprendizagem se constitui na inter-relação entre o conhecimento cotidiano e o conhecimento científico. Assim sendo, a investigação bibliográfica deste trabalho foi no sentido de compreender como professores podem utilizar o jogo como ferramenta no processo de ensino-aprendizagem na Educação Infantil.

A pergunta norteadora foi: Qual a importância de utilizar jogos como estratégia de aprendizado para os alunos da Educação Infantil? Diante das experiências estudadas, pode-se perceber que os jogos sempre foram uma excelente estratégia de ensino-aprendizagem para alunos que estão neste estágio de formação/escolarização.

Ao trabalhar os jogos com crianças da Educação Infantil, o educador possibilita que seus alunos estabeleçam uma relação com o meio que os cerca, oportunizando-lhes o desenvolvimento, pois este se dá entre o sujeito e o meio no qual ele está inserido. É através de jogos que a criança aprende a agir, sua curiosidade é estimulada, adquire iniciativa e autoconfiança, proporciona o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração.

Através do jogo, a criança não se preocupa com a aquisição do conhecimento e o desenvolvimento das habilidades física e mental, e isso torna a aprendizagem mais leve. Por meio dessa forma lúdica de ensinar, o educador faz com que o aluno viva experiências, como o medo e a perda, além de conhecer conceitos e regras que serão essenciais para a sua formação.

2.1 Definições e história dos jogos na educação infantil

A história dos jogos infantis remete ao século XVI, de acordo com alguns estudos, em Roma e na Grécia. Nessa época, os jogos eram utilizados para ensinar

letras. Foi após o Renascimento que o jogo começou a fazer parte do cotidiano da criança como diversão, passatempo e distração.

Há referências de jogos na antiguidade encontradas em pinturas rupestres, que fazem alusão a um pião. Foram encontrados também bonecas e outros tipos de brinquedos em túmulos Incas, por exemplo.

Foi só com o surgimento da Companhia de Jesus, uma congregação religiosa com moldes militares, disposta a lutar pelo catolicismo e que utiliza o processo educativo como sua arma, que os jogos educativos passaram a ser auxiliares no processo de aprendizagem.

No Brasil, o jogo como ferramenta de aprendizagem foi introduzido através do folclore por meio da oralidade. Assim, foram criados os contos, as lendas, as superstições, os versos, as adivinhas e as parlendas, e também personagens como o bicho-papão, a mula sem cabeça, a Cuca, o Lobisomem, e outros. Portanto, os jogos e as brincadeiras contribuíram para a construção da cultura lúdica brasileira.

Nesse contexto, verifica-se que há jogos voltados para a Educação Infantil em suas diversas formas. É nesta fase que se dá sua entrada no ensino obrigatório: a educação infantil compreende a faixa etária de zero a cinco anos, momento crucial para criar nas crianças uma série de competências fundamentais para a vida adulta.

Na etapa dedicada à Educação Infantil, a relação ensino-aprendizagem consiste basicamente em atividades lúdicas, entre as quais se inserem os jogos, pois é aqui que elas irão desenvolver as suas capacidades cognitivas e motoras, fazendo as descobertas do mundo em que vivem para, então, dar início ao processo de alfabetização.

A definição de jogo a ser utilizada, segundo o dicionário Houaiss (2003, p. 400), é:

1 – agitação: movimento, oscilação; 2 – aposta: lance, mão, parada, partida; 3 – artil: astúcia, 4 – balanço: oscilação; 5 – **brincadeira**: folguedo, folia, reinação; 6 – coleção: conjunto; 7 – combate: certame, luta, peleja, pugna; 8 – **diversão**: divertimento; 9 – escárnio: gracejo, motejo, troça, zombaria; 10 – funcionamento: movimento; 11 – inconstância: capricho, instabilidade, irregularidade, variabilidade, volubilidade, constância, variabilidade, regularidade; 12 – brinquete: ludibrio; 13 – manejo: manobra, manuseio; 14 – movimento: destreza, habilidade, mobilidade; 15 – partida: certame, **competição**, espetáculo, peleja, jogo de cartas: carteadado (HOUAISS, 2003, p. 35).

