

**FACULDADE CAPIXABA DA SERRA  
CURSO DE PEDAGOGIA**

**MARIANA HENRIQUES MORAES  
MICHELE ALESSANDRA SABINO**

**O JOGO NO PROCESSO ENSINO APRENDIZAGEM DA EDUCAÇÃO INFANTIL**

**SERRA**

**2013**

MARIANA HENRIQUES MORAES  
MICHELE ALESSANDRA SABINO

## **O JOGO NO PROCESSO ENSINO APRENDIZAGEM DA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao programa de Graduação em Pedagogia da Faculdade Capixaba da Serra, como requisito parcial para obtenção do grau de Licenciatura em Pedagogia.

Orientadora: Prof<sup>a</sup> Geruza Ney Alvarenga

SERRA  
2013

Dados Internacionais de Catalogação-na-publicação (CIP)  
(Biblioteca da Faculdade Capixaba da Serra - Serravix. Serra, ES.)

---

M827j MORAES, Mariana Henriques.  
O jogo no processo ensino aprendizagem da educação infantil. / Mariana Henriques Moraes, Michele Alessandra Sabino. – Serra: Faculdade Capixaba da Serra, 2013.

48f.

Orientador: Geruza Ney Alvarenga

Trabalho de conclusão de curso (Curso de Pedagogia) – Faculdade Capixaba da Serra – Serravix 2013.

1. Desenvolvimento. 2. Crianças. 3. Lúdico. 4. Educador. I. Alvarenga, Geruza Ney. II. Faculdade Capixaba da Serra - Serravix. III. Curso de Pedagogia. IV. Título.

CDD:371.337

---

**MARIANA HENRIQUES MORAES**  
**MICHELE ALESSANDRA SABINO**

## **O JOGO NO PROCESSO ENSINO APRENDIZAGEM DA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Trabalho de Conclusão de curso apresentado ao programa de Graduação em Pedagogia da Faculdade Capixaba da Serra, como requisito parcial para obtenção do grau de Licenciatura em Pedagogia.

Aprovada em 05 de julho de 2013

### **COMISSÃO EXAMINADORA**

---

**Profª Geruza Ney Alvarenga**  
**Faculdade Capixaba da Serra**  
**Orientadora**

---

**Profº Paulo Roberto Nunes Scarpatti**  
**Faculdade Capixaba da Serra**  
**Membro 1**

---

**Profº Oscar Omar Carrasco Delgado**  
**Faculdade Capixaba da Serra**  
**Membro 2**

Dedicamos com todo o nosso amor aos  
nossos familiares e amigos, que  
vivenciaram conosco a construção de  
mais um sonho e que acreditaram e  
contribuíram para o nosso sucesso.

Agradecemos a Deus pela nossa existência, às nossas famílias, pela ajuda e compreensão. A nossa orientadora Geruza, pelo carinho, dedicação e paciência com que nos orientou ao longo desta pesquisa. A todas as pessoas que nos deram força nessa caminhada e aos colegas de turma, pelos anos de luta.

“A educação mais eficiente é aquela que  
proporciona atividade, auto expressão e  
participação social às crianças.”  
(FROEBEL)

## RESUMO

Este trabalho aborda a importância dos jogos na educação infantil, através de sua utilização como instrumento pedagógico lúdico, e compreender como ele ajuda a criança a desenvolver suas habilidades com a interação com os colegas e com o professor, que deve buscar o uso do jogo em suas atividades cotidianas, pois as crianças através dele, tem facilidade de se expressar, imitar, ouvir e assimilar a melhor forma de se comunicar em sociedade. E para isso, buscamos em nossa pesquisa bibliográfica, autores que estudaram a infância, a história dos jogos, e como ele deve ser implantado nas escolas, a sua contribuição para o desenvolvimento e aprendizado, e para complementar nosso conhecimento teórico, fizemos uma pesquisa de campo em duas escolas, através de entrevistas, para analisarmos a realidade educacional infantil com a utilização dos jogos. É necessário que o educador conheça os princípios básicos e a utilização do lúdico para aplicar e acompanhar todo o processo educacional de forma eficiente.

**PALAVRAS-CHAVE:** Desenvolvimento. Crianças. Lúdico. Educador.



## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO.....</b>	<b>10</b>
<b>2 REFERENCIAL TEÓRICO.....</b>	<b>13</b>
2.1 CONTEXTUALIZANDO A INFÂNCIA.....	14
2.2 HISTÓRIA DOS JOGOS.....	17
2.3 CONCEPÇÃO DE JOGO.....	20
2.4 A IMPORTÂNCIA DO JOGO NA EDUCAÇÃO INFANTIL.....	21
2.5 O PAPEL DO PROFESSOR COMO MEDIADOR.....	25
2.6 EXEMPLOS DE JOGOS E SUA CONTRIBUIÇÃO AO DESENVOLVIMENTO E APRENDIZADO DAS CRIANÇAS.....	32
<b>3 PESQUISAS, ANÁLISES E RESULTADOS.....</b>	<b>36</b>
3.1 PESQUISA DE CAMPO.....	37
3.2 ANÁLISES DA PESQUISA.....	39
<b>4 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>41</b>
<b>5 REFERÊNCIAS.....</b>	<b>43</b>
<b>APÊNDICE</b>	
<b>APÊNDICE A – Entrevista de pesquisa.....</b>	<b>46</b>

## **ANEXO**

<b>ANEXO A – Estrutura do RCNEI.....</b>	<b>48</b>
--	-----------

## 1 – INTRODUÇÃO

A presente pesquisa tem como foco a importância do jogo no processo de ensino e aprendizagem no desenvolvimento da educação infantil. A relevância do tema se dá justamente a refletir sobre sua utilização como ferramenta pedagógica e sua aplicabilidade na construção do conhecimento. O objetivo é mostrar a importância da utilização dos jogos na educação infantil bem como o papel do professor na mediação entre os jogos e a aprendizagem das crianças.

Nosso interesse por esse estudo é em analisar o jogo como instrumento educacional no desenvolvimento e aprendizagem das crianças no processo educacional e o desenvolvimento nos aspectos afetivo, cognitivo e social.

Estudiosos como Vygotsky, Piaget e Wallon entre outros procuram interpretar e classificar o jogo de acordo com sua importância e significado, porém o que se observa nas escolas é que nem sempre esse recurso é utilizado como fator de aprendizagem pelos professores. Diante dessa realidade fazemos os seguintes questionamentos: o jogo é valorizado e utilizado de maneira que favoreça o desenvolvimento da criança na educação infantil? Os professores são qualificados para utilizar o jogo de maneira eficiente em sala de aula?

Para a realização desse trabalho utilizamos as metodologias de pesquisa exploratória, bibliográfica e pesquisa de campo, de acordo com o autor Pedro Demo, na qual, a pesquisa exploratória consiste em aproximar-se do tema, buscando materiais para informar a importância do problema, o nível que se encontram as informações disponíveis sobre o assunto e novas fontes de informações. A pesquisa bibliográfica é o conjunto de materiais que contêm informações já elaboradas e publicadas por outros autores, como livros, jornais, revistas, páginas de web sites, relatórios de simpósios e seminários. Neste caso foi utilizada a pesquisa baseada nos autores que estudaram sobre a infância, a importância dos jogos e as leis que amparam a educação infantil no Brasil. E a pesquisa de campo, que de acordo com o objetivo da pesquisa, aplica-se para se aprofundar nos aspectos característicos, para reconhecer num caso, um padrão científico já delineado.

Elaboramos uma entrevista com quatro perguntas, que foram feitas em duas escolas, uma do Centro Municipal de Educação Infantil da Serra – ES, e outra da

rede privada de educação infantil, também localizada no município da Serra – ES, para três professores de cada escola, abordando as principais problemáticas em relação ao tema da pesquisa, para comprovar na prática do cotidiano escolar o que a teoria nos proporcionou.

Os jogos têm sido objetivo de estudos por diversos pesquisadores, que tem ele como um importante instrumento, que deve ser implantando com mais relevância e responsabilidade, diante da riqueza de observações que oferecem para uma avaliação do desenvolvimento e aprendizado obtido pelas crianças.

No referencial teórico pesquisamos os jogos e o contexto que envolve este processo de ensino, autores que mostram que em diferentes culturas a visão obtida ao ver uma criança brincando, que há algum tempo atrás não significava nada, ela estava apenas brincando. Vygotsky, grande pesquisador do desenvolvimento infantil, fala da importância dos jogos na interação das crianças, pois para ele a criança se desenvolve neste momento, e de forma espontânea, trocando informações, cumprindo seu papel de ser sócio histórico.

Wallon reflete sobre a criatividade e socialização da criança no ambiente educacional, na qual suas ações espontâneas de se movimentar, a sua sensibilidade, a afetividade na interação une-se a sua individualidade, e assim se desenvolve.

As crianças aprendem de forma natural em seu contexto, segundo Piaget, e através dos jogos elas se adaptam umas as outras e com o ambiente que estão inseridas contribuindo para o desenvolvimento cognitivo, sensório e motor, que a fazem crescer e conviver em sociedade.

Na contextualização da infância, Arièr mostra com sua pesquisa que até o século XII, a infância não era reconhecida, as crianças eram tratadas como os adultos, e nos séculos seguintes algumas artes começaram a simbolizar as crianças, mas a descoberta da infância se deu a partir do século XVII, com a preocupação em conservar a moralidade da criança.

De acordo com Sônia Kramer, a infância é marcada segundo uma perspectiva do contexto histórico em que está inserida. E segundo Kishimoto, a infância é a imagem

da inocência, da origem do homem e da esperança de mudança e transformação social.

