



UEPB

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA  
CAMPUS III – “OSMAR DE AQUINO”  
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO  
CURSO LICENCIATURA PLENA EM PEDAGOGIA**

**MARÍLIA RODRIGUES DE OLIVEIRA**

**A IMPORTÂNCIA DO USO DOS JOGOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL SOB UM  
OLHAR DIDÁTICO DOS FUTUROS DOCENTES**

**GUARABIRA - PB  
2018**

**MARÍLIA RODRIGUES DE OLIVEIRA**

**A IMPORTÂNCIA DO USO DOS JOGOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL SOB UM  
OLHAR DIDÁTICO DOS FUTUROS DOCENTES**

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

**ORIENTADOR: Prof. Dr. Vital Araújo Barbosa de Oliveira  
Universidade Estadual da Paraíba**

**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.

O48i Oliveira, Marília Rodrigues de.  
A importância do uso dos jogos na educação infantil sob um olhar didático dos futuros docentes [manuscrito] : / Marília Rodrigues de Oliveira. - 2018.  
45 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. Jogo. 2. Educação infantil. 3. Professor.

21. ed. CDD 371.337

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

Aprovada em 12/06/2018

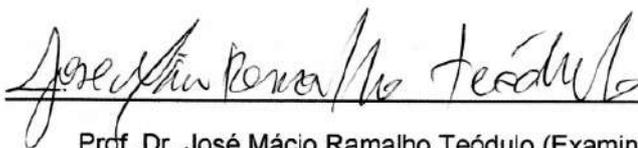
**BANCA EXAMINADORA**



---

Prof. Dr. Vital Araújo Barbosa de Oliveira (Orientador)

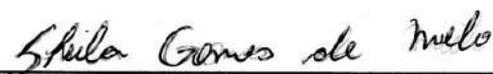
Universidade Estadual da Paraíba



---

Prof. Dr. José Mácio Ramalho Teódulo (Examinador)

Universidade Estadual da Paraíba



---

Prof.ª Ms. Sheila Gomes de Melo (Examinadora)

Universidade Estadual da Paraíba

**GUARABIRA – PB  
2018**

## **DEDICATÓRIA**

A minha família e as minhas amigas de turma que de certa forma contribuíram na realização desta pesquisa.

## **AGRADECIMENTOS**

A minha mãe e irmã pelo o incentivo e apoio.

Ao professor Vital Araújo Barbosa de Oliveira por me receber como orientanda e pela paciência e competência.

As minhas amigas e colegas de turma Juliana Nunes, Ana Paula Guedes, Adriana Miguel, Thays Dantas e Michely Pereira, pelo companheirismo, incentivo, força e ajuda durante toda a caminhada do curso.

Aos professores do curso que contribuíram com seus conhecimentos.

E a todos que colaboraram, direta ou indiretamente, a realizar esse trabalho.

*“O jogo não pode ser visto apenas como divertimento ou brincadeira para desgastar energia, pois ele oferece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo e moral.”*

*(Jean Piaget)*

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO.....</b>	<b>11</b>
<b>2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....</b>	<b>13</b>
2.1 BREVE HISTÓRICO.....	13
2.2 A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS .....	14
2.3 OS JOGOS E OS PCN'S E RCN'S.....	18
2.4 OS JOGOS E A FORMAÇÃO DO PROFESSOR .....	20
2.5 OS JOGOS E A MATEMÁTICA NA EDUCAÇÃO INFANTIL .....	23
2.6 OS TIPOS DE JOGOS PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL .....	26
2.7 O LÚDICO COMO FACILITADOR DA APRENDIZAGEM .....	28
<b>3. ASPECTOS METODOLÓGICOS.....</b>	<b>32</b>
3.1 TIPO DE PESQUISA.....	32
3.2 UNIVERSO DA PESQUISA.....	32
3.3 INSTRUMENTOS DA PESQUISA.....	32
3.4 ANÁLISE DOS DADOS.....	32
<b>4. RESULTADOS E DISCUSSÕES.....</b>	<b>33</b>
<b>5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>40</b>
<b>6. REFERÊNCIAS .....</b>	<b>41</b>
<b>7. APÊNDICES.....</b>	<b>44</b>

## RESUMO

O presente trabalho aborda o uso da ludicidade na educação infantil, apresentando resultados de uma pesquisa qualitativa, cujo objetivo foi discutir a importância de usar os jogos em turmas de educação infantil, segundo a concepção dos futuros docentes. Para realizar a pesquisa foi elaborado um questionário com perguntas objetivas e fechadas, pelo qual foi aplicada nas turmas concluintes do curso de pedagogia da Universidade Estadual da Paraíba, campus III da cidade de Guarabira-PB. Por ser de caráter qualitativa, analisamos e comentamos todas as respostas, e o resultado desta pesquisa demonstrou o interesse dos futuros docentes a respeito da ludicidade, todos eles acreditam na relevância do uso dos jogos na construção do saber das crianças. O trabalho tem como fundamentação teórica autores como: Ana Cristina de Jesus, Oliveira, Stornilo e pensamentos de grandes nomes como Piaget e Vygotsky que defendem o uso dos jogos como material de ensino na educação infantil. E concluímos que o professor deve conduzir o aluno ao aprendizado no momento do jogo sem interferir em sua imaginação, o lúdico permite vários caminhos diferentes de aprendizagem que somam no processo de ensino e aprendizagem.

