



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAIBA – UEPB
CAMPUS III – “CENTRO DE HUMANIDADES”
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO
CURSO LICENCIATURA PLENA EM PEDAGOGIA**

EDIVANIA RODRIGUES DA SILVA

OS JOGOS NA PERCEPÇÃO DO PROFESSOR

**GUARABIRA – PB
2018**

EDIVANIA RODRIGUES DA SILVA

OS JOGOS NA PERCEPÇÃO DO PROFESSOR

Monografia apresentada ao Curso de Licenciatura plena em Pedagogia do Centro de Humanidades da Universidade Estadual da Paraíba – Campus III, em cumprimento aos requisitos necessários para a obtenção de grau de Licenciado em Pedagogia.

Orientador: Prof. Dr. Vital Araújo Barbosa de Oliveira.

**GUARABIRA – PB
2018**

É expressamente proibido a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

S586j Silva, Edivania Rodrigues da.
Os jogos na percepção do professor [manuscrito] /
Edivania Rodrigues da Silva. - 2018.
46 p. : il. colorido.
Digitado.
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em
Pedagogia) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de
Humanidades, 2018.
"Orientação : Prof. Dr. Vital Araújo Barbosa de Oliveira ,
Coordenação do Curso de Pedagogia - CH."
1. Jogos. 2. Atividades lúdicas. 3. Educação infantil. 4.
Brincadeira. I. Título
21. ed. CDD 371.337

EDIVANIA RODRIGUES DA SILVA

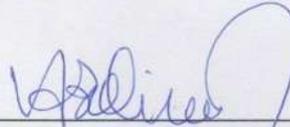
OS JOGOS NA PERCEÇÃO DO PROFESSOR

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Programa de Graduação em Pedagogia da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título de graduada em Pedagogia.

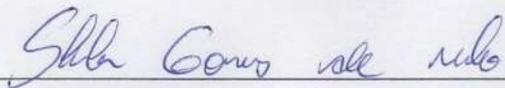
Área de concentração: Educação.

Aprovada em: 21/11/2018.

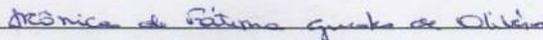
BANCA EXAMINADORA



Prof. Dr. Vital Araújo Barbosa de Oliveira (Orientador)
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



Profa. Ms. Sheila Gomes de Melo
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



Profa. Mônica de Fátima Guedes de Oliveira
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

DEDICATÓRIA

A meu pai, Edilzo Rodrigues da Silva (in memoriam), com todo meu amor e gratidão, por ter sido sempre um grande incentivador de meus projetos, sonhos e aspirações.

AGRADECIMENTOS

A Deus por me dar paciência e sabedoria para nunca desistir de minha carreira acadêmica. Dando-me coragem e ânimo durante as dificuldades encontradas nas noites de estudo;

Ao meu esposo que me apoiou em todos os momentos, compreendendo quando não pude estar presente, e me dando forças para vencer mais essa etapa de minha vida;

Aos meus pais e familiares por nunca deixarem-me desistir do meu sonho, me dando total apoio e, incentivando-me às vezes até em forma de cobranças pelo término deste curso, além disso, me ajudando nas dificuldades encontradas para que elas não viessem a me fazer desistir;

Sobretudo, aos professores, pela dedicação e desempenho, e em especial, ao meu orientador, o professor Doutor Vital Araújo Barbosa de Oliveira que me guiou, dando-me a atenção necessária para a conclusão deste estudo;

Aos amigos que adquiri durante minha vida acadêmica, que comungavam de um mesmo desejo que o meu, e por fim, a todos aqueles que acreditaram e contribuíram para que este sonho se realizasse.

Não eduqueis as crianças nas várias disciplinas recorrendo a força, mas como se fosse um jogo, para que também possas observar melhor qual a disposição natural de cada um.

Platão.

RESUMO

Esta pesquisa de caráter qualitativo, teve o objetivo de investigar a percepção do professor em relação ao usos dos jogos em sala de aula. Sendo assim, buscou-se investigar como um grupo de 20 (vinte) professores da rede Municipal de Educação da cidade de Lagoa d'Anta/RN, viam e, conseqüentemente os utilizavam. O interesse pela temática deu-se no decorrer da disciplina "Jogos e brincadeiras", pois, através dela vislumbrou-se o quanto os jogos são importantes ao fazer pedagógico no Ensino Infantil, apesar de saber-se ainda que alguns professores não lançam mão dessa ferramenta, buscou-se conhecer qual era a perspectiva dos docentes em relação ao uso dos jogos. O presente estudo teve como respaldo teórico as autoras: Assis (2018), Melo (2018), Pereira (2013), além do Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI) (1998), dentre outros. Esses autores cada um ao seu modo, argumentam que o lúdico é instrumento fundamental ao aprendizado infantil, e sendo o jogo uma das principais práticas lúdicas seu uso atua como um instrumento pedagógico valioso, no sentido de estimular a curiosidade e o prazer em aprender na criança, ademais, permite um contato mais próximo e harmônico entre educadores e educandos, proporcionando, desse modo, uma relação mais afetiva e estimulante com o objeto de estudo.

Palavras-chave: jogos e brincadeiras. Atividades lúdicas. Educação Infantil.

ABSTRACT

This qualitative character research had the objective of investigating the teacher's perception regarding the uses of games in the classroom. Thus, sought to investigate how a group of 20 (twenty) teachers of the Municipal Education Network of the city of Lagoa d'Anta / RN, saw and consequently used them. The interest in the subject occurred in the course of the "Games and plays", discipline, because, through it was glimpsed how much the games are important to do pedagogic in the Infantile Teaching, although it is known that some teachers do not use this tool sought to know the teachers' perspective regarding the use of games. The present study had the theoretical support of the authors: Assis (2018), Melo (2018), Pereira (2013), and the National Curriculum Referential for the Childhood Education (RCNEI) (1998). These authors, each in they own way, argue that techniques playful is a fundamental instrument for children's learning, and since play is one of the main playful practices, its use acts as a valuable pedagogical tool in order to stimulate curiosity and pleasure in learning in the child, in addition, allows closer and more harmonious contact with educators and students, thus providing a more affectionate and stimulating relationship with the object of study.

Keywords: Games and Plays. Playful activities. Child Education.

LISTA DE ABREVIATURAS

RCNEI – Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil

PCN – Parâmetros Curriculares Nacionais

LISTA DE FIGURAS

Figura 1	Awalé ou Mancala Jogo de origem africana	17
Figura 2	Peteca Jogo de origem Indígena-brasileiro	17
Figura 3	Professora brincando de faz de conta com alunas	20
Figura 4	Professora mediando a construção do aprendizado dos alunos.....	21
Figura 5	Crianças brincando com blocos lógicos	25

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1	Qual a sua formação acadêmica?	30
Gráfico 2	Há quantos anos leciona?	31
Gráfico 3	Quais os recursos didáticos que você utiliza para facilitar a aprendizagem do alunado?	32
Gráfico 4	Você acredita que o jogo facilita a aprendizagem?	33
Gráfico 5	Quais as dificuldades do uso dos jogos na sala de aula?	34
Gráfico 6	Os pais têm boa aceitação em relação às brincadeiras em sala de aula?	35
Gráfico 7	Quais os benefícios com o uso dos jogos em sala de aula? ...	36
Gráfico 8	Você acredita que os jogos podem ser aplicados em qualquer área do conhecimento?	37
Gráfico 9	Nível acadêmico relacionado ao tempo de experiência em sala de aula.	38
Gráfico 10	Relação entre o tempo de experiência em sala de aula e o uso das mídias.	39
Gráfico 11	Relação entre tempo de experiência e recursos utilizados em sala de aula.	40

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	13
2	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	15
2.1	UM BREVE HISTÓRICO DOS JOGOS	15
2.2	OS JOGOS COMO UMA FERRAMENTA LÚDICA	16
2.3	OS JOGOS E OS PCN'S	19
2.4	OS JOGOS NA FORMAÇÃO DO PROFESSOR	21
2.5	OS JOGOS NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM	24
2.6	AS DIFICULDADES COM O USO DOS JOGOS	26
3	ASPECTOS METODOLÓGICOS	28
3.1	TIPO DE PESQUISA	28
3.2	PÚBLICO ALVO	29
3.3	INSTRUMENTO DE PESQUISA	29
3.4	ANÁLISE DOS DADOS	29
4	RESULTADOS E DISCUSSÕES	30
4.1	COMPARATIVOS IMPORTANTES SOBRE OS DADOS DO QUESTIONÁRIO	38
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS	41
6	REFERÊNCIAS	43
	APÊNDICES	44

1 INTRODUÇÃO

A presente pesquisa tem como objetivo analisar a percepção do professor em relação ao uso dos jogos como instrumento pedagógico, e se as aulas seriam mais instigantes se fossem realizadas dessa forma, fazendo uso de tal ferramenta lúdica, o interesse pelo tema surgiu através da disciplina estudada na graduação “Jogos e brincadeiras” pois, a proposta de incluir o uso de jogos nas aulas, se mostrava como uma forma de torna-las mais atrativas; levantando ao seguinte pensamento, e se fossem introduzidos às aulas de Ensino Infantil, jogos e, ferramentas ligadas ao lúdico? Dessa forma as aulas não seriam mais interessantes, e menos cansativas?