Pesquisador da história dos jogos, Almeida, diz que os jogos sempre constituíram uma atividade do ser humano que nasceu para aprender, descobrir e apropriar-se dos conhecimentos e garantir sua sobrevivência, e nesta busca através da interação que existe a educação, que é uma ação conjunta entre as pessoas que se comunicam, e por isso, educar é ato histórico e os jogos caracterizavam a própria cultura. Os jogos serviam de meio para a geração mais jovem aprender com os mais velhos valores e conhecimentos, bem como normas dos padrões de vida social.

Kishimoto em seu livro fala de sua pesquisa sobre Huizinga, o pesquisador diz que o jogo é um elemento cultural, que se caracterizam com o prazer, a liberdade, o cotidiano, o fictício ou representativo e sua limitação no tempo e espaço, e que é produzido pelo meio social.

As várias experiências e estudos dos autores sobre a importância do jogo no processo educacional devem ser analisados e relacionados com a Lei de Diretrizes e Bases da Educação (Lei 9.394/96). Na qual de acordo com a LDB, a educação infantil é a primeira etapa da educação e tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança até os seis anos de idade. E o jogo proporciona este desenvolvimento e assim, com base na LDB que foi elaborado o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil, que direciona a prática educacional.

No tópico da pesquisa que fala sobre a importância do jogo na educação, recomenda que, através do jogo podemos ter uma interpretação das observações diante dos dados fornecidos do comportamento afetivo, cognitivo, sociais, morais, culturais e linguísticos.

O papel do professor como mediador é o de estimular a construção, ensinar e aprender a construir em um ambiente prazeroso e desafiador, através de planejamento, considerando a realidade do contexto para inserir o jogo adequado e obtenha êxito em seu processo.

## 2 - REFERENCIAL TEÓRICO

Baseado na pesquisa bibliográfica, este capítulo aborda vários conceitos sobre infância, jogo e brincadeira, que se completam e caracterizam o foco de nossa pesquisa, pois existem vários tipos de jogos, e de acordo com Kishimoto, não é fácil defini-lo, pois cada um pode entendê-lo de modo diferente, e embora tenham a mesma denominação, têm suas especificidades, de acordo com cada cultura.

Assim, de acordo com a psicologia e a pedagogia, o jogo infantil é um método natural de educação e instrumento de desenvolvimento e é pela brincadeira que ocorre o desenvolvimento natural.

Até algum tempo atrás, as crianças brincando não estavam fazendo nada sério, mas muitos estudos tem mostrado que por meio da brincadeira as crianças se desenvolvem e se constituem como indivíduos, com organização e funcionamento psicológico próprio, com comportamentos retirados do seu histórico de comportamentos de cada período de sua vida.

Na brincadeira de faz-de-conta, a criança transforma objetos que a cercam em outras coisas, de acordo com sua imaginação. Transformam ambientes, representa personagens, representa animais e trata objetos inanimados como animados. A criança usa dos seus meios para realizar suas transformações, por meios de gestos, posturas, sons, palavras e frases.

Através desses recursos elas retomam e constroem significados que fazem sentido no momento da sua interação.

Vygotsky observa que uma criança pequena age de acordo, apenas com seu campo perceptivo imediato, e, por conta disso, seu comportamento é restringido pelas situações ambientais. (OLIVEIRA, 1997, p.54).

A contribuição que Vygotsky deu para a conscientização dos educadores e para a sociedade no sentido de entender a criança como ser sócio histórico, com conhecimentos e que tem a necessidade de interagir e trocar informações de forma espontânea é muito importante para o processo ensino-aprendizagem da educação infantil. Para ele a criança aprende na interação, e o jogo proporciona esta interação.

Estudos mostram como o ato de representar está implicado na criança intrinsecamente. Segundo Wallon, a representação é o desdobramento do plano sensível e do concreto em um equivalente, formado de ideias, imagens e símbolos.

Wallon defende que:

O pensamento da criança pequena permanece dominado por impressões sucessivas sem analisar e diferenciar as relações entre as coisas ou as situações. É um pensamento concreto e sincrético, impotente para se decompor em partes que possam ser articuladas e reorganizadas de outra forma e assim possam corresponder a outras experiências. (OLIVEIRA, 1997, p.61).

Na brincadeira de faz-de-conta, as crianças de dois a três anos de idade mostram que estão construindo a função psicológica de representar, porque essa brincadeira favorece a constituição de um espaço mental ao possibilitar o desdobramento do pensamento sincrético característico dessa idade. As crianças expressam umas para as outras, os diversos significados que tem das coisas e do outro, o que proporciona uma diferenciação entre esse significado, constituindo assim delimitações entre representações mentais para as quais esses significados apontam.

O aspecto lúdico da brincadeira e dos jogos, para Wallon, reflete na criatividade e socialização da criança no ambiente educacional, pois suas ações são de maneira espontânea, e além dela se movimentar, a sensibilidade, a afetividade da criança na interação se une com sua individualidade.

Piaget, diz que através dos jogos as crianças se adaptam umas com as outras e com o ambiente que está inserida e também contribuem para o desenvolvimento cognitivo, sensório e motor. E na teoria piagetiana a criança aprende de forma natural, pois há no seu contexto a apresentação de símbolos e regras que a fazem crescer e conviver em sociedade.

## **2.1 - CONTEXTUALIZANDO A INFÂNCIA**

De acordo com Arièr, a infância até o século XII não era reconhecida e representada nas obras de arte, pois a criança não era percebida, pintavam e esculpiam crianças com aparência de adultos, somente em tamanho reduzido. Nos séculos seguintes, através das obras de arte, começaram a simbolizar as crianças com suas

características naturais. O século XVII é marcado pela importância na evolução dos temas da primeira infância, marcados pela representação infantil nos retratos de família.

A infância é marcada por momentos históricos que acompanharam as mudanças no sentimento de família que surgiu nos séculos XVI e XVII, ficando cada vez mais privada, e assim, se preocupando com a sobrevivência das crianças, pois antes não era sentido a sua morte, era natural.

A consciência da particularidade infantil, ou seja, de distinguir o adulto da criança, e a necessidade de protegê-la e de lhe educar, acreditando em sua capacidade de desenvolvimento, surgiu com o novo modelo de família unicelular, que nasceu com o capitalismo.

A infância de acordo com vários estudiosos é o período desde o nascimento até os doze anos de idade, é a fase da vida marcada por muitas mudanças no desenvolvimento físico, com crescente aumento da altura e do peso. E mudanças no comportamento que darão base à sua personalidade.

A concepção de criança é uma noção historicamente construída e conseqüentemente vem mudando ao longo dos tempos, não se apresentando de forma homogênea nem mesmo no interior de uma mesma sociedade e época. (RCNEI, Vol. 1, 1998, p.21)

A citação se refere à criança como todo o ser humano, que é um sujeito social e histórico e faz parte de uma organização familiar que está inserida em uma sociedade, em determinado tempo histórico e em determinada cultura, onde existe uma grande variedade de valores que são estabelecidos em suas relações de interação e assim, as crianças revelam seu esforço para compreender o mundo em que vivem, e por meio da brincadeira elas explicitam suas condições de vida, seus anseios e desejos.

A criança é fruto do meio social que está inserida, e com a diversidade social e a desigualdade social é impróprio supor a existência de uma população infantil homogênea, sua infância é determinada na interação social que estabelece, assim:

Sua participação no processo produtivo, o tempo de escolarização, o processo de socialização no interior da família e da comunidade, as atividades cotidianas (das brincadeiras às tarefas assumidas) se diferenciam segundo a posição da criança e de família na estrutura socioeconômica. (KRAMER, 1995, p.15)



O grande desafio da educação infantil e de seus profissionais é compreender o jeito particular da criança que são únicas em suas individualidades e diferenças.

Diante dos grandes períodos históricos, existe em cada época, uma marcante mudança na concepção de infância, que é marcada por uma crescente valorização de estudos para poder compreender esta fase tão importante da vida, e desta maneira, escolher a melhor forma de proporcionar à infância um desenvolvimento completo, e através do jogo, vários pesquisadores comprovam sua eficácia. Segundo Kramer, o primordial de qualquer trabalho realizado com crianças deve partir do conhecimento de que devemos respeitar a diversidade, assim:

Qualquer trabalho consciente desenvolvido com crianças não pode prescindir de uma definição de qual era (e é) o conceito de infância no interior das diversas classes sociais. Deve-se partir do princípio de que as crianças (nativas ou imigrantes, ricas ou pobres, brancas ou negras) tinham (e tem) modos de vida e de inserção social completamente diferentes umas das outras, o que correspondia (e corresponde) a diferentes graus de valorização da infância pelo adulto, a partir de suas condições econômicas, sociais e culturais, e do papel efetivo que exerciam (e exercem) na sua comunidade. (KRAMER, 1992, p.20)

A infância é portadora de uma imagem de inocência de acordo com Kishimoto, de conduta moral, com sua imagem associada com a imagem primitiva dos povos, que representa a origem do homem e da cultura. É a idade do possível, na qual se projeta sobre ela a esperança de mudança, de transformação social e renovação moral.