**Palavras-chave:** Jogo, Educação infantil, Professor.

## **ABSTRACT**

The present study deals with the use of ludic in early childhood education, presenting the results of a qualitative research, whose purpose was to discuss the importance of using playing in classes of early childhood education, according to the conception of future teachers. To carry out the research, a questionnaire with objective and with alternatives was elaborated, for which it was applied in the final classes of the pedagogy course of the State University of Paraíba, campus III of the city of Guarabira-PB. Because it is a qualitative one, we analyze and comment on all the answers, and the result of this research demonstrated the interest of future teachers mabout ludic, they all believe in the relevance of the use of games in the construction of children's knowledge. The study is based on theoretical authors such as Ana Cristina de Jesus, Oliveira, Stornilo and thoughts of great names such as Piaget and Vygotsky they defend the use of education games as teaching material in early childhood education. And we conclude that the teacher must lead the student to the learning at the moment of the playing without interfering in his imagination, the playful one allows several different paths of learning that add up in the process of teaching and learning.

**Keywords:** Ludic, childhood education, Teacher.

## LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 – Resultado da questão número 1, Qual é a sua escolaridade? .....	33
Gráfico 2 – Resultado da questão número 2, Quantos anos você se encontra em sala de aula? .....	34
Gráfico 3 – Resultado da questão número 3, Você utiliza ou utilizará jogos nas suas aulas? .....	34
Gráfico 4 – Resultado da questão número 4, Você acha que os jogos facilitam o ensino e aprendizagem? .....	35
Gráfico 5 – Resultado da questão número 5, Você acha que os jogos melhora o gosto pelo ensino? .....	35
Gráfico 6 – Resultado da questão número 6, Você acha que os jogos melhoram a relação aluno/professor e vice-versa? .....	36
Gráfico 7 – Resultado da questão número 7, Você acha que a utilização dos jogos melhora a concentração dos alunos? .....	37
Gráfico 8 – Resultado da questão número 8, Você acha que os jogos ajudam na imaginação e raciocínio das crianças? .....	37
Gráfico 9 – Resultado da questão número 9, Você acha que as aulas utilizando jogos são as preferidas dos alunos? .....	38
Gráfico 10 – Resultado da questão número 10, Você acha os jogos um elemento fundamental na metodologia de ensino? .....	39

## 1. INTRODUÇÃO

Como estudante de pedagogia, durante o curso, ouvi diversas vezes sobre a utilização de jogos didáticos nas aulas de turmas da educação infantil, e suas contribuições na aprendizagem e desenvolvimento das crianças. Eu como futura docente acredito que quando utilizado, auxilia a criança na compreensão dos conteúdos de forma mais significativo e prazeroso. Neste trabalho vai apresentar a concepção sobre os jogos dos futuros docentes, graduandos do curso de pedagogia do campus III da Universidade estadual da Paraíba da cidade de Guarabira-Pb, onde puderam responder o que acham relevante e indispensável para o processo de educação das crianças.

A utilização do lúdico como apoio didático na educação infantil, é muito importante para o desenvolvimento da criança, que desde os primeiros meses de vida pode ser motivada seu aprendizado em diversas situações. A atividade lúdica estimula o desenvolvimento sensório-motor que ajuda as crianças a realizar inúmeros episódios do dia a dia.

Para Piaget (1973), o jogo tem uma relação com a construção da inteligência. Ressaltando que o prazer que resulta no jogo motivando a aprendizagem. Evidenciando que o jogo deverá ser orientado pelo professor para que haja uma direção a ser seguida para não perder o propósito e sua finalidade, contudo sem interferir na imaginação e criação da criança, que é muito fértil e deve ser explorada para melhor seu aprendizado.

Neste contexto surgem inquietações de como o lúdico é trabalhado realmente nas escolas, e também, o questionamento de que os futuros docentes irão utilizar dessa prática quando começarem a atuar como professor de educação infantil, considerando que essa é uma atividade essencial para o desenvolvimento integral da criança.