Além disso, outro ponto a ser levantado é que às vezes alguns conteúdos apresentam para as crianças algumas dificuldades, e sendo assim, acaba se tornando um desafio para o educador. Nesse contexto a ludicidade poderia se tornar um instrumento pedagógico importantíssimo, no sentido que seria uma alternativa diferente e divertida de aprender.

Nesse caminho, acredita-se que através da brincadeira em sala de aula o aluno tem a oportunidade de aprender o que lhe é ensinado, de forma leve e tranquila e, que essa maneira de adquirir conhecimento é muito benéfica a elas. Contudo, observar a forma como os professores compreendem tais perspectivas se faz necessário, pois, suas experiências em sala de aula e seus olhares acerca do tema é crucial para uma melhor compreensão.

Ademais, acrescenta-se que quando se imagina em tal prática na sala de aula, deve-se pensar que os objetivos devem ser claros, no sentido de que os jogos não se tornem apenas mera diversão. Sendo assim, é preciso organizar a brincadeira de tal forma que estimule o aluno fazendo o se interessar e dar sua atenção ao que está sendo proposto pelo docente; reafirmando-se a ideia de que não devemos, pensar no jogo simplesmente como uma recreação e sim como mais uma forma de aprendizado.

Corroborar-se que, de acordo com os estudos realizados por muitos especialistas no assunto, trabalhar com o lúdico na sala de aula traz muitos benefícios para o desenvolvimento psicológico, cognitivo, emocional, físico, motor e social da criança, proporcionando a ele um maior aprendizado.

Além disso, é salutar enfatizar que, a aprendizagem através do jogo permite que o aluno, adquira conhecimento brincando, através de um processo alternativo aos padrões que por vezes são impostos a ele. Dessa forma a aprendizagem ocorre de maneira mais simples e significativa.

Desse modo o objetivo desse estudo é compreender qual é o olhar do docente em relação ao uso de tal técnica lúdica e ratificar que o jogo pode funcionar como uma ferramenta de ensino que possibilita à criança uma maior interação e socialização com os colegas, além de permitir que elas desenvolvam ainda mais suas capacidades motoras, a curiosidade e a criatividade, facilitando assim, a sua relação com o meio e com as pessoas em sua volta.

O brincar proporciona à criança desenvolver seu potencial e de maneira geral, as atividades lúdicas conseguem promover de forma significativa novas experiências, dentro de um ambiente educacional agradável e prazeroso.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 UM BREVE HISTÓRICO DOS JOGOS

Os jogos acompanham e fazem parte do desenvolvimento dos povos, configurando-se como um conjunto de regras que os participantes devem seguir, eles vêm sendo usados pelas primeiras civilizações como meio de diversão e mais recentemente como método educativo.

Entretanto, a ideia que os jogos funcionavam como aliado da aprendizagem é em termos, antiga, “Platão, em *Les Lois* (1948), comenta a importância do “aprender brincando”, em oposição à utilização da violência e da repressão.” (PEREIRA 2013, p.18)

Dessa forma, percebe-se que Platão já compreendia os benefícios do uso dos jogos como ferramentas na aprendizagem. “Da mesma forma Aristóteles sugere, para a educação o uso de jogos que imitem atividades sérias, de ocupações adultas, como forma de preparação para a vida futura dos jovens.” (PEREIRA 2013, p.18).

Contudo, os jogos educativos propriamente ditos só passaram a surgir no século XIX, com base nos ideais humanistas. Ressalta-se que tais recursos restringiam-se aos filhos dos nobres e, que só se popularizaram a partir da revolução francesa.

Bem como explana Pereira (2013, p.19):

Os jogos popularizam-se, antes restritos à educação de príncipes e nobres, tornam-se posteriormente, veículos de divulgação e crítica. Jogos de trilha contêm a glória dos reis, suas vidas e ações; jogos de tabuleiro divulgam eventos históricos e servem como instrumento de doutrinação popular.

Entretanto, é somente cerca de um século depois que os jogos adentram com propriedade o espaço educacional como um recurso pedagógico, visto que, “A expansão dos jogos na área da educação dar-se-á no início do século XXI estimuladas pelo crescimento da rede de ensino infantil e pela discussão sobre as relações entre o jogo e a educação.” (PEREIRA 2013, P.20).

Desse modo, entende-se que essa perspectiva é ainda algo bem recente, e que está ainda por ser descoberta de forma mais ampla; podendo assim, ser reinventada e percebida por caminhos múltiplos.

2.2 OS JOGOS COMO UMA FERRAMENTA LÚDICA

As brincadeiras existem desde os primórdios da humanidade, e nas últimas décadas assumem papel significativo no campo educacional; sendo comum a utilização da expressão lúdico entre profissionais da educação. “A palavra lúdico tem origem no latim *ludus* e significa brincar.” (ASSIS, 2018, P. 95). No Brasil, graças à diversidade de culturas, as perspectivas do uso do lúdico no sentido de jogos, e brincadeiras é bastante ampla, cada povo traz consigo suas culturas e seu modo de viver, e sendo assim, seus jogos.

Como ilustra Assis (2018, p.97)

No Brasil, conta-se com formas variadas de usar o lúdico na perspectiva de jogos e brincadeiras, uma vez que esses são a ilustração da cultura de um povo. Sendo o Brasil constituído por diversas heranças culturais, isso amplia o leque de opções em relação aos jogos e, conseqüentemente, desses como instrumentos de ensino.

E sendo assim, tomando tal ponto como norte, é possível compreender que o professor brasileiro é bastante feliz em relação ao leque de opções com que pode contar, podendo, aliás, ajustar os jogos às demandas, preferências e necessidades de seu alunado.

Desse modo, a fim de ilustrar tal perspectiva a seguir poder-se-á observar na Figura 1, o Awalé ou Mancala, esse jogo de origem africana, é apropriado para crianças a partir dos 6 anos e serve para trabalhar conhecimentos matemáticos e de partilha, uma vez que as crianças devem primeiro semear para depois colherem os frutos. Através desse jogo o professor pode abordar diversos conhecimentos, trabalhando em equipe.

Figura 1 Awalé ou Mancala Jogo de origem africana.



Fonte: Criando com apego.

Na sequência pode-se observar na Figura 2, a peteca, brinquedo de origem indígena-brasileira, mas que hoje é bastante popular entre todos no Brasil. Reafirmando-se assim o quanto a mistura cultural que o Brasil possui influencia na diversidade de jogos e brincadeiras. Desse modo muitos são os recursos que o professor pode lançar mão e usufruir em suas aulas.

Figura 2 Peteca Jogo de origem Indígena-brasileiro.



Fonte: Chavantes/SP.

Dessa forma, é importante que o professor compreenda a necessidade de contextualizar as brincadeiras com a realidade de seu alunado, para que possa ter êxito de fato. É sempre importante ressaltar que se a brincadeira não faz sentido para a criança, então ela de veras não ocorre, além disso, é salutar compreender que em sala de aula o lúdico não se resume aos jogos e as brincadeiras, mas, também a postura que o professor assume.

Como explica Melo (2018, p. 35).

Ludicidade está diretamente relacionada com a atitude do professor, seu envolvimento com a construção do conhecimento dos discentes. Assim, é preciso que se supere o olhar do lúdico apenas como sinônimo de jogos e brincadeiras.

Desse modo, percebe-se que, embora as brincadeiras façam parte do lúdico, elas não o determinam; há situações, aliás, que embora o uso de jogos seja feito, o lúdico não ocorre. Imagine-se a seguir uma situação hipotética, onde o professor apesar, de utilizar um brinquedo qualquer, mantém uma postura ríspida, e limita a criatividade dos discentes ao o manusearem, essa de forma alguma seria uma experiência lúdica. “Portanto, as atividades lúdicas não se resumem ao uso de jogos, mas a uma postura do professor. Um tratamento diferenciado para o ato de ensinar, uma fuga do que é, conveniente, esperado, uma experimentação constante”. (MELO, 2018 P. 37).