A imagem de infância é reconstruída pelo adulto por meio de um duplo processo: de um lado, ela está associada a todo um contexto de valores e aspirações da sociedade, e, de outro, depende de percepções próprias do adulto, que incorporam memórias de seu tempo de criança. Assim, se a imagem de infância reflete o contexto atual, ela é carregada, também, de uma visão idealizada do passado do adulto, que contempla o mundo real, com seus valores, modo de pensar e agir e o imaginário do criador do objeto. (KISHIMOTO, 1997, p.19)

Desta forma Kishimoto analisa que a infância é carregada de ideais formados pelos adultos, na qual a criança reconstrói o contexto do adulto, que interage com as mudanças da sociedade e com a criança. Assim:

Hoje, a imagem de infância é enriquecida, também, com o auxílio de concepções psicológicas e pedagógicas, que reconhecem o papel de brinquedos e brincadeiras no desenvolvimento e na construção do conhecimento infantil. (KISHIMOTO, 1997, p.21)

A preocupação com o desenvolvimento do conhecimento infantil, através dos estudos sobre as brincadeiras, faz com que a criança tenha seu espaço reconhecido e valorizado.

## **2.2- HISTÓRIA DOS JOGOS**

O ser humano nasceu para aprender, para descobrir e apropriar-se de todos os conhecimentos, desde o mais simples até os mais complexos, e é isso que lhe garante a sobrevivência e a integração na sociedade como ser participativo, crítico e criativo.

A este ato de busca, de troca, de interação, de apropriação é que damos o nome de educação. É uma ação conjunta entre as pessoas que cooperam, comunicam-se e compartilham do mesmo saber. Por isso, educar é um ato histórico, cultural, social, psicológico, afetivo, existencial e político.

De acordo com Almeida, Os jogos constituíram sempre uma forma de atividade essencial ao ser humano. Entre os primitivos, as atividades de dança, caça, pesca e luta eram tidas como de sobrevivência, ultrapassando muitas vezes o caráter restrito de divertimento e prazer natural. O corpo e o meio, a infância e a cultura adulta faziam parte de um só mundo. Esse mundo podia ser pequeno, mas era eminentemente coerente, uma vez que os jogos caracterizavam a própria cultura, a cultura da educação, e a educação representava a sobrevivência.

Na Grécia Antiga, um dos maiores pensadores, Platão, afirmava que os primeiros anos da criança deveriam ser ocupados com jogos educativos, praticados em comum pelos dois sexos, sob vigilância e em jardins de crianças. E dava ao esporte valor educativo, moral, colocando-o em igualdade com a cultura intelectual e em estreita colaboração com ela na formação do caráter e da personalidade.

Os jogos desde sua origem são mecanismos que levam o conhecimento através da interação, “Mesmo entre os egípcios, romanos, maias, os jogos serviam de meio para a geração mais jovem aprender com os mais velhos valores e conhecimentos, bem como normas dos padrões de vida social.” (ALMEIDA, 1998, p.20).

Com a ascensão do cristianismo, os jogos foram perdendo seu valor, pois eram considerados profanos e sem nenhuma significação.

A partir do século XVI, os humanistas começaram a perceber o valor educativo dos jogos, e os colégios jesuítas foram os primeiros a recolocá-los em prática. Impuseram, pouco a pouco, às pessoas de bem e aos amantes da ordem uma opinião menos radical com relação aos jogos. (ALMEIDA, 1998, p.21)

Pesquisador da vida social da criança e da família, Philippe Ariès, afirma que: “Os padres compreenderam desde o início que não era possível nem desejável suprimi-los ou mesmo fazê-los depender de permissões precárias e vergonhosas. Então resolveram entendê-lo e regularizar os jogos e controlá-los.”

Conforme Philippe Ariès:

Assim, disciplinados os jogos, reconhecidos como bons, foram admitidos, recomendados e considerados a partir de então como meios de educação tão estimáveis quanto os estudos. ARIÈS (apud ALMEIDA, 1998, p. 21)

A educação adotou os jogos e os jesuítas editaram, em latim, tratados de ginástica que forneciam regras aos jogos recomendados e passaram a aplicá-los nos colégios como a dança, a comédia, os jogos de azar transformados em práticas educativas para ajudar na aprendizagem da ortografia e da gramática.

Precusores dos novos métodos ativos da educação, outros teóricos firmaram a importância dos jogos na educação das crianças. Ainda no século XVI, Rabelais dizia: ensina-lhes a afeição à leitura e ao desenho, e até os jogos de cartas e fichas servem para o ensino da geometria e da aritmética.

Pestalozzi foi de extrema importância em sua observação sobre o processo do desenvolvimento psicológico dos alunos e sobre o êxito ou fracasso das técnicas pedagógicas empregadas, na qual, o senso de responsabilidade dentro da escola com as normas e a cooperação é suficiente para educar as crianças, que estão inseridas nos jogos, e assim é uma fonte enriquecedora de aprendizagem, pois conduz a criança à atividade, à auto expressão e à socialização.

Froebel fortaleceu os métodos lúdicos na educação, e diz que o grande educador faz do jogo uma arte e uma ferramenta para promover a educação para as crianças, considerando-as criadoras e assim, as estimular para suas próprias produções.

Dewey, outro grande pensador da educação lúdica, diz que o ambiente natural da criança, as diversas formas de ocupação ativa a faz aprender, ao invés de aprender simplesmente lições abstratas que não haja referência da realidade, e não correspondem ao interesse das crianças. Assim ele diz que:

Partindo de que a verdadeira educação é aquela que cria na criança o melhor comportamento para satisfazer suas múltiplas necessidades orgânicas e intelectuais – necessidade de saber, de explorar, de observar, de trabalhar, de jogar, de viver -, a educação não tem outro caminho senão organizar seus conhecimentos, partindo das necessidades e interesse da criança. (ALMEIDA, 1998, p.24)

De acordo com Piaget, os jogos se tornam mais significativos à medida que a criança se desenvolve, e através de sua manipulação, ela vai reconstruir e reinventar, que consiste na infância em uma síntese da assimilação com a acomodação.

Na visão de Freinet, primeiramente ele parece excluir o jogo da atividade educativa séria e formadora, mas explica-se, que é contra o jogo que é imposto pelo adulto, seguindo a estratégia de jogo do adulto, e é contra toda a atividade de trabalho pelos jogos, somente para satisfazer às necessidades das crianças. Ele valoriza o jogo como atividade educativa, na qual, a criança dedica-se ao trabalho como se fosse um jogo, mas nunca somente ao jogo ou pelo fato de jogar.

Ele mesmo afirma que, se a organização escolar, o comportamento adulto, o exemplo humano passam à criança o sentido de que o importante é a satisfação de sua necessidade de jogar, ela se persuadirá inconscientemente de que tal é a natureza de seu destino; e quando se exigir dela um esforço a noção de trabalho, talvez racionalizada, talvez intelectualmente compreendida e aceita, virá a assentar em seu ser, mas permanecerá como uma obrigação não-essencial, uma ação e não uma função; um acessório e não um motor de toda a sua vida. FRENET (apud ALMEIDA, 1998, p.27)

Freinet acredita que a criança deve ver o trabalho-jogo, de acordo com sua educação familiar, social e escolar, como necessidade e assim, fornecendo-a harmonia e equilíbrio, que lhe dará a concepção de relações sociais com dignidade e moral. “O trabalho nem sempre é jogo, e, se é nefasto trabalhar sempre, não é bom jogar sempre”, segundo Frenet (apud ALMEIDA, 1998, p.27)

### 2.3 – CONCEPÇÃO DE JOGO

Existem vários tipos de jogos, e de acordo com Tizuko Morchida Kishimoto, não é fácil defini-lo, pois cada um pode entendê-la de modo diferente, e embora tenham a mesma denominação, têm suas especificidades.

Uma mesma conduta pode ser jogo ou não-jogo em diferentes culturas, dependendo do significado a ela atribuído. Por tais razões fica difícil elaborar uma definição de jogo que englobe a multiplicidade de suas manifestações concretas. Todos os jogos possuem peculiaridades que os aproximam ou distanciam. (KISHIMOTO, 1997, p.15)

Entre os materiais lúdicos, alguns são chamados de jogos e outros de brinquedos, os jogos de acordo com a pesquisa da autora, podem ser visto como:

- De acordo com o contexto social, é o resultado de um sistema linguístico que funciona dentro dele;
- Sistema de regras;
- Um objeto.

O sentido do jogo, no primeiro caso, depende da linguagem do contexto social, que dependem dos significados dos vocábulos, pois as línguas funcionam como fontes de expressão. O essencial é respeitar o uso cotidiano e social da linguagem, pressupondo interpretações e projeções sociais. E toda denominação pressupõe um quadro sociocultural transmitido pela linguagem e aplicado no real, o jogo assume a imagem, o sentido que a sociedade lhe atribui.

No segundo caso, em qualquer jogo um sistema de regras permite identificar uma estrutura sequencial que especifica sua modalidade. São as regras do jogo que distinguem o jogo, mesmo utilizando o mesmo objeto, permitindo superposição com a situação lúdica, pois quando uma criança joga ela está seguindo as regras e assim desenvolvendo uma atividade lúdica.

No terceiro, o sentido refere-se ao jogo enquanto objeto os materiais que podem ser utilizados em sua fabricação, que podem ser de plástico, madeira, papelão, metais e pedra.

De acordo com Kishimoto:

Os três aspectos citados permitem uma primeira compreensão do jogo, diferenciando significados atribuídos por culturas diferentes, pelas regras e objetos que o caracterizam. (KISHIMOTO, 1997 p.17)

O pesquisador Huizinga diz que o jogo é um elemento cultural, produzido pelo meio social que se caracterizam com o prazer, o caráter “não-sério”, a liberdade, a separação dos fenômenos do cotidiano, as regras, o caráter fictício ou representativo e sua limitação no tempo e no espaço.

É uma atividade voluntária do ser humano, se for imposta deixa de ser jogo, e através dele, com a brincadeira a criança entra num mundo imaginário, na qual o jogo tem o papel de construção da representação mental e da realidade.