O jogo como atividade que integra um sistema de regras apresenta muitas facetas. Entretanto, destacam-se as palavras brincadeira, diversão e competição, pois são partes de interesse no que se refere à Educação Infantil.

Segundo Kishimoto (1997, p. 13), “tentar definir o jogo não é tarefa fácil”, pois é possível sua interpretação de diversas formas como, por exemplo, brincar de “mamãe e filhinha”, jogar bola, brincar na areia, construir um barquinho. Entretanto, cada jogo tem suas particularidades. No exemplo citado de brincar de “mamãe e filhinha”, usa-se a imaginação da criança que se diferencia do jogo de futebol no qual há regras a serem cumpridas, que também se torna diferente do brincar na areia, brincadeira que está no prazer de manipulação de objetos que satisfazem à criança. Por sua vez, todas elas diferem da construção de um barquinho, pois há a exigência de um modelo mental e destreza manual para executar a atividade.

Friedmann (1996) afirma: “[...] acredito no jogo como uma atividade dinâmica, que se transforma de um contexto para outro, de um grupo para outro: daí a sua riqueza. Essa qualidade de transformação dos contextos das brincadeiras não pode ser ignorada” (FRIEDMANN, 1996, p. 20). Em seu texto, ela diz que não se tem uma teoria completa sobre o jogo.

Como visto acima, há várias formas de brincar, várias regras diferentes em cada brincadeira, em cada jogo. Portanto, cabe a cada educador, enquanto mediador, selecionar o tipo de jogo que atende suas necessidades naquele momento.

Ressalta-se que, ao usar o jogo na Educação Infantil, é muito importante destacar sua qualidade, para o processo de ensino e aprendizagem. Conforme Brougère (1998),

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 (BROUGÈRE, 1998, p. 18).

Para Brougère, a criança obtém os seus conhecimentos de acordo com o tempo, ela não entende o que é jogo por si própria. É necessário que ela compreenda o que é jogar, e essa compreensão se dá por meio de um mediador, que estará transmitindo as formas de como executar as atividades de acordo com as regras estabelecidas pelo jogo. Porém, independentemente das regras e das suas particularidades, aquilo que a palavra “jogo” denomina não perde a sua relevância.

Kishimoto (1997) traz uma coletânea com diversos artigos e um alerta para os educadores, para que eles possam descobrir a verdadeira importância do jogo na Educação Infantil. A autora alerta para que os professores não vejam o jogo como um mero momento de distração, pois a Educação Infantil oferece muito mais do que um mundo de sonhos e imaginação. É no momento do jogo que a criança absorve o máximo de informações.

Para Araújo (1992):

O jogo toma um aspecto muito significativo no momento em que ele se desvincula de ser meio para atingir a um fim qualquer. Revendo a história do jogo, certificamo-nos de que sua importância foi percebida em todos os tempos, principalmente quando se apresentava como fator essencial na construção da personalidade da criança (ARAUJO, 1992, p. 13).

Para o autor, o jogo educativo só passa a ter significado a partir do momento que se tenha um objetivo ou um alvo a ser atingido; nesse contexto, passará a não ser apenas uma brincadeira, e sim uma atividade que contribuirá com o desenvolvimento intelectual da criança.

Os jogos educativos são aqueles que contribuem para formação das crianças, sendo mais frequentes na Educação Infantil. São divididos em dois grupos: os de enredo e os de regras. Os primeiros são chamados de jogos imaginativos, como, por exemplo, as fábulas. Essa modalidade estimula o desenvolvimento cognitivo e afetivo-social da criança, pois elas vivenciam o comportamento do adulto. Quanto ao segundo, pode-se citar o jogo de dominó. Neste, a imaginação está limitada, pois são as normas que norteiam o jogo, exigindo atenção para o seu desenvolvimento.

2.2 Os jogos no desenvolvimento e na formação da criança

[...] a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança sendo, por isso, indispensável à prática educativa. (J. Piaget)

Na Educação Infantil, é muito importante ressaltar que as crianças aprendem por meio da experiência com os objetos, com as situações, sem se esquecer de que os prêmios e os castigos contribuem para o seu aprendizado. Elas também aprendem por meio de imitações. É importante salientar que a criança repete muitas coisas que os adultos fazem e, por fim, a aprendizagem ocorre por meio da criação de “andaimes” e a aprendizagem compartilhada.