Sendo assim, imagine-se agora uma segunda vivência, onde mesmo não tendo nenhum jogo em mãos, o professor estabelece uma situação de brincadeira, adivinhações a exemplo, para trabalhar o folclore, os alunos sorriem e aprendem sobre o folclore em um clima de risos e brincadeiras, o lúdico torna-se a ferramenta fundamental dessa aula. Pois, “Não é necessário que haja brinquedos em sala de aula para que se possa realizar uma aula lúdica”. (MELO, 2018, P. 35)

Nesse caminho, percebe-se que o lúdico vai muito além de brinquedos, é algo que pertence à esfera dos sentimentos, de como as pessoas percebem o clima a sua volta, isso não desmerece o uso dos jogos, esses na verdade são ferramentas importantes do lúdico, o ponto primordial a ser compreendido é que mais importante que suas utilizações em uma aula “lúdica”, é a forma como são empregados.

2.3 OS JOGOS E OS PCN'S

É princípio fundamental segundo o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI 1998, p.13) “o direito das crianças a brincar, como forma particular de expressão, pensamento, interação e comunicação infantil;” Desse modo, percebe-se que a brincadeira auxilia no processo de desenvolvimento de tais características, e se torna então imprescindível.

É, pois, através das brincadeiras que as crianças mostram ao mundo quem são em tais situações o “faz de conta” se mistura à realidade e, a compreensão do mundo adulto se torna mais simples. Brincando as crianças agregam regras e demonstram o que elas próprias percebem do que acontece a sua volta e, como isso é incorporado por elas.

O Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1998, p.21), explana tais perspectivas:

As crianças possuem uma natureza singular, que as caracteriza como seres que sentem e pensam o mundo de um jeito muito próprio. Nas interações que estabelecem desde cedo com as pessoas que lhe são próximas e com o meio que as circunda, as crianças revelam seu esforço para compreender o mundo em que vivem, as relações contraditórias que presenciam e, por meio das brincadeiras, explicitam as condições de vida a que estão submetidas e seus anseios e desejos.

É importante ainda ressaltar que quanto aos princípios estabelecidos no (RCNEI) [...] “cabe acrescentar que as crianças têm direito, antes de tudo, de viver experiências prazerosas nas instituições”. (RCNEI, 1998, p.14) Desse modo, compreende-se que, quando se trata de ensino infantil, o uso de jogos de brincadeiras, não é um privilégio concedido aos discentes, mas sim um direito.

O Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1998, p.27) mostra de que forma isso é possível:

A brincadeira favorece a auto-estima das crianças, auxiliando-as a superar progressivamente suas aquisições de forma criativa. Brincar contribui, assim, para a interiorização de determinados modelos de adulto, no âmbito de grupos sociais diversos. Essas significações atribuídas ao brincar transformam-no em um espaço singular de constituição infantil.

Compreenda-se assim, que segundo o (RCNEI) a brincadeira e os jogos fazem parte da vida das crianças, e que disfrutar de um ambiente onde tais prerrogativas

sejam respeitadas é essencial ao desenvolvimento intelectual infantil; dessa forma, as instituições educacionais devem perceber como parte fundamental de seus recursos pedagógicos os brinquedos e, mais que isso perceber as brincadeiras como parte do ser criança do seu alunado.

Nesse direcionamento, na Educação Infantil, salienta-se que o jogo faz parte do ser crianças, é algo intrínseco a ela, devendo sempre ser ofertado, como meio de favorecer ao seu aprendizado e, indo mais além, colaborando com sua formação enquanto sujeitos sociais.

Na Figura 3 pode-se observar crianças brincando de faz de conta, essa brincadeira é importantíssima na construção e assimilação de alguns conceitos do mundo “adulto” pelas crianças, é pois através do faz de conta que algumas crianças conseguem expor para o mundo o modo como o percebem.

Figura 3 Professora brincando de faz de conta com alunas.



Fonte: Nova Escola.

Nesta imagem podemos observar o quanto as crianças se sentem familiarizadas com a brincadeira, acrescenta-se que a postura do professor é extremamente importante, ele deve transparecer para as crianças que está feliz em brincar e viver naquele momento a brincadeira que está acontecendo.

2.4 OS JOGOS NA FORMAÇÃO DO PROFESSOR

A compreensão que o professor nos dias atuais assume papel de mediador e não de transmissor do conhecimento é salutar, e desse modo, é interessante que o professor conheça quem é seu alunado, pois, por esse caminho ele conseguirá desenvolver estratégias que de fato funcionem, acontece que em alguns casos, mesmo em classes de anos iguais ocorrem diferenças significativas, em relação ao modo de aprendizagem da turma, imagine entre salas de anos diferentes. Tais perspectivas servirão de norte para que o docente consiga perceber quais métodos utilizar, a fim de alcançar o seu alunado.

Nessa perspectiva, a interação entre professor e alunos é importantíssima, o professor deve estar próximo aos seus alunos a fim de poder perceber quais são suas necessidades, assumir de fato o caráter mediador entre o conhecimento e seus alunos. Na Figura 4 a seguir pode-se perceber a figura do professor mediador.

Figura 4 Professora mediando a construção do aprendizado dos alunos.



Fonte: Dreams time.

Além disso, é pertinente compreender que, quando o aluno percebe o professor como um mediador, ele desenvolve mais interesse pelo aprender, no sentido que, entende que é ele a figura central desse processo.

Bem como explica pereira (2013, p.27):

O aluno deve entender que estudar não é somente receber mas ainda conquistar, não é tanto aceitar, como interpretar. Deve, por isso, aceitar o esforço, o trabalho, as dificuldades da pesquisa. Pensar que o professor é um intermediário entre o aluno e o saber, levando em consideração os processos de aprendizagem, tornando-se um mediador entre o saber e o aluno.

Desse modo, quando o aluno percebe-se como protagonista no processo de ensino e aprendizagem, ele se sente verdadeiramente importante, entretanto, é indispensável frisar o papel significativo do professor nessa interação entre conhecimento e aluno, é o docente, pois, quem viabiliza a ponte entre ambos.

Como explana Pereira (2013, p. 27)

É óbvio que o professor enquanto organizador permanece indispensável no sentido de criar as situações e de arquitetar os projetos iniciais que introduzam os problemas significativos aos alunos. Em segundo lugar, ele é necessário para lançar constantemente desafios que forcem a reflexão e a reconsideração das soluções rápidas.

Dessa forma, aluno e mestre, unem-se em busca da descoberta do conhecimento, mas, não se retira do professor o papel de norteador desse caminhar em busca do saber; de modo que é primordial que o docente saiba para onde guia seus alunos. A exemplo, o professor de ensino infantil irremediavelmente terá que percorrer trajetos diferentes ao de ensino médio. A luz de tais esclarecimentos discorrer-se-á acerca do uso de jogos na formação dos professores.

Nesse sentido, os estudos mais recentes mostram que o uso de jogos em sala de aula auxilia de forma perspicaz na formação de crianças, entretanto, alguns professores ainda se mostram relutantes a tais meios educativos, tais prerrogativas em parte se justificam pela formação que alguns mestres receberam e ainda recebem. É ainda relevante ressaltar que: "A ludicidade ainda proporciona o ensino/aprendizagem de forma interdisciplinar e significativa, pois o estudante, ao vivenciar as atividades organizadas pelo professor, experimenta também a própria realidade social da qual é parte". (MELO 2018, P. 43) Desse modo corrobora-se o uso do lúdico no ensino, principalmente quando os discentes são crianças.

Além disso, outro ponto a ser analisado é que, alguns professores ainda confundem a forma correta de fazer uso dos jogos em sala, e o tornam uma espécie de premiação aos bem comportados, é preciso, entretanto, compreender que os jogos

devem fazer parte do planejamento das aulas, e não devem ser ofertados de maneira aleatória, quando o uso do jogo é feito de tal modo, obviamente não surtirá efeitos pedagógicos, e isso o limita de fato a mera recreação.

Bem como esclarece Assis (2018, p.95 a 96)

Quando o brincar é utilizado no processo de ensino em sala de aula, esse não pode ser visto tão somente como diversão, mas como método. Por isso, deve ser pensado e programado na perspectiva de alcançar um objetivo. Assim, o professor precisa traçar metas.

É salutar ressaltar que momentos de lazer são importantíssimos às crianças, mas que aqui se discute os jogos como instrumento de aprendizagem e, que isso deve ser feito de modo planejado. “Mas, antes do planejamento, o educador precisa verificar dos alunos para saber como poderá ajuda-los. Por conseguinte, o planejamento potencializa as chances de acerto e, a objetividade de avaliação dos procedimentos adotados”. (MELO 2018, P. 43).