#### **2.4 - A IMPORTÂNCIA DO JOGO NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Em relação à educação infantil no Brasil, de acordo com o RCNEI, sua expansão tem ocorrido crescentemente nas últimas décadas, diante das mudanças na organização e estrutura familiar, com a participação da mulher no mercado de trabalho. E pela valorização que a sociedade estabeleceu em relação às experiências da primeira infância, que motivou a uma educação institucional para crianças de zero a seis anos. A partir de então foi reconhecido o atendimento às crianças pela Constituição Federal de 1988. Desta lei surgiu o atendimento à educação infantil em creches e pré-escolas como dever do Estado e direito da criança, (artigo 208, inciso IV), e ECA de 1990 que também destaca este atendimento. A única distinção no Centro Municipal de Educação Infantil é por faixa etária, separadas por grupos, de acordo com sua idade, e educação de acordo com o RCNEI:

Envolve, principalmente, assumir as especificidades da educação infantil e rever condições sobre a infância, as relações entre classes sociais, as responsabilidades da sociedade e o papel do Estado diante das crianças pequenas. (RCNEI, vol.1, 1998, p.17)

Diante desta citação, analisamos a responsabilidade da sociedade no direito da criança e diante desta importância o papel do educador que é de ter concepções e ações mais abrangentes, como proteção, saúde e alimentação, incluindo as necessidades de afeto, interação, estimulação, segurança e brincadeiras que possibilite a exploração e a descoberta.

A criança se desenvolve nas relações sociais, através dos vínculos que estabelece, pois é um ser social que nasce com capacidades afetivas, emocionais e cognitivas, nessas relações com diferentes crianças e adultos, ela pode se expressar e aprender nas trocas sociais diante da diversidade.

A percepção e a compreensão da complementaridade presente nos atos e papéis envolvidos nas interações sociais é um aspecto importante do processo de diferenciação entre o eu e o outro. O exercício da complementaridade está presente, por exemplo, nos jogos de imitação típico das crianças. (RCNEI vol.2, 1998, p. 21)

O jogo é muito importante neste processo de interação que está inserido no Referencial Curricular para a Educação Infantil, na qual diz que a criança na fase dos 2 a 3 anos imitam as pessoas, animais e objetos em movimento, que vem da capacidade de observar e aprender.

A criança faz tudo isso brincando, pois para ela brincar é uma das atividades fundamentais, e isso possibilita o desenvolvimento da sua identidade e autonomia, o que deve ser avaliado pelos professores no uso dos jogos como ferramenta no processo de ensino e aprendizagem que enriqueçam as condições oferecidas para as crianças.

De acordo com RCNEI, as salas de educação infantil devem ter espaços apropriados para que o faz-de-conta das crianças ocorra na prática cotidiana, com objetos e brinquedos variados, espelho de corpo inteiro, para que a criança se reconheça, para imitar-se e admirar-se. Deve ter roupas para que se fantasiem e materiais e acessórios que contêm em uma casa, e é muito importante a atuação do professor na manutenção do espaço, para que tudo fique organizado de forma coerente para facilitar as ações simbólicas das crianças.

As Leis de Diretrizes e Bases da Educação preveem o desenvolvimento integral das crianças, e assim, o jogo lhes proporciona uma aprendizagem muito significativa.

De acordo com a LDB, em relação à educação infantil:

Art.29. A educação infantil, primeira etapa da educação básica, tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança até seis anos de idade, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade.

Art.30. A educação infantil será oferecida em:

I – Creches, ou entidades equivalentes, para crianças de até três anos de idade;

II – Pré-escolas, para as crianças de quatro a seis anos de idade.

Art.31. Na educação infantil a avaliação far-se-á mediante acompanhamento e registro do seu desenvolvimento, sem o objetivo de promoção, mesmo para o acesso ao ensino fundamental. (LDB, 2010, p. 31)

O jogo tem muita importância na educação, pois é através dele que podemos observar o comportamento das crianças, no que diz respeito as atividade física e mental envolvidos. As características de sociabilidade que o jogo propicia através da troca, da competição, das relações e emoções que envolvem os jogadores e objetos. O lúdico influencia enormemente o desenvolvimento da criança. É através do jogo 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 podemos ter uma interpretação das observações diante dos dados fornecidos do comportamento afetivo, cognitivo, sociais, morais, culturais, linguísticas etc. E pode ser analisado sob diferentes enfoques: Sociológico, educacional, psicológico, antropológico e folclórico. Os jogos podem ser classificados de diferentes formas, de acordo com o critério adotado. Vários autores se dedicaram ao estudo do jogo, entretanto Piaget elaborou uma "classificação genética baseada na evolução das estruturas". Piaget classificou os jogos em três grandes categorias que correspondem às três fases do desenvolvimento infantil.

- Fase sensório-motor (de 0 até os 2 anos aproximadamente): a criança brinca sozinha, sem utilização da noção de regras.
- Fase pré-operatória (dos 2 aos 7 anos aproximadamente): As crianças adquirem a noção da existência de regras e começam a jogar com outras crianças jogos de faz-de-conta.
- Fase das operações concretas (dos 7 aos 11 ou 12 anos aproximadamente): as crianças aprendem as regras dos jogos e jogam em grupos. Esta é a fase dos jogos de regras como futebol, damas, etc.

O jogo é importante porque envolve brincadeiras e regras, e a criança precisa dos dois, através da brincadeira, por ser um momento divertido para ela se expressar



melhor, de forma espontânea e descarregar suas energias e agressividade. Ajuda na compreensão de seu comportamento para o desenvolvimento de sua aprendizagem, pois através do jogo ela está se comunicando com o mundo e se expressando.

Quando temos a brincadeira, o jogo tem uma atividade lúdica, que precisa ser levada em consideração:

O tempo hoje para a criança brincar e interagir com outras crianças é muito pouco, necessitando de um espaço no currículo para a atividade lúdica e o espaço varia muito de um caso para outro, devido às mudanças nos contextos sociais, e a criança transforma este espaço para adaptá-lo à sua brincadeira.

Brincar por brincar ou um meio de chegar a um objetivo. Para a criança brincar ela pode estar sozinha, pois os objetivos se tornam parceiros da criança e com outras crianças ela se comunica verbalmente ou através de gestos, e com essa interação a criança tem a oportunidade de experimentar, se colocar no lugar do outro realizar ações e expressar-se.

Tem que representar algo para a criança pode ser qualquer objeto, depende da imaginação da criança. Depende da criança como ela vai agir sobre o jogo num tempo e espaço.

Na definição e estudo sobre o jogo existem vários aspectos e estudos crescentes que levaram suas pesquisas à prática e se tornaram respeitáveis cientificamente, casos como de crianças que sofreram traumas psicológicos, abusos, tanto físicos como sexuais, através de uma atividade como o jogo, pode-se detectar qual o trauma sofrido por esta criança.

O poder do jogo é exuberante na transformação e na socialização deste indivíduo, capaz de fazer uma criança perder a timidez, interagir com seus medos, fazer uma criança aprender uma matéria, por exemplo: Matemática, a criança com dificuldades de soma e subtrair se proposta a ela um jogo que estimule esse saber, de forma mais “leve”, ela através do jogo conseguirá atingir o objetivo que é aprender matemática, dentre outras disciplinas que usam o jogo como fonte de aprendizagem de seus alunos.

O jogo consegue inserir regras em alunos indisciplinados, que muitas vezes tem dificuldades de aprender a perder e aprender a se socializar com os outros. Através desta atividade temos a capacidade, por meio de um método tão estimulante, de ter o domínio sobre a classe e trabalhar ao mesmo tempo de forma individual as qualidades e fraquezas de cada aluno, lembrando que cada indivíduo é um ser único.

## **2.5 - O PAPEL DO PROFESSOR COMO MEDIADOR**

O professor vem nortear a prática dos jogos em sala de aula, o educador não é o único detentor do conhecimento, mas deve ser o norteador desse processo, pois, uma vez mal utilizado o jogo, a aula poderá se transformar em uma bagunça coletiva. Todavia deve haver um preparo, um estudo para que nesse processo o aprendizado da criança venha a ser o ponto principal, somado à prática lúdica. Podendo contar com brinquedos industrializados que já trazem proposta de brincadeiras. O interacionismo de Vygotsky e o construtivismo de Piaget estão presentes neste momento em que brinquedos como carrinhos, bonecas, móveis e joguinhos com regras, sendo é claro previamente estabelecidos os critérios, aprendidos e adaptados aos interesses e necessidades dos participantes. O que exigirá conhecer o brinquedo com antecedência, experimentar as regras e as dicas para tornar o jogo, por exemplo, mais emocionante e envolvente.