Friedmann (1996, p. 56) afirma que é necessário dar atenção especial ao jogo, pois as crianças têm o prazer de realizar tarefas permeadas pela ludicidade. E quando isso acontece, vivencia o mundo imaginário e assim se afasta da sua vida habitual.

O brincar, na escola, é diferente do brincar em outro lugar. A brincadeira na escola tem como finalidade, além do valor do jogo em si, o aprendizado da criança envolvendo toda a equipe pedagógica. O brincar com jogos pedagógicos favorece o raciocínio lógico, a criatividade, estimula a socialização, a interação, o confronto de dúvidas e, assim, a aprendizagem vai progredindo com acertos e erros na tentativa de resolver os problemas. O jogo proporciona um contexto excelente para o pensamento em geral e para a comparação de quantidades.

O jogo tem uma amplitude que vai para além dos conteúdos de matemática ou de qualquer outra área de conhecimento. Cumpre uma dupla função: a lúdica e a educativa, aliando a finalidade do divertimento e prazer a outras, como desenvolvimento afetivo, cognitivo, físico, social e moral. O jogo possibilita a manifestação de um grande número de competências: tomada de decisões; representações mentais e simbólicas; escolha de estratégias; ações sensório-motoras; interações; observação e respeito às regras.

Friedmann contempla as três formas de jogo de acordo com a teoria de Piaget. Tais formas são baseadas nas estruturas mentais.

Jogos de exercício sensório-motor caracterizam a etapa que vai do nascimento até o aparecimento da linguagem, apesar de reaparecerem durante toda a infância. O jogo surge, primeiro, sob a forma de exercícios simples cuja finalidade é o próprio prazer do funcionamento. Esses exercícios caracterizam-se pela repetição de gestos e de movimentos simples e têm valor exploratório. Dentro desta categoria podemos destacar os seguintes jogos: sonoro, visual, tátil, olfativo, gustativo, motor e de manipulação (FRIEDMANN, 1995, p. 56)

Para exemplificar os jogos de exercício sensório-motor trabalhados na Educação Infantil, podemos citar as músicas como meio de estimular a audição, as minibolas para o tato, as refeições para o paladar e as brincadeiras com as bolas grandes para aprimorar o desenvolvimento físico-motor.

O jogo é um elemento fundamental para o desenvolvimento da criança, pois é através dele que ela consegue absorver os conhecimentos de uma forma mais agradável. No passado, os grandes educadores valorizavam o jogo como um instrumento na ação pedagógica. Destaca-se, também, a sua importância para com o

meio social, pois, quando a criança participa dessas atividades, forma suas próprias atitudes diante de cada situação que pode despertar os sentimentos de solidariedade, de respeito, de obediência às regras e o senso de cooperação.

A Educação Infantil é a primeira etapa da Educação Básica, assegurada na Lei nº 9.394/96, em seu artigo 29. Para atender à legislação, criou-se o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI), instrumento importante para orientar a prática pedagógica que mostra conquistas políticas documentais (Constituição Federal, LDB) e também aponta a especificação legal da Educação Infantil e sua importância ao ser reconhecida e apoiada na Lei de Diretrizes e Bases da Educação.

Quando se trata de uma instituição de Educação Infantil, a ação pedagógica, a proposta pedagógica e os recursos disponíveis fundamentam-se como fatores essenciais para apropriação de mundo. Ao oferecer ferramentas, oportunidades, momentos de observação e reflexão, manipulação e experimentação, através de jogos, o educador possibilita à criança um acesso cada vez maior ao conhecimento.

Kishimoto (1994), que atuou como docente e pesquisadora na área de Educação Infantil, coordenadora do laboratório de brinquedos e materiais pedagógicos, afirma que o jogo se vincula ao sonho, à imaginação, ao pensamento e ao símbolo. É crucial uma proposta para a educação de criança (e educadores de crianças) com base no jogo e nas linguagens artísticas. A concepção de Kishimoto sobre o homem como ser símbolo, que se constrói coletivamente e cuja capacidade de pensar está ligada à capacidade de sonhar, imaginar e jogar com a realidade, é fundamental para propor uma nova “pedagogia da criança”.