Nessa perspectiva o professor deve antes de fazer uso dos jogos, programar suas aulas, de modo a verificar como e quando empregar cada um deles.

O Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1998, p.28), esclarece o papel do professor:

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

Desse modo, corrobora-se a importância do professor no processo de interação entre alunos e conhecimentos. Além da importância que os docentes tenham em relação aos benefícios do uso dos brinquedos no ensino infantil.

2.5 OS JOGOS NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM

Visto por muitos como uma distração em momentos de recreação escolar, o jogo, se bem utilizado, é um instrumento importantíssimo no fazer pedagógico; quando uma criança brinca, ela expõe ao mundo suas ideias sobre ele, dessa forma, quando o professor concebe sua importância, encontra nele um importante aliado no caminho que o leva até seus alunos e conseqüentemente aos seus aprendizados.

A criança que brinca é mais feliz, uma vez que, quando ela o faz tem a oportunidade de ser quem é, de demonstrar suas expectativas acerca das coisas e, até mesmo de transformar a realidade onde vive. A criança quando brinca penetra em mundo particular, que transcende o mundo físico que a cerca, pode então sonhar e, nesse sonhar ilustrar o que espera para si.

Assis (2018, p. 103) discorre sobre os benefícios do lúdico na vida da criança e na sociedade.

Em realidade, o lúdico deve ser usado no cotidiano das crianças de modo geral, seja nas relações familiares em que ocorre o processo de aprendizagem informal, seja na instituição educacional da qual faz parte. Pois, o lúdico promove benefícios para a saúde mental das crianças, assim como, para os adultos também. Na verdade é salutar ressaltar que jogos que despertam sensações de bem estar trazem benefícios para a família e, conseqüentemente, para a sociedade de modo geral.

Sendo assim, por que não unir o que traz às crianças felicidade ao que ela deve aprender? Não há uma resposta para este questionamento, senão uma verdadeira falta de consideração pelo universo infantil; não fazer isso é a demonstração clara de descaso pelo ser em plenitude “criança”.

Brincar não é premiação, mas sim, um direito infantil, e deve ser respeitado, ora, se o infante passa cerca de quatro horas todos os dias no ambiente escolar, é salutar que essa perspectiva de o brincar ser um direito, seja respeitada também na escola. Além disso, atividades que prezem pela espontaneidade e descontração tornam o momento de aprender algo mais prazeroso e conseqüentemente, o fortalece.

Na Figura 5 a seguir é ilustrado um momento em que crianças compartilham a experiência de brincar com blocos lógicos, essa atividade é um exemplo riquíssimo de troca de conhecimentos entre as crianças, e isso é muito importante aos seus

aprendizados, pois, desse modo, os pequenos percebem que podem doar seus conhecimentos aos colegas e receber por parte deles conhecimentos outros.

Figura 5 Crianças brincando com blocos lógicos.



Fonte: Dreams time.

Nessa perspectiva, percebe-se que o uso de jogos no processo de aprendizagem possibilita à criança o redimensionamento do mundo que elas estão a conhecer para o mundo de forma mais ampla; desperta seu interesse pelos objetos de estudos, no sentido de torná-los algo próximo a suas realidades, a brincadeira cria uma ponte entre o aluno e o conhecimento e, quando isso se dá em grupo é muito melhor.

Assis (2018, p.101) discorre acerca de tais perspectivas:

A criança é por natureza curiosa e, dessa forma, fazer uso de jogos que desenvolvam sua criatividade e curiosidade é fundamental na busca de despertar seu interesse pelo aprender. Desse modo, quando o professor faz uso de jogos, músicas e brincadeiras, torna o aprendizado divertido e próximo à realidade da criança.

Desse modo, considere-se como exemplo: uma brincadeira com carrinhos, o professor pode tratar dos cuidados ao trânsito, de como interpretar o semáforo, de para que servem as faixas de pedestre, e inclusive do respeito a eles, e veja, a

princípio era somente uma “brincadeira” com carrinhos, aparentemente “boba” e sem sentido pedagógico, entretanto uma aula de geografia pode ser extraída dela, além, de trabalhar também conceitos de cidadania, com isso percebe-se que com boa vontade e um pouco de criatividade mesmo fazendo utilização de recursos simples, o conhecimento dos discentes pode ser despertado e instigado. O uso de tais estratégias é uma forma de fugir ao tradicional.

Assis (2018, p. 101) concorda com tal pensamento quando diz:

Portanto, quando o docente faz uso de jogos, músicas ou brincadeiras para discutir com os alunos os conteúdos a serem aprendidos, esses saem da estrutura rígida da aprendizagem ancorada no tradicionalismo e parte para um olhar mais de criação e construção do saber. Esse caminho suaviza as dificuldades e traz prazer no ato de aprender.

E sendo assim, é primordial que o docente compreenda a importância do uso de tais estratégias, que perceba que o discente é o alvo do processo de ensino, e desse modo, nada mais justo que tenha suas prerrogativas respeitadas. Que compreenda que quando se trata de ensino infantil, o professor deve ter um olhar mais subjetivo acerca de seu alunado, pois, esses estão ainda por aprender a compreender o mundo, e seu modo de o fazerem é cercado de emoção, sonhos e brincadeiras.

2.6 AS DIFICULDADES COM O USO DOS JOGOS

Estudos mostram a importância e eficiência do uso do jogo no processo de ensino e aprendizagem, no entanto, muitas ainda são as críticas em relação ao seu uso, parte da sociedade ainda não legitima que os jogos possam ser um instrumento de ensino, muitas pessoas ainda o tem como algo que deve ser utilizado como recreação ou prêmio, quando as crianças se comportam como devem.

Desse modo, alguns pais não consideram que quando seus filhos “brincam” na escola isso seja um momento de aprendizado, e há ainda os que desferem críticas ferrenhas a tais estratégias. Esse comportamento é um verdadeiro entrave para o professor que tenta se utilizar dessas técnicas lúdicas, pois, primeiro, incute na cabeça das crianças que “jogar” não é aprender, e isso atrapalha; segundo, tal comportamento pode dificultar o diálogo entre professores e seus superiores, à medida que gera desconforto sobre a credibilidade do trabalho do discente; e terceiro,

no sentido de pressionar o professor a utilização de técnicas somente tradicionais, na perspectiva de tentar agradar.

Melo (2018, p.41) explica como os professores e a escola devem agir em tais situações.

Dessa maneira, os professores precisam deixar de usar a ludicidade apenas como complemento e, passar a introduzir em seus planejamentos diários. Para isso, é necessário que a escola fuja do medo da cobrança dos pais que ainda não compreendem o valor do brincar no processo de aprendizagem.

Sendo assim, é preciso que haja por parte da instituição como um todo um trabalho em equipe que vise conscientizar os pais e, a sociedade de modo geral que brincar em sala de aula, é sim um forte aliado no processo de ensino, principalmente quando se trata de crianças.

3 ASPECTOS METODOLÓGICOS

3.1 TIPO DE PESQUISA

Para o desenvolvimento deste estudo, foi feita uma pesquisa do tipo qualitativa, pois entende-se que assim deveria ser, no caminho de aferir de fato a respeito da realidade educacional, o uso deste tipo de pesquisa proporcionou a aquisição de informações claras e concisas, sendo seu ponto principal a percepção dos professores em relação ao uso de jogos em sala de aula.

Segundo Godoy (1995 p. 62):

A pesquisa qualitativa tem o ambiente natural como fonte direta de dados e o pesquisador como instrumento fundamental. Os estudos denominados qualitativos têm como preocupação fundamental o estudo e a análise do mundo empírico em seu ambiente natural. Nessa abordagem valoriza-se o contato direto e prolongado do pesquisador com o ambiente e a situação que está sendo estudada. No trabalho intensivo de campo, os dados são coletados utilizando-se equipamentos como videoteipes e gravadores ou, simplesmente, fazendo-se anotações num bloco de papel.

Dessa forma, julgou-se que esse tipo de pesquisa era o mais adequado ao desenvolvimento deste estudo, visto que na fase interventiva o contato direto com o objeto estudo se faz fundamental a uma perfeita apreensão das perspectivas do tema.

Além disso, ainda segundo Godoy (1995, p. 62)

[...] um fenômeno pode ser mais bem observado e compreendido no contexto em que ocorre e do qual é parte. Aqui o pesquisador deve aprender a usar sua própria pessoa como o instrumento mais confiável de observação, seleção, análise e interpretação dos dados coletados.