O construtivismo de Piaget, não implica um livro de receitas ou mesmo um grupo de regras que possam ser usadas por todos os professores para ensinar todas as crianças da mesma maneira. Embora as crianças compartilhem semelhanças básicas, o construtivismo implica que o professor tome decisões levando em conta a maneira como cada criança esta pensando e sentindo em cada situação. (KAMMI; DEVRIES,1991, p. XIV)

Os professores de educação infantil enquanto promotores e mediadores da aprendizagem, possuem este papel de estimular a construção, ensinar a aprender a construir. Não se trata de uma transformação da sala de aula em ambiente teórico, mas torná-la prazerosa e desafiadora. Nesse aspecto é de suma importância um planejamento, pois planejar brincadeiras e jogos considerando a realidade de espaço disponível contribui para o sucesso da brincadeira e até para ampliação dessas atividades e do número de crianças participantes. A necessidade de uma

formação mais abrangente e unificadora para profissionais, tanto de creches como de pré-escolas, e de uma reestruturação dos quadros de carreira que levem em consideração os conhecimentos já acumulados no exercício profissional, bem como possibilite a atualização profissional, é indispensável em nossa realidade. Segundo Constance Kammi e Rheta Devries, o professor deve encorajar a exploração tátil, estimulando sempre o aluno a novas descobertas:

A professora pode fazer comentários casuais que explicitem a ação que a criança está praticando para que ela tome consciência de sua ação, e também possa ampliar o repertório de ações e compartilhar com outras crianças. (KAMMI; DEVRIES, 1991, p. 206)

Apesar da diversidade de estudos sobre a importância do brincar no processo de aprendizagem, ainda é difícil para a maioria dos professores levarem esta realidade para o âmbito escolar. Mas afinal, como levar o brincar para a sala de aula? Como converter a “bagunça” em trabalho produtivo? A rigor, não temos respostas prontas para dar, isto está em discussão em toda parte, e precisamos repensar velhos problemas ou novas dúvidas que coloquem em outro prisma, preocupações não resolvidas em educação envolvendo pais, estudantes, assistentes sociais e, sobretudo, professores. Na questão familiar é necessário que os pais entendam a importância do processo, que há o intuito de transmissão do conhecimento em meio ou lúdico.

As autoras destacam no livro “Jogos em Grupo” a importância de observarmos em relação à prática docente que o professor continua definindo estratégias didáticas pouco lúdicas, pois o brincar ainda apresenta resquícios de perda de tempo, pois o professor não pode parar, tem que dar conta de ensinar o programa estabelecido para a sua turma. Para Freire (1997), a melhor forma de construir sua aprendizagem é brincando, pois é na brincadeira que a criança faz suas descobertas e vivencia situações de aprendizagem com prazer. Brincando que a criança vai se tornar um adulto criativo, um adulto competente. Antes de chegar à fase adulta, por exemplo, um bebê que não passe pela fase de engatinhar, que também faz parte do processo de brincar, não vai ter um processo de grafia boa. A criança que não simboliza na hora de brincar, na educação infantil vai ter dificuldades com a leitura. São várias coisas que aparecem dentro do brincar que são a base para novos aprendizados posteriormente.

É através do brincar que virá o prazer pela escola, é pelo brincar que acontecerão as melhores socializações entre as crianças. É no brincar que o desenvolvimento psicomotor acontecerá. É nesse ato que as possibilidades de criação e simbolismo impulsionam e avaliam o desenvolvimento infantil, pois são vinculados com a realidade da criança. É um instrumento facilitador no processo de aprendizagem, capaz de tornar a aprendizagem mais prazerosa, menos cansativa para a criança. Brincar é o principal meio de aprendizagem da criança. Ela gradualmente desenvolve conceitos de relacionamento casuais, o poder de discriminar, de fazer julgamentos, de analisar e sintetizar, de imaginar e formular. Ou ainda, pode ser simplificada nas seguintes palavras de Ferreiro (1988): “brincar é divertir-se e entreter-se infinitamente em jogos de criança”. O ato de brincar não é somente “o brincar”, mas sim o que ele representa para quem brinca. O brincar está em uma dimensão valorizada, abrangendo crianças e adultos, elevando-os a patamares ainda maiores pelo brincar e representando a necessidade de conhecer, construir e de se descontraírem, em um mundo real ou simbólico.

O papel do professor diante o desenvolvimento lúdico tem que ser de confiança, de afetividade, incentivo, elogio, limites colocados de forma sincera, clara e afetiva dando a interação entre adulto e as crianças. O educador tem que construir um vínculo com seu aluno e também propiciar o estabelecimento de um clima de segurança. Ele deve ainda dar um objetivo para cada atividade e organizar o tempo.

A professora pode fazer comentários casuais que explicitem a ação que a criança está praticando para que ela tome consciência de suas ações, e também possa ampliar o repertório de ações e compartilhá-las com outras crianças. A professora, no entanto, deve falar gradualmente e nunca em excesso. Não se deve esperar uma exploração refinada das crianças no primeiro dia, pois elas devem descobrir a necessidade disso no curso de sua própria experiência. (KAMII; DEVRIES, 1991, p. 206)

A Educação Infantil vem se constituindo enquanto espaço de inúmeras discussões; a cada dia cresce o número de trabalhos que se propõe a refletir sobre essa fase. Mas infelizmente ainda encontramos muitas lacunas no modo como essa educação vem sendo desenvolvida na prática. Mas é possível listar algumas alternativas que possibilitem o professor dar alguns passos em direção a um ensino de qualidade, já que desde a educação infantil podemos auxiliar na formação de cidadãos menos individualistas e mais críticos e participativos na sociedade.

E para que a finalidade da educação se concretize, no Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil, estabelece orientações gerais para o professor:

O estabelecimento de um clima de segurança, confiança, afetividade, incentivo, elogios e limites colocados de forma sincera, clara e afetiva dão o tom de qualidade da interação entre adultos e crianças. O professor, consciente de que o vínculo é, para a criança, fonte de significações, reconhece e valoriza a relação interpessoal. (RCNEI vol.2, 1998, p.49)

O professor deve valorizar as ações de cooperação e solidariedade, para que as brincadeiras não se tornem apenas competitivas, assim a criança desenvolverá sua autoconfiança respeitando suas limitações e possibilidades.

A situação ideal do ensino-aprendizagem é aquela em que as atividades são de tal maneira agradável e desafiadora que a criança a considere um brincar e não obrigação como se vê na aprendizagem formal. O brincar não pode ser aleatório e desprovido de regras e conteúdos, pois o brincar pelo brincar não se mantém.

O professor tem que ter objetivos traçados, o que espera alcançar com determinadas brincadeiras, assim ele o apresenta como a metodologia mais adequada para ajudar o desempenho de suas tarefas, pois é inútil organizar um conteúdo para crianças, levando em consideração os padrões de assimilação, pois a criança pensa diferente do adulto. O brincar é essencial na educação infantil, pois irá proporcionar o desenvolvimento motor e mental da criança. Nesta interação com o brincar, o professor estrutura a criança para o conhecimento físico, com o lógico, então começa a compreendê-los, incorporando-os num quadro de relação com os alunos.

Brincar é lazer, mas é simultaneamente fonte do conhecimento e é esta dualidade que leva o professor a considerar o brincar como parte integrante da atividade educativa. Para o professor a criança brincando na escola vai possibilitar o desenvolvimento do processo de aprendizagem e também uma situação em que a criança constitui tanto para a assimilação dos papéis sociais e compreensão das relações afetivas que ocorre em seu meio, como para a construção do conhecimento. Os professores não podem deixar de utilizar brincadeiras pedagógicas que estimulam a imaginação da criança. Nos dias de hoje tem-se a informática que é essencial para facilitar o conhecimento e informação, mas esta relação entre usuário e a máquina distancia a relação entre as pessoas.

É necessário motivar os professores a participarem com mais frequência de brincadeiras que fazem parte do desenvolvimento intelectual e imaginário das crianças. Na pré-escola a criança consegue lidar com a representação. É neste momento que começam a aparecer às brincadeiras envolvendo o imaginário, o faz-de-conta, onde um pedaço de madeira pode ser um carrinho ou um microfone, dependendo da imaginação e da situação de brinquedo que a criança está envolvida. As brincadeiras precisam ser resgatadas também pelos professores buscando as raízes, o que se tinha no passado, que foi ensinado até nos tempos dos avós e pais, que devem estar presentes hoje, pois fazer as crianças brincarem, pode ser, tirar da frente da televisão, dos vídeos games e até de computadores. Os professores precisam se conscientizar que o brincar é muitas vezes estimular aquela criança que não tem nada em casa, e que pode reviver a aprendizagem de uma maneira muito mais satisfatória.

Para conseguir esses objetivos é preciso concordar que os professores devem estar em permanente formação, pois assim terão a oportunidade de “construir” e “reconstruir” suas práticas pedagógicas. É preciso que os profissionais da educação infantil tenham acesso ao conhecimento produzido na área da educação infantil e da cultura em geral, para repensarem suas práticas, se reconstruírem enquanto cidadãos e atuarem enquanto sujeitos da produção de conhecimento. E para que possam, mais do que “implantar” currículos ou “aplicar” propostas à realidade da escola de educação infantil em que atuam, devem efetivamente participar da sua concepção, construção e consolidação.

Mas, o mais importante é entender que o local de trabalho é o espaço ideal para a formação continuada. Neste sentido o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil(1998) reserva a todos os professores da área infantil um espaço para a supervisão pedagógica, de modo a realizar um planejamento estratégico, estudos sobre temas variados, organização e planejamento da rotina, do tempo e atividades e outras questões relativas ao processo educativo. O papel e a atuação do professor já não é há muito tempo o mesmo do passado. Antes ele detinha “todo” o conhecimento e depositava nos seus alunos aquilo que havia estudado. Porém, esse estudo era normalmente lido e repassado para eles sem reflexão ou visão crítica dos conteúdos. É fundamental que o educador haja de maneira calma e

paciente, passando segurança para a criança, tratando o jogo com seriedade, mas ao mesmo tempo deixando o lado afetivo fluir, pois é necessário que se estabeleça regras e limites nos jogos.