Kishimoto vê o jogar como gênero da “metáfora” humana. Ou, talvez, aquilo que nos torna realmente humanos. Para ela,

O uso do brinquedo/jogo educativo com fins pedagógicos remete 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 inteiras cognições, afetivas, corpo e interações sociais, o brinquedo desempenha um papel grande relevância para desenvolvê-la (KISHIMOTO, 1997, p. 36).

Kishimoto, no texto mencionado, mostra que a brincadeira/o jogo é instrumento de grande importância para aprendizagem no desenvolvimento infantil, pois, se a criança aprende de maneira espontânea, o brinquedo passa a ter significado crucial

na formação e na aprendizagem. Ela afirma, a partir da discussão sobre o pensamento, na abordagem de Vygotsky, que:

[...] Vygotsky chama atenção para o fato de que, para a criança com menos de 3 anos, o brincar é coisa muito séria, pois ela não separa a situação imaginária da real. Já na idade escolar, o brincar torna-se uma forma de atividade mais limitada que preenche um papel específico em seu desenvolvimento, tendo um significado diferente do que tem para uma criança em idade pré-escolar (KISHIMOTO, 1997, p. 62).

De acordo com a autora, a criança com menos de três anos não tem a capacidade de separar a realidade da imaginação, assim, toda brincadeira se torna séria. Mas, na idade escolar, o desenvolvimento se torna significativo, pois ela cria uma relação entre o significado e a percepção visual, ou seja, entre o pensamento e a situação real. As necessidades das crianças e os incentivos não devem ser ignorados, porque são eficazes para colocá-las em ação, fazendo-nos entender seus avanços de estágios de desenvolvimento.

Nesse sentido, Vygotsky (2007) acredita que o educador pode agir eficazmente com e sobre a criança, objetivando o seu desenvolvimento psicológico e social ao trabalhar sob a luz da zona de desenvolvimento proximal. Assim, a intervenção pedagógica do professor torna-se imprescindível.

Friedman pondera, sobre o pensamento de Vygotsky, que

[...] o correto conhecimento da realidade não é possível se certo elemento de imaginação, sem o distanciamento da realidade, das impressões individuais imediatas, concretas, que representam esta realidade nas ações elementares da nossa consciência (FRIEDMAN, 1996, p. 127).

O conhecimento da realidade da criança não é de imediato advindo da experiência, é um estágio complexo, pois as imagens edificadas pela imaginação que se articulam uma a outra, por sua vez, uma depende da outra para possibilitar à criança compreender sua própria realidade. Assim, os jogos se tornam uma ferramenta fundamental nesta construção. Para Vygotsky, “No brincar, a criança sempre se comporta além do habitual de sua idade. No brincar, ela se comporta como se ela fosse maior do que é na realidade” (VYGOTSKY, 1998, p. 134).

O comportamento da criança ao brincar é diferente, ela se comporta como se tivesse idade além do normal: isso ocorre porque o brincar proporciona uma “realidade irreal” ou fantasia, que é reproduzida através da vida do adulto da qual ela

ainda não pode participar ativamente. Desse modo, quanto mais rica for a experiência, maior será o material disponível para imaginação. Portanto, o jogo deve ser considerado um exercício que prepara a criança para a vida e, enquanto recurso didático, um estimulador cognitivo, afetivo, moral e linguístico.

2.3 O papel do professor na mediação dos jogos na Educação Infantil

O papel do educador é o de propor regras, sem impô-las, para que a criança tenha possibilidade de elaborá-las, proporcionando-lhe o direito de tomar decisões para se trabalhar o desenvolvimento social e político.

Essa participação na elaboração das leis dá à criança a possibilidade de analisar os valores morais e de elaborar regras de acordo com o grupo. É claro que, com ajuda do professor, poderá obter informações importantes e, ao mesmo tempo, estará ajudando a melhorar as suas ideias diante dos objetivos determinados, para, no final, obter o resultado esperado. É por isso que o professor tem que estar sempre presente, para incentivar os alunos a construir o seu próprio conhecimento.

O professor deve estar atento ao tipo de atividade que se deve aplicar, pois a interpretação pela criança de alguma ideia apresentada só vai ter resultado a partir do momento que seja baseada nas estruturas que ela tem no momento.