Observa-se ainda que:

Os pesquisadores qualitativos estão preocupados com o processo e não simplesmente com os resultados ou produto. O interesse desses investigadores está em verificar como determinado fenômeno se manifesta nas atividades, procedimentos e interações diárias. (GODOY 1995 P. 63)

Nesse caminho, compreendeu-se que a pesquisa de caráter qualitativo, era a mais coerente a ser utilizada, partindo do pressuposto que um processo investigativo que considerasse o ambiente real onde ocorria os processos pedagógicos, era fundamental à aferição dos dados levantados, e afirmando-se a certeza de que ela ia de encontro aos propósitos deste estudo.

3.2 PÚBLICO ALVO

O público alvo desta pesquisa foram os 20 professores, que lecionam na Escola Municipal de Ensino Infantil Teodósio Varela, que está situada na zona rural da cidade de Lagoa d'Anta/RN. No sentido que esses professores por trabalharem diariamente, em escola de sistema regular de ensino, teriam condições reais de relatarem se de fato o uso dos jogos eram eficazes e eficientes ao aprendizado dos discentes. Fornecendo assim, informações práticas a somar as teóricas.

3.3 INSTRUMENTO DE PESQUISA

Para uma melhor compreensão da temática estudada foi feito um questionário com um total de 8 perguntas, (Apêndice A) com um grupo de 20 (vinte) professores da escola supracitada. Os dados obtidos nesta enquete serviram para ratificar as informações obtidas através das leituras que fundamentaram esta pesquisa. A aferição dos dados será feita a seguir em capítulo posterior.

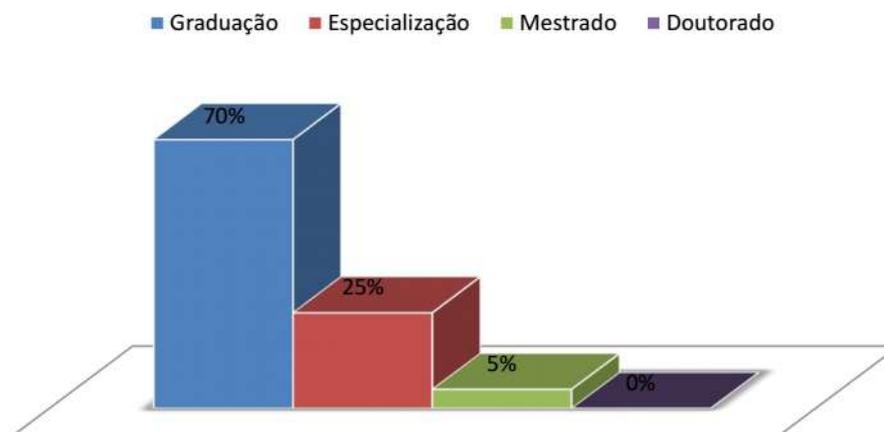
3.4 ANÁLISE DOS DADOS

Para o desenvolvimento desta etapa foi feita uma leitura detalhada de material bibliográfico, que posteriormente, trouxe luz aos questionamentos levantados e que, portanto, foi necessária ao desenvolvimento de um questionário com perguntas concisas, dirigidas aos professores envolvidos na pesquisa, possibilitando assim a completa aferição dos pressupostos deste estudo.

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Neste capítulo serão expostos os dados obtidos através do questionário lançado aos professores da escola mencionada nos capítulos anteriores, que possibilitaram os resultados e conseqüentemente as discussões acerca das perspectivas dos docentes.

Gráfico 1 – Qual sua formação acadêmica?

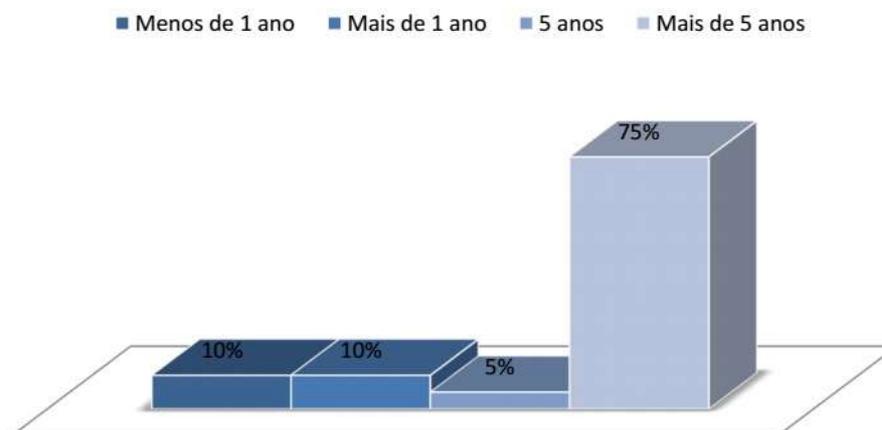


Fonte: Silva 2018

A fim de demonstrar o grau de instrução dos professores solicitados na pesquisa, foi dado início ao questionário com a indagação em relação ao nível acadêmico que cada um possuía e, assim sendo, como é possível observar no Gráfico 1, foi constatado que a maior parte deles (70%) contava com a graduação; em seqüência vinham os especialistas (25%), os mestres (5%) e que não havia doutores neste grupo.

Sendo assim, constata-se que ainda são poucos os profissionais que buscam ou que têm oportunidades de fazerem algum tipo de pós-graduação em suas carreiras. E considerando a premissa de que o aperfeiçoamento é o pilar da construção de profissionais mais preparados, salienta-se que tal prerrogativa deveria ser algo fundamental aos educadores e colaboradores da educação.

Gráfico 2 – Há quantos anos leciona?



Fonte: Silva, 2018

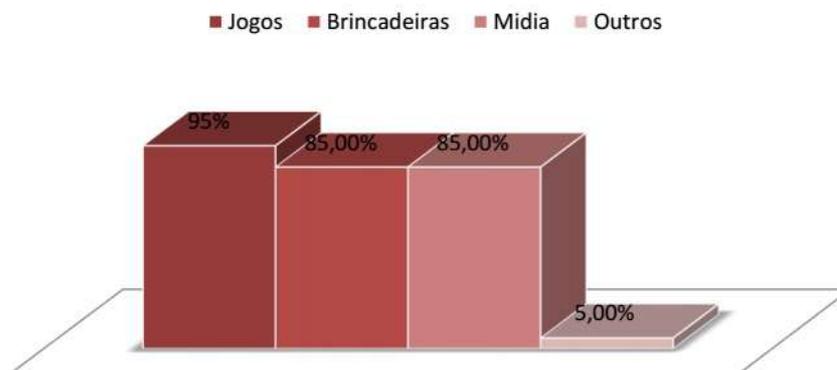
Outro aspecto importante é o tempo que o profissional tem de carreira no magistério, tendo em vista que a experiência profissional é uma grande colaboradora para seu aperfeiçoamento também. É fundamental considerar que educadores com mais prática em sala de aula, podem por vezes solucionar alguns contratemplos com mais maestria, entretanto, é salutar ressaltar que os novos profissionais, com pouco tempo ainda de experiência, podem sim colaborar com os colegas, pois, trazem consigo por vezes conceitos mais atuais para a prática docente.

Sendo assim, o que se infere é que o trabalho docente deve acontecer em clima de parceria entre professores com mais e menos tempo em sala de aula, afinal, cada um traz consigo suas peculiaridades e suas perspectivas, e são capazes de somar para um fazer pedagógico significativo.

Nesse sentido, afortunadamente de acordo com o que se nota no Gráfico 2 os educadores da escola supracitada possuíam em sua grande maioria (80%) 5 anos ou mais de prática no magistério; os outros 20% se dividiam entre os que tinham menos de 5 anos de experiência.

Dessa forma, acredita-se que as respostas dos questionamentos a seguir serão uma mescla entre professores com uma sólida base no que se refere a educação e educadores que estão começando a construir seus fazeres pedagógicos.

Gráfico 3 – Quais os recursos didáticos que você utiliza para facilitar a aprendizagem do alunado?



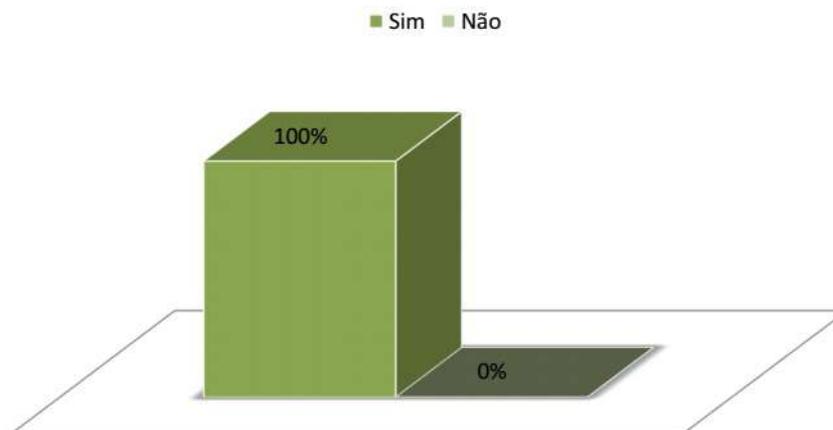
Obs: A porcentagem total do gráfico ultrapassa os 100%, pois, alguns professores marcaram mais de uma das opções.