Querendo impor as regras do jogo, a professora acabou por não especificá-las direito. As crianças podem ou não aceitar uma regra, mas precisam ser informadas explicitamente pelo menos uma vez, pois não há outro modo de conhecê-las. (KAMII; DEVRIES, 1991, p.265)

Hoje, felizmente, podemos e devemos ensinar nossos alunos a pensar, a questionar e a aprender a ler a nossa realidade, para que possam construir opiniões próprias. Para que isto ocorra o professor deve, em primeiro lugar, gostar e acreditar naquilo que faz, ou seja, através de seus atos e ações ele servirá de modelo para seus alunos, se ele ensina a refletir ele deve também refletir, se ele ensina a respeitar o próximo, ele deve respeitar seus alunos e assim por diante. Deste modo ele está sendo uma prova viva daquilo que está ensinando, pois bem a sua frente existem seres humanos que estão sendo moldados por ele.

O aluno é como se fosse um solo fértil, onde o professor semeia suas melhores sementes para que se produzam belos frutos. A relação professor/aluno deve ser cultivada a cada dia, pois um depende do outro e assim os dois crescem e caminham juntos. E é nessa relação madura que o professor deve ensinar que a aprendizagem não ocorre somente em sala de aula. Se estivermos atentos, aprendemos a todo o momento e não só na escola com o professor. Assim, o aluno irá desenvolver um espírito pesquisador e interessado pelas coisas que existem, ele desenvolverá uma necessidade por aprender, tornando-se um ser questionador e crítico da realidade que o circunda.

Então, eis o surgimento de uma nova concepção de relação professor aluno, um novo método de trabalho. Segundo Paulo Freire, não há quem ensine que não aprenda e não há quem aprenda que não ensine. Prova, tão logo, que através da “problematização” da realidade, da significação é possível desenvolver uma concepção libertadora na relação professor e aluno e conhecimento e aprendizagem.

O ambiente para a realização e a efetivação dos jogos e das brincadeiras tem que ser adequado para cada momento, ou seja, tem que atender a necessidade da criança e da ação lúdica que será aplicada.

O professor tem que preparar o ambiente antes da entrada dos alunos, tem que verificar se está tudo certo e se não tem nada de diferente que irá atrapalhar o desenvolvimento lúdico. O ambiente pode ser um local fechado ou amplo, dependendo da situação. No caso da Educação Infantil é mais prazeroso um ambiente amplo para a exploração dos alunos.

O jogo propicia à criança mudanças no desenvolvimento, passando de um nível para outro mais elevado, ele ajuda o aluno a fixar mais os conteúdos das disciplinas. Os jogos tradicionais que existiam estão desaparecendo e dando lugar aos jogos eletrônicos como o vídeo game, carros com controle remoto e jogos virtuais, e estes estão fazendo parte da educação infantil, atualmente muitos professores propõe os jogos apenas para "matar tempo", ou até mesmo aplicam os jogos sem saber jogar, sem conhecer o recurso a ser utilizado.

O jogo é considerado importante na educação infantil, porque é através dele que a criança constrói o seu mundo e sua realidade, o jogo proporciona o desenvolvimento do indivíduo beneficiando assim o processo de ensino-aprendizagem. O jogo pode causar o prazer e o desprazer, dependendo de seu desenvolvimento (tempo, espaço), mas o foco principal do jogo é o divertimento de uma forma natural. O professor tem que dar importância e planejar os jogos para que se tenha um resultado significativo na educação, e não simplesmente inserir sem objetivos e sem fundamentos só para ocupar as crianças. O jogo, o brinquedo e a brincadeira acompanha a evolução do homem, atendendo seus desejos, interesses e necessidades, ele desenvolve no indivíduo os aspectos: afetivo, o cognitivo, o social e o cultural.

Vários autores falam da necessidade de inserir o jogo na educação infantil, mas também tem o fato do pouco conhecimento dos professores nesta tarefa de mediação do conhecimento através do jogo conforme Oliveira, na qual é muito importante a formação do educador na utilização do jogo como instrumento pedagógico:

Muitos autores enfatizam a função do educador na inserção do lúdico nas instituições educacionais: creches, pré-escolas e escolas em todos os graus. Alguns traçam o perfil destes educadores-recreadores, mas poucos relatam sua experiência neste trabalho. É como se a preocupação com o lúdico fosse como um vento que soprou uma coluna de peças de dominó, mas que ainda não derrubou as últimas pedras. (OLIVEIRA, 1996, p.97)



O autor afirma que é muito importante formar educadores nesta área e que mais do que discutir e propor este trabalho junto às crianças é também lhes permitir experimentar esta proposta.

As dificuldades podiam ser elaboradas, vivenciadas no momento em que surgiam. Acredito na importância de uma formação sistemática, continua paralela ao trabalho junto às crianças e voltada para a concretude deste trabalho. (OLIVEIRA, 1996, p. 100)

Nesta citação o autor fala da importância da experiência do professor e sua formação para que saiba lidar com as mais complexas situações do cotidiano e transformá-las em situações didáticas que colaborem para sanar as dificuldades encontradas e desenvolver seu trabalho.

## **2.6 – EXEMPLOS DE JOGOS E SUA CONTRIBUIÇÃO AO DESENVOLVIMENTO E APRENDIZADO DAS CRIANÇAS**

A presente pesquisa de Adriana Friedmann, em relação aos jogos tradicionais, consiste na utilização dos jogos na prática educativa.

Dada a natureza dos jogos tradicionais e sua diversidade cultural em relação aos sistemas de classificação propostos pelos vários teóricos, foram consideradas as características dos jogos reunidos para realizar uma classificação própria. (FRIEDMANN, 1998, p.78).

Os doze tipos de jogos a seguir foram classificados levando em conta a forma, o espaço, números de participantes, e regras; o conteúdo lúdico, a relação dos meios e fins implicada no jogo e as ações dos jogadores:

**Fórmulas de escolha:** São as fórmulas de escolhas antes do jogo, para incluir ou eliminar os companheiros, a partir dos quais as crianças em tom ritmado ficam atentas a sua chance de serem escolhidas.

Exemplo: Em cima do piano.

Em cima do piano  
Tem um copo de veneno  
Quem bebeu morreu  
Anabu, anabu  
Quem sai és tu. FERNANDES (apud FRIEDMANN, 1998, p.86).

O líder canta a música, e naquele que acaba a última sílaba fica com o pior papel.

Áreas desenvolvidas: Afetiva, social, cognitiva e na linguagem.

**Jogos de perseguir, procurar e pegar:** São jogos de agilidade, rapidez e grande desempenho físico, que exige amplos espaços e liberdade de movimentos, que tem como objetivo perseguir e pegar o adversário na qual as crianças assumem diversos papéis. Este jogo não necessita de nenhum material.

Exemplo: Alerta.

Um dos participantes, de posse da bola, deve correr e arremessa-la para o alto, anunciando o nome de um companheiro que deverá apanhá-la e arremessa-la contra um dos participantes. (FRIEDMANN, 1998, p.87).

Áreas desenvolvidas: físico-motora, cognitiva, afetiva e social.

**Jogos de corre e pular:** São os jogos que há movimento de sair do lugar, percorrer uma determinada distância ou sair do chão. Os materiais são infrequentes e as regras são flexíveis.

Exemplo: Corrida. Enfrentando desafios diversos no percurso as crianças realizam movimentos de ida e volta.

Áreas desenvolvidas: físico-motora, social e cognitiva.

**Jogos de atirar:** São os jogos nas quais objetos são lançados a determinadas distâncias, dentro de espaços delimitados ou não, pode ser em grupo ou individual, as regras podem ser flexíveis ou fixas.

Exemplo: Amarelinha.

Seguindo traçados feitos no chão, cada criança terá sua vez de pular. A criança deve jogar uma pedrinha, a começar pelo número 1. Não pode por o pé na quadra que estiver com a pedra, pulando-a e seguindo até chegar à última. Na volta, deve pegar a pedra. Errando o pulo, pisando na linha, ou se a pedra cair fora ou na linha do desenho, a criança perde sua vez. (FRIEDMANN, 1998, p.95 e 96).

**Jogos de agilidade, destreza e força:** São jogos com regras que precisam de prática para alcançar seu aprimoramento, através de atividades em que a agilidade mental e física são necessárias no jogo para conseguir alcançar os objetivos. Na qual a agilidade de pensamento ou do corpo decide o sucesso da brincadeira.

Exemplo: Dança das cadeiras.

Colocam-se, lado a lado, quantas cadeiras forem os participantes, menos uma, formando duas colunas de cadeiras, uma de costas para a outra. Os participantes ficam enfileirados, em volta das cadeiras. De repente, o organizador para a música (ou as palmas) e cada jogador deve sentar-se na cadeira mais próxima. Aquele que ficar em pé será eliminado. Tira-se uma cadeira em cada rodada, e o jogo recomeça com menor número de participantes e de cadeiras. Vence o jogador que conseguir sentar até a última rodada, quando restar apenas uma cadeira. RIZZI (apud FRIEDMANN, 1998, p.98).

Áreas desenvolvidas: físico-motora, social, cognitiva e afetiva.

**Brincadeiras de roda:** São jogos nas quais as crianças mexem-se, viram-se, falam e representam ao som de uma música, cantiga ou rima.

Exemplo: Que horas são?

Forma-se uma roda, com um participante dentro da roda, que será o rato, e outro participante fora da roda, que será o gato, aí o gato fica andando em volta da roda falando:

Gato: - Seu ratinho está em casa?

Coro: - Foi fazer compras.

Gato: - A que horas volta?

Coro: - Às cinco horas.

Gato: - Que horas são?

Coro: - Uma hora.

Gato: - Que horas são?

Coro: - Duas horas.

(...)

gato: - Que horas são?