Para Piaget, citado por Wadsworth,

[...] a criança pode receber informação valiosa através da linguagem ou da educação dirigida por um adulto somente se estiver em um estado em que possa compreender essa informação. Isto é, a fim de receber a informação, ela precisa ter uma estrutura que a capacite a assimilar essa informação (WADSWORTH, 1987, p. 130).

Piaget afirma em seu texto que a criança só tem capacidade de receber informações a partir do estágio em que ela se encontra e devem estar de acordo com a capacidade de assimilação de cada uma.

O professor deve possuir característica básica de observação, ter olhos e ouvidos bem atentos e sensibilidade para perceber as necessidades de seus alunos. E estar sempre buscando novas descobertas, tendo em sua mente que o professor nunca para de estudar, está sempre se inovando.

Quando o professor delega responsabilidade para uma turma de fazer cumprir regras, ele está possibilitando o desenvolvimento da iniciativa, da agilidade e da

confiança. A criança passa a dizer o que pensa sem medo de ser ignorada pelos seus colegas. Apresenta segurança em tudo que vai fazer sem medo de errar. Não há dúvidas de que a pré-escola tem uma grande função pedagógica. De acordo com o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1998):

O trabalho direto com crianças pequenas exige que o professor tenha uma competência polivalente. Ser polivalente significa que ao professor cabe trabalhar com conteúdo de naturezas diversas que abrangem desde cuidados básicos essenciais até conhecimento específico proveniente das diversas áreas do conhecimento (BRASIL, 1998, p. 39).

O profissional que executa esta função deve ter uma competência simultânea em relação à transmissão dos conteúdos. Esta formação deverá ser ampla e contínua, pois tem que abranger diversas áreas de conhecimento no que se refere à Educação Infantil, ressaltando que o profissional deve estar preparado para adquirir novos conhecimentos, pois, assim, ele estará em constante aprendizado.

Para Kishimoto,

Por tratar-se de ação educativa, ao professor cabe organizá-la de forma que se torne atividade que estimule a autoestrutura do aluno. Desta maneira é que a atividade possibilitará tanto a formação do aluno como a do professor que, atento aos “erros” e “acertos” dos alunos, poderá buscar o aprimoramento do seu trabalho pedagógico (KISHIMOTO, 1997, p. 85).

O autor, no seu texto, menciona que o professor precisa ser primeiramente organizado, se preocupando sempre com a formação do aluno, buscando a cada dia aprimorar mais o seu trabalho como docente.

3 Metodologia

O presente estudo insere-se numa investigação qualitativa, no ambiente escolar de Educação Infantil. Segundo Bogdan e Biklen (1994), é uma metodologia de investigação que enfatiza a descrição, a teoria fundamentada e o estudo das percepções pessoais. Com a finalidade de alcançar os objetivos propostos nesta pesquisa, foi feito um levantamento bibliográfico, apoiando-se nos autores que defendem uma educação de qualidade e comprometida, sobretudo, na Educação Infantil.

Além disso, foi realizado um trabalho de investigação com 4 professoras de turmas de Educação Infantil, que atuam nas salas de aula pesquisadas, com 20 alunos, crianças que apresentavam, no momento da coleta, idades entre 03 e 05 anos, sendo uma escola da rede privada da cidade de Belo Horizonte. A escolha da escola foi intencional, visto que se desejou verificar o trabalho realizado no mesmo ambiente escolar em perspectivas diferentes.

3.1 Instrumentos para a coleta dos dados

A pesquisa se pautou em um trabalho de campo, com a aplicação de questionários. Chizzotti (1991, p. 44) define o questionário como um conjunto de questões sobre o problema, previamente elaboradas, para serem respondidas por um interlocutor, por escrito ou oralmente. Neste último caso, o pesquisador se encarrega de preencher as questões respondidas.

A elaboração de um questionário pressupõe a apropriação de algumas técnicas para chegar aos problemas centrais da pesquisa. A autora ainda esclarece que um questionário consiste em:

Um conjunto de questões pré-elaboradas, sistemáticas e sequencialmente dispostas em itens que constituem o tema da pesquisa com o objetivo de suscitar das informantes respostas, por meio de múltipla escolha sobre o assunto que os informantes saibam opinar e informar. É uma interlocução planejada (CHIZZOTTI, 1991, p. 55).