Fonte: Silva, 2018

Dando continuidade ao questionário e compreendo nesse momento o grau de instrução, bem como o tempo de experiência profissional dos educadores, deu-se o momento de inferir em relação aos materiais didáticos utilizados pelos professores e, as respostas foram bastante satisfatórias, uma vez que, constatou-se como demonstra o Gráfico 3, que uma parcela significativa dos educadores que fizeram parte da pesquisa eram adeptos de técnicas lúdicas. Bem como, pode-se observar os jogos são utilizados por quase todos os participantes da enquete (95%), as brincadeiras e as mídias também pontuaram muito bem, 85% dos educadores afirmaram que as utilizavam em suas aulas, e ainda 5% declararam que incluíam outros materiais didáticos (Aulas de campo, a exemplo).

Nesse caminho, é com satisfação que se constata que o lúdico permeia as aulas desses docentes e, acredita-se assim, que o aprendizado das crianças atendida nessa escola caminha de acordo com as ideias mais atuais em educação. O fazer pedagógico desses profissionais corroboram, aliás, as ideias defendidas nesta pesquisa.

Gráfico 4 – Você acredita que o jogo facilita a aprendizagem?

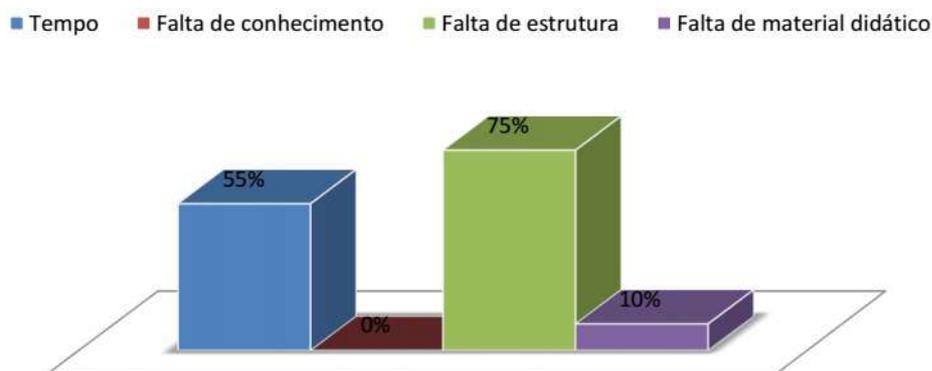


Fonte: Silva, 2018

Em resposta à pergunta exposta no Gráfico 4, os professores foram unânimes (100%) em dizer que o jogo é um facilitador da aprendizagem, tal compreensão por parte dos docentes é algo animador, uma vez que a partir daí vislumbra-se uma nova metodologia de ensino, e conseqüentemente de aprendizagem.

Quando a criança joga, ela é capaz de perceber o aprendizado por uma perspectiva diferente, e instigante, o aprendizado se dá de forma leve e divertida e sendo assim é salutar que os professores tenham tal percepção; saber que os docentes aceitam em sua totalidade o jogo como um auxiliar da aprendizagem é algo animador, pois desse modo infere-se que a escola caminha seguindo os passos sugeridos pelos estudiosos em educação.

Gráfico 5 – Quais as dificuldades do uso dos jogos na sala de aula?



Obs: A porcentagem total do gráfico ultrapassa os 100%, pois, alguns professores marcaram mais de uma das opções.

Fonte: Silva, 2018

Ao analisar-se o Gráfico 5, observa-se algo nada animador, pois, percebe-se que os professores encontram ainda muitos obstáculos ao uso dos jogos em sala de aula; 75% deles expõem que a falta de estrutura é um empecilho a tal prática; esse dado deve ser visto como assustador, uma vez que em pleno século 21 as escolas deveriam contar com o mínimo de estrutura à uma prática lúdica de ensino-aprendizagem, no entanto os professores ainda são retalhados pelo sistema que não proporciona uma escola de fato conectada com as novas tendências pedagógicas.

Entretanto, além da falta de estrutura o segundo motivo alegado pelos professores da escola supracitada, em relação às dificuldades enfrentadas para o uso dos jogos e a falta de tempo; a essa resposta cabe uma interrogação, será que essa “falta de tempo” não se justifica pelo fato de alguns docentes tratarem os jogos como algo secundário? Que é utilizado quando dá?

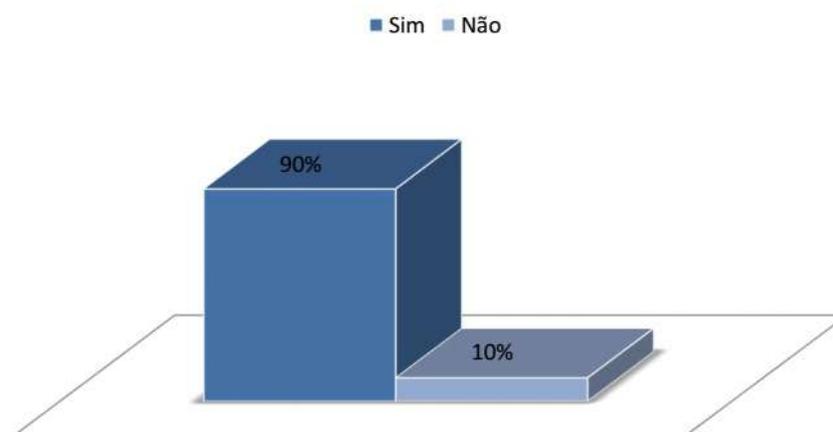
Nesse caminho o velho questionamento vem a tona, afinal, o jogo está sendo de fato tratado como um recurso pedagógico, ou como algo meramente interativo, afinal, se as aulas fossem preparadas considerando como algo que fizesse parte delas, não faltaria tempo para os jogos, não?

Ainda 10% dos professores alegam a falta de material como um entrave ao uso dos jogos, o que remete novamente a falta de sensibilidade e a importância de tal ferramenta recebe por parte dos que decidem em relação aos materiais didáticos enviados às escolas.

Ademais, é relevante ainda observar que nem um dos educadores considerou, ou se colocou como não preparado para o uso dos jogos, no entanto sabe-se que isso é algo bastante comum e, não por culpa dos docentes, mas por causa de um sistema que não funciona como deveria, no sentido de preparar constantemente seus educadores, para que esses estejam conectados às novas tecnologias educacionais.

Por fim, é cabível uma reflexão, o uso dos jogos em sala de aula não é ainda uma tarefa simples, no sentido que eles ainda são visto por alguns de forma distorcida; quer dizer, alguns professores o utilizam como diversão somente, sem extraírem deles todo seu potencial pedagógico, acrescido a isso, alguns pais julgam que através deles os filhos não aprendem nada, só “brincam”. Enfim, o caminho ainda é árduo, mas certamente edificante, ora pois, os benefícios tirados deles superam as dificuldades enfrentadas.

Gráfico 6 – Os pais têm boa aceitação em relação às brincadeiras em sala de aula?



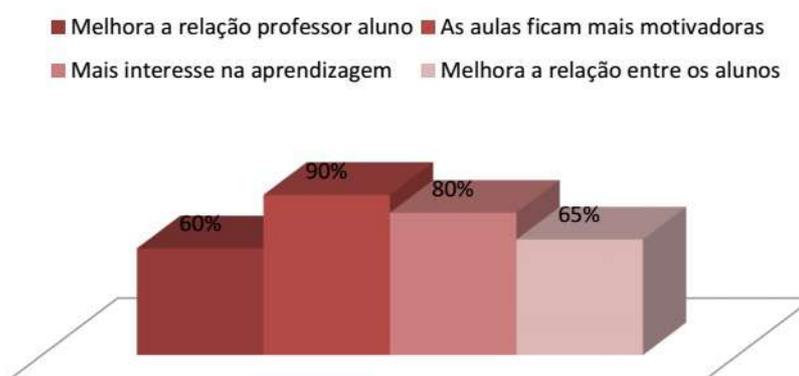
Fonte: Silva, 2018

De acordo com o que é mostrado no Gráfico 6, 90% dos pais dos alunos da Escola mencionada percebem de forma positiva o uso das brincadeiras em sala de aula, esse é um dado animador, afinal, outrora as coisas não funcionavam assim, aliás, em um tempo não muito remoto, a maior parte dos pais de alunos, enxergavam as brincadeiras em sala de aula como uma perda de tempo. Sendo assim, é maravilho saber que o modo de encarar as brincadeiras em sala de aula dos pais tem mudado, é imprescindível ressaltar que o apoio dos pais é fator importante ao aprendizado dos filhos, quando eles veem com bons olhos as técnicas utilizadas pelos docentes,

ajudam seus filhos a também perceberem assim, e esses tomam tais recursos de forma mais aberta e confiante.