Coro: - Cinco horas. FERNANDES (apud FRIEDMANN, 1998, p.102)

Neste momento o gato começa a perseguir o rato, que é protegido pela roda.

Áreas desenvolvidas: afetiva, social, de linguagem, cognitiva e físico-motora.

**Jogos de adivinhar e pegas:** Requerem reflexão e humor antes de ações físicas.

Exemplo: Gato mia.

Apaga-se a luz do recinto e as crianças se calam. A criança que foi sorteada pergunta: "gato mia?", e quem responder tem que disfarçar a voz para que a outra não acerte pelo som da voz. Dorvalino Koch (apud FRIEDMANN, 1998, p 107).

Áreas desenvolvidas: cognitiva, afetiva e social.

**Prendas:** São ‘castigos’ ou ‘prêmios’, que as crianças estipulam no jogo, que devem ter ações realizadas ou resultados a serem obtidos, como o de imitar alguma coisa.

Cada um oferece uma prenda. Pergunta-se o que merece a dona prenda e respondem: pular, dançar, imitar pássaro, sapo, gato etc. O escolhido vai para o meio da sala “fazer de conta que é gato, pássaro etc.” Dulce Chacon (apud FRIEDMANN, 1998, p 110).

Áreas desenvolvidas: afetiva, físico-motora, cognitiva, de linguagem, social e moral.

**Jogos de representação:** São jogos representados através do diálogo previamente memorizado e acompanhados de mímica corporal de acordo com histórias específicas.

Exemplo: Mímica

Uma pessoa tenta representar, através de gestos, uma ação, o nome de um filme, uma personagem etc. Para isso, pode-se dividir o grupo de pessoas em times, ganhando aqueles que acertarem mais mímicas, ou pode-se escolher uma pessoa por vez para representar para o resto do grupo. Aquele que acertar será o próximo a representar. Kátia Keiko Matunaga e Maria Lygia Motta (apud FRIEDMANN, 1998, p 111).

**Jogos de faz-de-conta:** São jogos na qual as crianças sozinhas ou em grupo, procuram compreender o mundo à sua volta, em uma situação imaginária. Cada grupo de crianças determina suas regras de desenvolvimento.

Todos os jogos de faz-de-conta são excelentes para o desenvolvimento das crianças; além de promover o desempenho físico-cognitivo-afetivo-social e linguístico, eles estimulam a criatividade e revelam ao educador a interpretação que a criança faz da realidade. (FRIEDMANN, 1998, p 112).

**Jogos com brinquedos construídos:** O processo com jogos de construção é a sua ação pelas crianças e adultos, é uma atividade lúdica.

Exemplo: Papagaio, Pipa ou Raia.

Pega-se um pedaço de papel ou jornal, de cerca de 40 x 40cm; faz-se um furo em duas de suas extremidades e amarra-se um pedaço de linha de mais ou menos 30 cm, de modo que fique na posição de um losango e forme um arco. Amarra-se a ponta da linha de um carretel ao meio de uma outra linha que já foi amarrada à armação (varetas finas de bambu em cruz e o centro do losango). Em seguida, amarra-se outro pedaço pequeno de linha, amarram-se pedacinhos de papel de mais ou menos 6 cm, de modo a ficar apenas uma ponta presa. Dorvalino Koch (apud FRIEDMANN, 1998, p 112 e 113).

Áreas desenvolvidas: cognitiva, físico-motora, afetiva, social e de linguagem.

**Jogos de salão:** São jogos que requerem maior habilidade mental do que física, são jogos coletivos e são realizados em espaços fechados.

Exemplo: Ar-Terra-Mar

É feito um círculo e uma criança fica em seu interior. Começa a brincadeira quando a pessoa que está no círculo indica um dos outros e diz: “ar”. Quem foi apontado deverá dizer um animal que vive no ar. O animal não pode ser repetido. Em seguida passará para “terra”, depois “mar”. Quem for errando vai saindo. Odilon Barbosa (apud FRIEDMANN, 1998, p 114).

Áreas desenvolvidas: cognitiva, de linguagem e afetivo-social.

Os jogos tradicionais são muito importantes para a educação infantil e consistem em um desafio aos educadores que precisam resgatá-los e fazer com que sejam utilizados na prática educativa, pois através deles as crianças se desenvolvem em diversas áreas: afetiva, cognitiva, social, físico-motora, na linguagem e na criatividade.

### **3 – PESQUISAS, ANÁLISES E RESULTADOS**

A necessidade humana de conhecer faz a história, registrada nos resultados, avanços e tentativas, os elementos formadores da cultura nas quais gerações se beneficiam. De acordo com Pedro Demo (2011), cada avanço científico é um pequeno pedaço da história de uma necessidade humana, dividida e reconhecida por meio dos diferentes nomes com que se identificam as diversas ciências.

Assim, diante de nossa necessidade de comprovar o grande valor do jogo na educação infantil, que buscamos na metodologia científica, o embasamento para colher dados que nos acarretasse informações relevantes ao tema.

Em nossa pesquisa utilizamos a pesquisa exploratória que consiste em aproximar-se do tema, buscando materiais para informar a importância do problema, o nível que se encontram as informações disponíveis sobre o assunto e novas fontes de informação.

A pesquisa bibliográfica de acordo com Demo é o conjunto de materiais que contêm informações já elaboradas e publicadas por outros autores, como livros, jornais, revistas, páginas de web sites, relatórios de simpósios, seminários. E nós buscamos

as informações nos grandes pesquisadores, publicadas nos livros, que falam sobre a importância dos jogos.

A pesquisa de campo é a que, de acordo com o objetivo da pesquisa, aplica-se para se aprofundar nos aspectos característicos, para reconhecer num caso um padrão científico já delineado, e para isso exige grande capacidade de observação.

Primeiramente utilizamos a pesquisa exploratória para verificação dos meios ideais de colher dados que contemplasse as necessidades do estudo sobre nosso tema. Em segundo buscamos informações muito importantes nos pesquisadores e autores que fizeram o embasamento teórico da importância do jogo no processo ensino aprendizagem da educação infantil.

Para complementar nossa pesquisa, buscando contextualizar o uso do jogo na educação infantil e sua importância pedagógica, fizemos uma pesquisa de campo, na qual foi elaborada uma entrevista para professores da educação infantil de duas escolas distintas.

### **3.1 – PESQUISA DE CAMPO**

A pesquisa de campo foi realizada em duas escolas, a escola A, é do Centro Municipal de Educação Infantil (CMEI), localizada no município da Serra, a escola B, é da rede privada de educação infantil, localizada também no município da Serra. Foi elaborada uma entrevista com quatro perguntas, na qual selecionamos como amostra da pesquisa três professores de cada escola.

Em relação à primeira pergunta: De acordo com sua prática educativa, qual a importância dos jogos na aprendizagem das crianças? De acordo com a amostra recolhida na escola A, os professores responderam que o Jogo é muito importante e fundamental na função de ajudar a criança no processo de aprender de forma lúdica, faz o conteúdo ficar mais atrativo, com troca de experiências, tornando a sala de aula e o conteúdo prazeroso, mais atrativo e fácil de assimilar.

A amostra recolhida na escola B em relação à mesma pergunta, complementa a primeira amostra, de que os jogos são extremamente necessários e importantes,

pois ensina de outra forma além da tradicional, de maneira lúdica e concreta o conteúdo às crianças, que vivenciam, se divertindo situações reais e assim aprendem.

Em relação à segunda pergunta: Qual a função do professor na implementação dos jogos na sala de aula? A amostra recolhida na escola A, diz que o papel do educador é de orientar, direcionar, de mediador do jogo, que tem a função de firmar a aprendizagem contribuindo para que a criança possa de forma prática e didática assimilar e compreender o conteúdo, proporcionando uma aprendizagem prazerosa através do lúdico.

A amostra da escola B, em relação à segunda pergunta, afirma que a função do professor é de mediador, orientando, passando as regras e objetivos dos jogos e participando de todo o processo, e possibilitar a assimilação do conteúdo de forma lúdica.

Na terceira pergunta: A sua formação é suficiente para trabalhar o jogo de forma lúdica? A amostra A, os professores disseram que sim, que tem especializações em diversas áreas da educação, mas que o professor tem que estar sempre buscando atualização profissional, porém que algo de específico na área de jogos ainda é escasso.

A amostra B, tivemos respostas divergentes, as professoras disseram que sim, mas que o aprimoramento e a pesquisa são sempre indispensáveis. Outra diz que não, pois somente teve uma disciplina que abordava essa temática, e é insuficiente. As respostas se completam no sentido de que deve haver uma formação continuada.

Em relação a quarta e última pergunta: O que falta na realidade escolar atual para que o jogo se torne uma ferramenta essencial no processo de ensino aprendizagem? A amostra A, nos informou que falta iniciativa, é necessário projetos, vontade dos governantes, condições de estrutura física e material pedagógico, mas o educador pode e deve buscar meios para tornar as aulas mais atrativas.

A amostra B, de acordo com sua realidade, diz que falta tempo hábil para a realização dos jogos, falta recursos, material, seja pronto, seja para confeccionar, a

devida utilização do jogo na prática pedagógica e falta um pouco de vontade das crianças em conhecer jogos fora do perfil digital.

### **3.2 – ANÁLISES DA PESQUISA**

A sociedade em que vivemos é marcada pela diversidade, que é mencionada no livro de Sônia Kramer, que fala da infância como fruto do meio social que a criança está inserida, assim buscamos em nossa pesquisa duas escolas com diferentes realidades na estrutura socioeconômica, para assim, analisar, refletir e comprovar a eficácia do jogo na aprendizagem, independente do contexto que está inserida. Através dos resultados obtidos verificamos que em ambas as escolas os jogos são considerados como importante ferramenta pedagógica.