Nesse sentido, para a elaboração de um questionário de pesquisa, é necessário que o pesquisador saiba com exatidão as informações que busca e o objetivo da pesquisa e que o informante possa compreender claramente as questões que lhe são propostas.

3.2 Procedimentos para coleta e análise dos dados

A aplicação dos questionários ocorreu entre os dias 24/10 e 26/10 do ano letivo de 2018, sendo que as professoras responderam sozinhas às questões e relataram que não apresentaram dificuldades, informando que o tempo médio foi de 10 minutos. Após a aplicação do questionário, as respostas obtidas foram analisadas, a partir de categorias de análise que emergiram do arcabouço teórico, ou seja, cada resposta foi

interpretada e comentada logo em seguida, com base na teoria antes exposta. Desse modo, essa pesquisa foi de caráter qualitativo, pois visou explicar a razão dos fatos relatados de forma detalhada, objetiva e clara. A análise dos dados esteve sempre relacionada com as questões levantadas e estabelecidas no início do estudo.

3.3 Análises dos dados

Durante a observação para o trabalho de pesquisa, pode-se perceber a importância do professor como mediador no trabalho com os jogos. Foram observadas duas turmas identificadas como turma A e turma B. As crianças possuem idades entre 4 e 5 anos. A professora da sala A é formada em Pedagogia, pós-graduada em Educação Infantil, tem 25 anos de idade e trabalha há 2 anos na Instituição. Já a professora da turma B é formada também em Pedagogia, pós-graduada em Educação Especial, tem 39 anos de idade e trabalha há 15 anos na Instituição.

Quando o jogo é inserido na rotina da sala de aula, o professor deve ter conhecimento de que aquele momento não será apenas um passatempo, sendo de suma importância definir objetivos a serem alcançados e, quando executados, o professor é um mediador e está ali para fazer diferentes intervenções.

Na turma A, a professora participava ativamente do processo, seus alunos eram mais interessados, conseguiam brincar por mais tempo e os conflitos eram resolvidos rapidamente; havia troca de experiências e era visível o processo de aprendizagem durante o período destinado aos jogos.

Em suas respostas, deixou bem clara a importância dos jogos em seu trabalho pedagógico e a valorização do mesmo como ferramenta de aprendizagem. Em sua sala possuía vários jogos confeccionados pelos alunos.

Na turma B, a professora colocava os jogos na mesa e ia executar outras tarefas. Cada aluno brincava do jeito que queria, não favorecendo o jogo como ferramenta de aprendizagem. Os alunos da turma B não tinham interesse, brincavam separadamente, conversavam sobre outros assuntos e entravam em conflitos particulares.

Suas respostas no questionário foram mais simples, pôde-se notar que os jogos eram utilizados só como um brinquedo para os horários vagos.

A partir da análise das respostas dos sujeitos da pesquisa, ficou nítida a valorização dos jogos na sala de aula tanto da turma A quanto da turma B. No entanto,

ressalta-se que é preciso entendimento sobre o direcionamento de tais atividades. É o professor quem deve conduzir o aluno e as atividades a serem realizadas. Por fim, resta dizer que o lúdico permite novas maneiras de a criança se desenvolver, associado a fatores como: capacitação dos profissionais envolvidos e infraestrutura. Pode-se obter uma educação de qualidade, capaz de ir ao encontro dos interesses essenciais à criança, com atividades lúdicas associadas ao processo de aprendizagem.

O jogo sozinho, como observado na turma B, é apenas mais um brinquedo, mas, no momento que a criança é orientada e estimulada, esse jogo passa a ser uma ferramenta muito importante e séria na vida das mesmas. Por meio dos jogos, a criança tem a oportunidade não apenas de vivenciar as regras impostas, mas de transformá-las, recriá-las, de acordo com as suas necessidades e seu interesse, e, ainda, entendê-las. Não se trata de uma mera aceitação, mas de um processo de construção que se efetiva com a sua participação. Mais do que propor uma descontração, os jogos e as brincadeiras podem contribuir para a construção de conhecimento dos menores, desde que sejam utilizados em atividades lúdicas, prazerosas, com questionamento e sob orientação do professor. Dessa forma, com respeito, o professor pode acompanhar e avaliar as etapas do desenvolvimento intelectual da criança.