Entretanto há ainda uma parcela de pais que não consideram os jogos como algo importante ao aprendizado dos filhos, desse modo, infere-se que esses precisam ainda serem tocados, é necessário que a escola como um todo, e não somente na figura do professor expliquem a esses pais sobre a importância de tais meios educativos, pois compreende-se que por vezes a falta de informação é o maior entrave a tal percepção.

Gráfico 7 – Quais os benefícios com o uso dos jogos em sala de aula?



Obs: A porcentagem total do gráfico ultrapassa os 100%, pois, alguns professores marcaram mais de uma das opções.

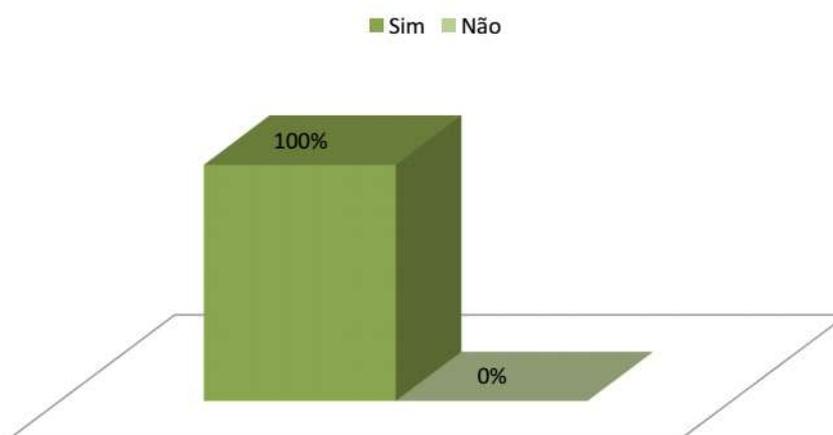
Fonte: Silva, 2018

Nesse momento analisam-se os benefícios em relação ao uso dos jogos em sala de aula e, os dados são animadores, segundo o que é demonstrado no Gráfico 7, 60% dos educadores acreditam que os jogos aperfeiçoa a relação entre eles e seus alunos, essa característica deve e muito ser levada em consideração, uma vez que, tal prerrogativa é importantíssima ao fazer pedagógico, quando o aluno gosta do professor, tem uma boa relação com ele, ele tende a considerar a matéria como mais prazerosa, e tem mais interesse em aprendê-la.

Além disso, outra característica positiva assinalada pelos docentes e no tocante as aulas se tornarem mais motivadoras, nesse grupo um total de 90% dos professores concordam com tal pressuposto, essa percepção por parte deles é algo muito feliz, tanto para os mestres como para seus alunos, afinal, aulas que instigam são sempre aulas mais produtivas e ricas em aprendizagens.

Nesse caminho 80% dos educadores afirmam ainda que os discentes demonstram mais interesse na aprendizagem através do uso dos jogos em suas aulas, deixando claro que o uso dos jogos têm inúmeros pontos positivos eficazes, e para finalizar os jogos auxiliam ainda em relação a forma como os discentes se relacionam entre si; oras, se os alunos convivem em sala de aula em um clima de descontração, é esperado realmente que se sintam mais felizes e tal sentimento se repercute em todas as áreas, inclusive no convívio com os colegas.

Gráfico 8 – Você acredita que os jogos podem ser aplicados em qualquer área do conhecimento?



Fonte: Silva, 2018

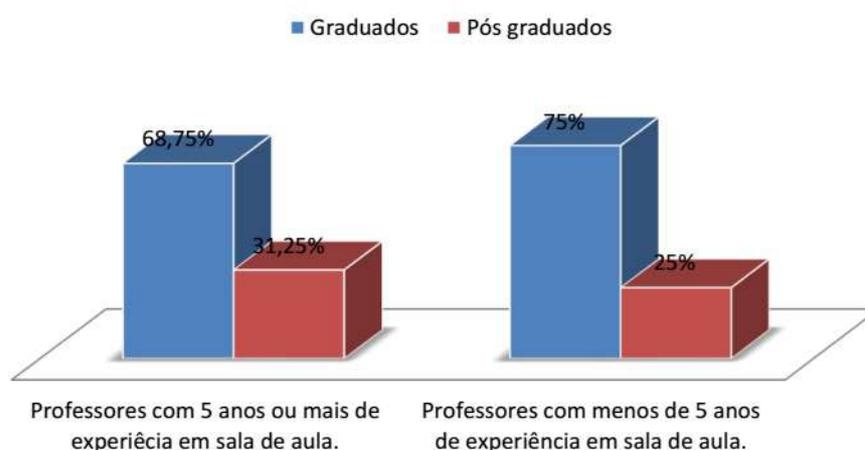
A última pergunta levantada aos professores, bem como as anteriores é muito importante, entretanto, é bastante especial, no sentido de levantar sobre a aplicabilidade dos jogos em todas as disciplinas, é gratificante perceber que todos os docentes afirmaram que sim, como demonstra o Gráfico 8, dessa forma desmistificase a ideia de que os jogos se adequem somente a esta ou aquela disciplina; a percepção de que os jogos podem e devem ser usados em todas as áreas do conhecimento é salutar, no sentido que se percebe que não há impedimentos ao uso de tais recursos.

Dessa forma, em suma os professores da Escola Municipal Teodósio Varela, demonstraram uma boa aceitação ao uso dos jogos em suas aulas, bem como da confiança de que eles são ferramentas eficazes ao aprendizado dos alunos; alegremente as respostas ofertadas por eles fornecem tais percepções.

4.1 COMPARATIVOS IMPORTANTES SOBRE OS DADOS DO QUESTIONÁRIO

Nesse ponto da pesquisa, algumas análises se fazem importantes, no tocante às respostas dadas pelos professores, foi levado em consideração seu nível acadêmico e sua experiência profissional em relação as demais questões levantadas; desse modo alguns outros comparativos devem ser explorados. A seguir disponibilizam-se alguns deles.

Gráfico 9 – Nível acadêmico relacionado ao tempo de experiência em sala de aula.

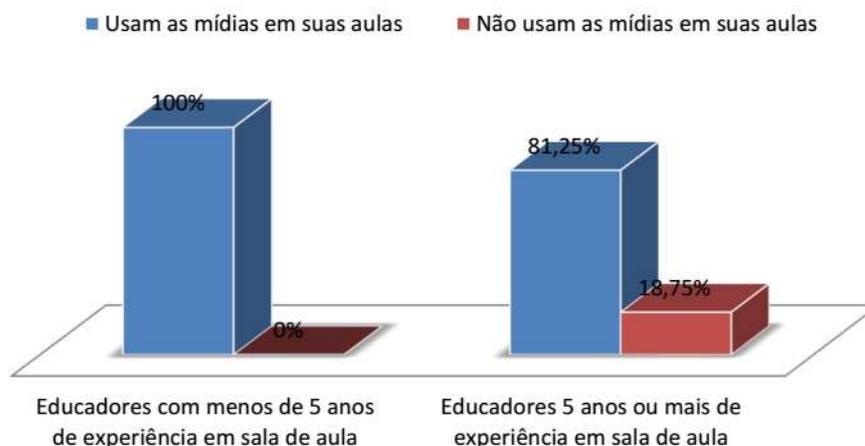


Fonte: Silva, 2018

Um dado que deve ser levado em consideração é a relação entre o tempo que o professor leciona e seu grau de instrução, de acordo com o que é mostrado no gráfico 9, dos professores com 5 ou mais anos de tempo em sala de aula apenas 31,25% possuem pós graduação, esse dado cai quando se verifica entre os que possuem menos de 5 anos de magistérios para apenas 25%.