De acordo com as respostas dos professores, baseadas em suas práticas diárias, foi enriquecedor o acréscimo ao nosso conhecimento teórico e às noções do que precisamos para planejar uma aula lúdica que transmita o conhecimento e transforme a sala de aula em um ambiente de construções e de transformações concretas através de projetos que valorize o jogo como instrumento pedagógico.

O grande desafio da educação infantil e de seus profissionais é compreender o jeito particular da criança que são únicas em suas individualidades e diferenças.

O conhecimento adquirido com todo o corpo da pesquisa, ou seja, a exploratória, a bibliográfica e a de campo serviu para comprovar o objetivo de verificar a relevância da utilização dos jogos no processo de ensino aprendizagem da educação infantil.

O objetivo é a educação infantil de forma eficiente e de qualidade e o jogo é comprovadamente tanto na teoria quanto na prática como um instrumento que auxilia o professor na aprendizagem das crianças, conforme é sugerido pelo RCNEI, que aborda:

O estabelecimento de um clima de segurança, confiança, afetividade, incentivo, elogios e limites colocados de forma sincera, clara e afetiva dão o tom de qualidade da interação entre adultos e crianças. O professor, consciente de que o vínculo é, para a criança, fonte de significações, reconhece e valoriza a relação interpessoal. (RCNEI vol.2, 1998, p.49)



O jogo é muito importante na educação infantil, na qual os professores entrevistados explanaram suas vivências pedagógicas e analisaram o jogo como um instrumento que contribui para o aprendizado das crianças, pois através do jogo suas ações são espontâneas no ambiente educacional, e suas interações as fazem desenvolver sua criatividade e sua socialização, fator defendido também por Wallon.

De acordo com a pesquisa de campo o jogo proporciona o aprendizado através da interação entre as crianças e entre as crianças e o professor, e esta realidade é comprovada teoricamente por vários pesquisadores do assunto, de acordo com Vygotsky, em sua teoria do interacionismo, a criança é um ser sócio histórico, com conhecimentos e que tem a necessidade de interagir e trocar informações de forma natural e assim aprende, e nesta mesma forma natural de aprender que Piaget diz que as crianças se adaptam umas as outras contribuindo para o desenvolvimento nos aspectos cognitivo, sensório e motor, que a fazem crescer e conviver em sociedade.

Ao longo do trabalho percorremos a história, o surgimento do jogo e seu amadurecimento pertinente na formação da criança como um indivíduo completo. Vimos no destrinchar do trabalho e fundamentação do mesmo, cujos autores vieram afirmar o Jogo como uma ferramenta lúdica e fascinante, e o seu poder de transformação, de um conteúdo “morto” sem “vida” em um saber intenso, firme, concreto, porém de maneira fluída e prazerosa.

No construir dessa pesquisa, pontuamos como fator principal, o papel do professor como mediador desse processo de ensino e aprendizagem através do jogo, que é o de estimular a construção, ensinar e aprender a construir em um ambiente prazeroso e desafiador, através de planejamento, analisando a realidade do contexto para implantar o jogo adequado e obter êxito em seu procedimento.

#### **4- CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Ao final das pesquisas conseguimos alcançar os objetivos, que é analisar a importância da introdução dos jogos no processo de ensino aprendizagem da educação infantil, e em nossos estudos consideramos que é comprovada a eficiência dos jogos no desenvolvimento infantil e como é importante o papel do professor como mediador, usando as brincadeiras de forma lúdica para transmitir o conhecimento e fazer com que as crianças sejam criadoras e transformadoras, através de situações de interação, em ambientes propícios ao desenvolvimento.

Para nos aprofundarmos no tema, buscamos pesquisas e estudos em relação à história dos jogos, da infância, da importância dos jogos na educação e da atuação do professor. E averiguamos que em todos os momentos históricos e em diferentes culturas, o jogo sempre teve seu lugar marcado pelos interesses e necessidades de cada povo, e assim, independente do contexto que a criança estiver inserida e da valorização e modo de vida infantil, o jogo, a forma lúdica de levar o conhecimento, será marcado pelo poder de conhecimento transferido através dele.

O grande desafio da educação infantil e de seus profissionais é compreender o jeito particular das crianças, que são únicas em suas individualidades e diferenças. A preocupação com o desenvolvimento do conhecimento infantil, através dos estudos sobre as brincadeiras, faz com que a criança tenha seu espaço reconhecido e valorizado.

Os jogos desde sua origem são mecanismos que levam o conhecimento através da interação, na qual é muito importante formar educadores nesta área e mais do que discutir e propor este trabalho junto às crianças é também lhes permitir experimentar esta proposta.

A finalidade de uma educação infantil de qualidade deve ser o objetivo dos profissionais envolvidos, e é indispensável que busquem a qualificação e o aperfeiçoamento de métodos que colaborem para o efetivo desenvolvimento de ambas as partes.

Para conseguir esses objetivos é preciso concordar que os professores devem estar em permanente formação, pois assim terão a oportunidade de construir e reconstruir suas práticas pedagógicas.

É preciso que os profissionais da educação infantil tenham acesso ao conhecimento produzido no campo da educação infantil e da cultura em geral, para repensarem suas metodologias, se renovarem enquanto cidadãos e atuarem enquanto sujeitos da produção de conhecimento.

E para que possam inserir e aplicar propostas à realidade da escola de educação infantil em que atuam, devem efetivamente participar da sua concepção, construção e consolidação.

A experiência do professor e sua formação são de extrema importância para que saiba lidar com as mais complexas situações do cotidiano e transformá-las em situações didáticas que colaborem para sanar as dificuldades encontradas, através do jogo e assim, desenvolver melhor o seu trabalho.

É incrível a importância dos jogos no desenvolvimento infantil, e é inaceitável o descaso dado em relação a espaços, tempo, materiais e qualificação nesta área, como foi descrito em nossa pesquisa, a qual abordou diferentes realidades e que mostrou a necessidade deste instrumento pedagógico.

O RCNEI é bem claro, em relação à infraestrutura, ao ambiente educacional ideal e a função do professor, para que ocorra uma educação de qualidade, mas não basta estar no papel, tem que estar no interesse de cada um que compartilhe deste processo, para que a educação infantil seja a primeira etapa da educação juntamente com um desenvolvimento concreto e significativo, na qual é comprovado o desenvolvimento social, cognitivo e afetivo que o jogo proporciona.

Ao finalizar as pesquisas, concluímos com base na coleta de dados das metodologias utilizadas para abordar o nosso tema, que a realidade da educação infantil precisa de uma mudança de paradigmas, para que um novo modelo valorize o lúdico no aprendizado das crianças de forma sólida.

## 5- REFERÊNCIAS

1. ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação Lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. 9ª ed. São Paulo: Editora Loyola, 1998.
2. ARIÈS, Philippe. **História Social da Criança e da Família**. 2ª ed. Rio de Janeiro: LTC Editora, 1981.
3. BOCK, Ana Maria Bahia; FURTADO, Odair; TEIXEIRA, Maria de Lourdes Trassi. **Psicologias: Uma introdução ao estudo de psicologia**. 13ª ed. São Paulo: editora Saraiva, 1999.
4. BRASIL. Decreto-lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**, Brasília, fev. 2010.
5. \_\_\_\_\_. MEC/SEF. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Brasília, 1998.
6. \_\_\_\_\_. \_\_\_\_\_.v 2. Brasília, 1998.
7. \_\_\_\_\_. \_\_\_\_\_.v 3. Brasília, 1998.
8. DEMO, Pedro. **Metodologia do Conhecimento Científico**. São Paulo: Editora Atlas, 2011.
9. FRIEDMANN, Adriana. **Brincar: crescer e aprender - O resgate do jogo infantil**. São Paulo: Editora Moderna, 1996.
10. KAMII, Constance; DEVRIES, Rheta. **Jogos em grupo na educação infantil: implicações da teoria de Piaget**. São Paulo: Editora Artmed, 1991.
11. KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 2ª ed. São Paulo: Editora Cortez, 1997.
12. KRAMER, Sônia. **A Política do pré-escolar no Brasil: A arte do disfarce**. 5ª ed. São Paulo: Editora Cortez, 1995.
13. MACEDO, Lino de; PETTY, Ana Lúcia Sícoli; PASSOS, Norimar Christe. **Os Jogos e o Lúdico na aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Editora Artmed, 2005.
14. OLIVEIRA, Zilma de M. Ramos de. **A Criança e seu Desenvolvimento: perspectivas para se discutir a educação infantil**. 2ª ed. São Paulo: Editora Cortez, 1997.

15. \_\_\_\_\_ **Educação Infantil: muitos olhares.** 3ª ed. São Paulo: Editora Cortez, 1996.

## **APÊNDICE**

**APÊNDICE A – ENTREVISTA DE PESQUISA**

APLICADA PARA PROFESSORAS DAS ESCOLAS **A** E **B** DE EDUCAÇÃO INFANTIL:

- De acordo com sua prática educativa, qual a importância dos jogos na aprendizagem das crianças?

---

---

---

---

- Qual a função do professor na implementação dos jogos na sala de aula?

---

---

---

---

- A sua formação é suficiente para trabalhar o jogo de forma lúdica?

---

---

---

---

- O que falta na realidade escolar atual para que o jogo se torne uma ferramenta essencial no processo de ensino aprendizagem?

---

---

---

---

---

**ANEXO**



**ANEXO - A**

**ESTRUTURA DO REFERENCIAL CURRICULAR NACIONAL PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL**