A brincadeira e o jogo para a criança não são apenas um passatempo ou uma simples diversão, mas um momento sério, pois ela aprende o que ninguém pode lhe ensinar, descobre o mundo e as pessoas que a cercam. Dessa maneira, a escola, centro do conhecimento, configura-se como um local adequado para essa aprendizagem, daí a necessidade de as instituições de Educação Infantil inserirem as brincadeiras e os jogos nas suas atividades pedagógicas e investirem na capacitação de seus professores, já que, assim, as crianças irão aprender e se desenvolver com maior prazer e significado.

4 Considerações Finais

A partir da experiência de mais de duas décadas na Educação Infantil, percebe-se que o professor é mediador do conhecimento para alunos que se transformaram ao longo do tempo, estando mais conectados e exigentes.

Apesar dos avanços na área educacional, algumas estratégias de ensino-aprendizagem continuam válidas, entre elas os jogos. Verificou-se a importância dos jogos e o papel fundamental do professor como mediador que consegue direcionar as brincadeiras com suas etapas e regras, transformando-as em aprendizado.

Entretanto, pôde-se verificar que o jogo como estratégia lúdica de aprendizagem não é uma prática efetiva no cotidiano escolar. Pretende-se a divulgação deste trabalho para que possa ser percebida a importância dos jogos em sala de aula e, dessa forma, conscientizar professores de que aqueles que os utilizam em sala de aula obtêm melhores resultados. Sendo assim, os educadores precisam perceber que os benefícios do uso dos jogos como recurso pedagógico pode proporcionar momentos de alegria, prazer, convívio e desenvolvimento do processo educativo.

Referências

ARANHA, Maria Lúcia de Arruda. **História da Educação**. São Paulo: Moderna. 1989.

ARAÚJO, Vânia Carvalho de. **O jogo no contexto da educação psicomotora**. São Paulo: Cortez, 1992.

BAKHTIN, M. Os gêneros do discurso. *In*: BAKHTIN, M. **Estética da criação verbal**. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

BARANITA, Isabel Maria da. **A importância do jogo no desenvolvimento da criança**. Disponível em:
<http://www.saosebastiao.sp.gov.br/ef/pages/Corpo/Habilidades/leituras/a1.pdf>. Acesso em: 29 nov. 2018

BASSEDAS, Eulália. **Aprender e ensinar na educação infantil**. Porto Alegre: Artmed, 1999.

BERNARDES, Elizabeth Lannes. **Jogos e brincadeiras tradicionais**: um passeio pela história. Disponível em:
<http://www.faced.ufu.br/colubhe06/anais/arquivos/47ElizabethBernardes.pdf>. Acesso em: 23 jun. 2011.

BEZERRA, Edson Barros. **A importância do jogo na Educação Infantil**. 2007. Disponível em: <http://www.webartigos.com/articles/2984/1/A-Importancia-Do-Jogo-Na-Educacao-Infantil/pagina1.html>. Acesso em: 23 jun. 2011.

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Lei Federal nº 9.394 /96. 2. ed. Rio de Janeiro, 1999.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Brasília: MEC / SEF, 1998. Vol. 1

BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e cultura**. 5.ed. São Paulo: Cortez, 2004.

BROUGÈRE, Gilles. **Jogo e educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

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

FRIEDMANN, Adriana. **Jogos Tradicionais**. Disponível em: http://www.crmariocovas.sp.gov.br/pdf/ideias_p054-061_c.pdf. Acesso em: 25 jun. 2011.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1997.

MACHADO, Maria Lúcia A. **Pré-escola é não é escola: a busca de um caminho**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1991.

ORIGEM dos jogos e brincadeiras. Disponível em: <https://www.portaleducacao.com.br/conteudo/artigos/educacao/origem-dos-jogos-e-brincadeiras/32269>. Acesso em: 29 nov. 2018.

SOARES, Magda. **Letramento: Um tema em três gêneros**. Belo Horizonte: Autêntica, 2001.

WADSWORTH, Barry J. **Piaget para o professor da pré-escola primeiro grau**. 2. ed. São Paulo: Pioneira; Cortez; 1987.