Desse modo percebemos que o interesse por parte dos professores em aperfeiçoar seus conhecimentos e ainda bastante pequeno, entretanto outro ponto deve ser levantado, que são as possibilidades de que esses docentes possuem ou não; uma vez que, por muitos fatores como tempo, e disponibilidade de instituições de ensino próximas, ou ate mesmo impedimentos financeiros limitam as chances de esses profissionais vislumbrarem algum tipo de crescimento acadêmico.

Gráfico 10 – Relação entre o tempo de experiência em sala de aula e o uso das mídias.

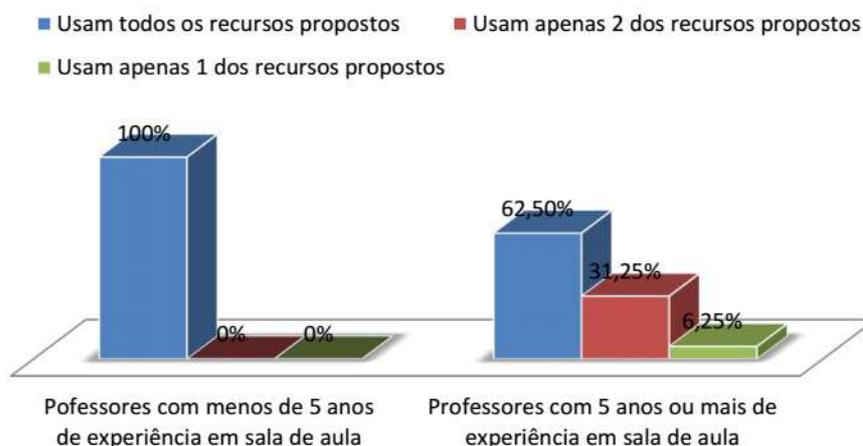


Fonte: Silva, 2018

Uma análise entre o tempo de carreira dos professores da escola supracitada também foi realizada, entretanto verificou-se, como exposto Gráfico 10, o contrário ao esperado, entre os professores com menos tempo de experiência a resposta positiva ao uso das mídias foi unânime, já entre os com mais tempo de em sala de aula, esse percentual caiu para 81,25%. Quais fatores poderiam explicar esses números? As novas mídias é algo de certa forma ainda recente, e provavelmente haja uma ligação entre mais experiência e mais idade; dessa forma os profissionais com menos tempo de magistério são em tese mais jovens e mais conectados com as novas mídias. Esse poderia ser de certa forma um pressuposto a esses dados.

Apesar disso, não se defende aqui que apenas professores mais jovens possuam conhecimentos relacionados às novas mídias, mas que, porém, alguns docentes podem depois de certo tempo se acomodarem em suas práticas pedagógicas e não buscarem com tanto afinco as novas tecnologias educativas.

Gráfico 11 – Relação entre tempo de experiência e recursos utilizados em sala de aula.



Fonte: Silva, 2018

Para finalizar as análises, foi percebido, bem como fica claro no Gráfico 11, que os professores com menos tempo de serviço faziam uso de todos os recursos pedagógicos sugeridos no questionário, mas, que, no entanto, esse número caía para 62,5% entre os professores com 5 anos ou mais em sala de aula; os dados mostram ainda que 31,25% deles utilizavam apenas 2 desses recursos e que 6,25% apenas 1 deles.

Os anos de experiência deveriam ser proporcionalmente ligados aos recursos didáticos em suas aulas, apesar disso, contraditoriamente deu-se o contrário. Novamente é salutar o questionamento, sobre o que leva aos profissionais com mais tempo de magistério a utilizarem menos recursos pedagógicos em suas aulas; de veras, talvez esses docentes careçam de perceber melhor as vantagens de fazerem uso de ferramentas lúdicas em suas aulas, e comecem a usufruir do lúdico de forma completa.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A construção desta pesquisa, foi extremamente significativa à minha formação acadêmica, no sentido que, sua realização me possibilitou uma maior compreensão acerca dos fazeres pedagógicos, no decorrer de sua elaboração, pude constatar através das pesquisas bibliográficas, bem como dos relatos dos professores da Escola Municipal Teodósio Varela como os jogos auxiliam no processo de aprendizado dos discentes no Ensino Infantil; salientando-se que a perspectiva dos professores foi o norte de toda sua elaboração.

Dessa forma, a fim de verificar de forma concisa a visão do corpo docente, da escola supracitada, foi realizado um questionário, composto por 8 perguntas de múltiplas escolhas, com temática pertinente ao tema estudado. Esta enquete, foi muito importante no que toca a aferição de como os professores, da escola a cima mencionada percebem o jogo e a brincadeira no processo de ensino e aprendizagem, uma vez que, através de suas resposta tais prerrogativas se estabeleciam claras.

E sendo assim, confirmou-se que o uso dos jogos é fundamental dentro das perspectivas dos discentes inferidos, dado que suas respostas foram afirmativas a relevância do mesmo, aliás, em alguns pontos, superou-se as aspirações esperadas, visto que alguns professores demonstraram usar várias das técnicas propostas no questionário.

Nesse caminho, permite-se afirmar que brincar, jogar, e ser lúdico, é direito fundamental das crianças e, que dessa forma, elas aprendem melhor, pois, é respeitada suas formas de serem e compreenderem o mundo que as cercam. Quando uma criança brinca, no ambiente escolar, ela percebe que o aprender pode ser algo suave e não enfadonho, e uma boa relação com o objeto de estudo vai sendo construída.

Ademais, destaca-se que os jogos necessitam ser proposto em um clima verdadeiramente alegre, é preciso que se dê de fato uma brincadeira, a criança carece perceber-se brincando, mas que, entretanto, esse “brincar” deve ter metas pré-estabelecidas, é fundamental que haja um objetivo a ser alcançado, que compreenda o aprendizado dos discentes envolvidos.

Por conseguinte, a construção deste estudo, foi feliz no que dizia respeito as expectativas lançadas, pois confirmou as prerrogativas vislumbradas em torno dos

jogos bem como da visão que deveria permear o modo de conceber a forma de ensinar às crianças. E além disso, espera-se que tais ideais, sejam caros a todos que constroem a educação no Brasil e no mundo.

6 REFERÊNCIAS

ASSIS, Ana Carla Pereira de. O ensino de inglês nos anos iniciais: uma experiência através de atividades lúdicas. In: ASSIS, Ana Carla pereira de; MELO, Gilcerlandia Pinheiro Almeida Nunes. **Nos trilhos das experiências pedagógicas: Compartilhando vivências**: Natal: Clube dos autores, 2018.

BRASIL, **Referencial Curricular Nacional para a educação Infantil**. 1998. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/rcnei_vol1.pdf>. Acesso em 02 set. 2018.

GODOY, Arllda Schmidt, Introdução à pesquisa qualitativa e suas possibilidades. 1995. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/rae/v35n2/a08v35n2.pdf>>. Acesso em 01 nov. 2018.

MELO, Gilcerlandia Pinheiro Almeida Nunes. A ludicidade como recurso pedagógico na educação infantil. In: ASSIS, Ana Carla pereira de; MELO, Gilcerlandia Pinheiro Almeida Nunes. **Nos trilhos das experiências pedagógicas: Compartilhando vivências**: Natal: Clube dos autores, 2018.

PEREIRA, Ana Luísa Lopes. **A Utilização do Jogo como recurso de motivação e aprendizagem**. 2013. Disponível em: <<https://repositorio-aberto.up.pt/bitstream/10216/71590/2/28409.pdf>>. Acesso em agost. 2018.

APÊNDICES

Apêndice A – Questionário sobre o uso dos jogos na visão do professor, aplicado aos professores da Escola Municipal Teodósio Varela, situada à cidade de Lagoa d'Anta/RN.

1 – Qual a sua formação acadêmica?

- Graduação
- Especialização
- Mestrado
- Doutorado

2 – Há quantos anos leciona?

- Menos de 1 ano
- Mais de 1 ano
- 5 anos
- Mais de 5 anos

3 – Quais os recursos didáticos que você utiliza para facilitar a aprendizagem do alunado?

- Jogos
- Brincadeiras
- Mídia
- Outros. Qual? _____

4 – Você acredita que o jogo facilita a aprendizagem?

- Sim
- Não

5 – Quais as dificuldades do uso dos jogos na sala de aula?

- Tempo
- Falta de conhecimento
- Falta de estrutura
- Falta de jogos

6 – Os pais têm boa aceitação em relação às brincadeiras em sala de aula?

() Sim

() Não

7 – Quais os benefícios com o uso dos jogos em sala de aula?

() melhorar a relação professor aluno

() as aulas ficam mais motivadoras

() mais interesse na aprendizagem

() melhora a relação entre os alunos

8 – Você acredita que os jogos podem ser aplicados em qualquer área do conhecimento?

() Sim

() Não