O presente trabalho tem como objetivo, observar a relação dos futuros docentes com a temática dos jogos que tendem a contribuir com mais facilidade para o processo de ensino e aprendizado, e se eles acham importante utilizar essa

metodologia, neste trabalho de pesquisa aborda temas como a relação professor/aluno, melhoramento do gosto pelo ensino, concentração dos alunos, imaginação e raciocínio, tudo relacionado em função das aulas com jogos. A utilização dos jogos pedagógicos oportuniza a o aprendizado por meio da imaginação e socialização, e ainda fazendo o que a criança mais gosta que é brincar.

## 2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Neste capítulo, são abordados diversos aspectos da contribuição do lúdico no ensino de crianças na educação infantil, trazendo diversos autores como: Áries, Borin, Blumenthal, Brotto, Antunes, Maria Montessori, Oliveira, Kishimoto, Stornilo, Ana Carolina de Jesus e entre outros.

### 2.1 BREVE HISTÓRICO

A palavra jogo teve sua origem no latim “*incus*” que traduzido para o português, nos nossos dicionários significa: distração, passatempo, divertimento.

A utilização dos jogos como apoio didático nas aulas de educação infantil, não começou de agora, pelo contrário, os jogos são presente desde o início da história da educação, nas antigas civilizações, como Gregos e Romanos, já conheciam como material de formação da criança.

Em Atenas e em Roma, já existiam brinquedos destinados a facilitar a aprendizagem de movimentos, ou para ensinar as letras, como a marcha (cavalo de pau, nos dias atuais) brincadeiras com arco, jogos com ossinho, etc. (MANSO, 2002).

Antigamente a criança era tratada como mine adulto e as atividades das escolas eram voltadas a reproduzir as ações dos adultos, então o uso dos jogos por muito tempo foi discriminada, por considerar uma má influência, pois as crianças eram treinadas para repetir os atos dos adultos, elas precisavam ser obedientes e praticavam atividades de memorização. Essa proibição e discriminação eram variadas, por uns era permitido, por outros eram até rotulados como imorais. Segundo Áries (1981) era através dos serviços domésticos que alguns professores transmitia o que as crianças deviam aprender a reproduzir, adquirir a experiência prática e os valores humanos que pudessem possuir.

Turner (1976) afirma que, em cada época, diferentes aspectos da infância foram enfatizados, os modos como as crianças são tratadas deriva, em grande parte, da forma que a infância é definida.

Apesar de a existência ser bem antiga o reconhecimento do jogo realmente relacionado com a educação das crianças, veio a partir do século XVI com o período da Renascença.

Ao longo dos séculos XVII e XVIII foi adotada uma atitude moderna em relação aos jogos, totalmente diferente do que existia até então. Os jogos foram implementados na educação, resguardando um cuidado e evidenciando para a preservação da sua moralidade, já que o jogo era visto anteriormente como imoral. (FREITAS,2003)

No Brasil os colégios jesuítas foram os primeiros a perceber os valores educativos dos jogos, e começaram a por em prática, mas foi apenas a partir do século XVIII, que a criança deixou de ser observada diferente do adulto e brincar passa a ser associada a idade. Passando o ato de brincar a ser reconhecido como um fator fundamental para o seu desenvolvimento.

Os Estados Unidos foi um grande modelo e um pioneiro a usar o jogos como didática, na virada do século XVIII/XIX, o país passou a aderir as idéias do filósofo Froebel (1782 - 1852) ele acreditava que o brincar livre e os jogos para educar crianças na pré-escola, estimulava o aprendizado mediante a estímulos. Essa idéia influenciou diversos o outros países a usar o jogos como material didático, assim surgiu os primeiros jardins de infância.

Kishimoto (1990) comenta que a proposta de Froebel foi disseminada por missionários cristãos protestantes e espalhados por países da Ásia e latino Americanos.

## 2.2 A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS

Para Piaget a ludicidade é construída por um caráter educativo, tão na área da psicomotricidade quanto na área social efetiva da criança, auxiliando na formação de valores. Durante a execução do jogo a criança se mantém concentrada, e focada

para realizar o desafio, durante esse processo dependendo da atividade, a criança irá trabalhar seu raciocínio, memória, socializar com outras crianças e professor, trabalhar o espírito de competitividade, aprender a esperar a sua vez e entre outras diversas possibilidades de experiências.

Para Vygotsky (2000), o jogo possibilita a criação de uma zona de desenvolvimento proximal. No jogo simbólico, as regras são parte integrante, embora não tenha caráter sistemático e antecipatório, como acontece nos jogos habitualmente designados regrados. (STORNIOLO, 2016).

O tema jogos é muito comum entre os autores e pensadores, e encontramos diversas opiniões e definições, cada um caracteriza da sua maneira não necessariamente um estado certo ou errado.

Para Piaget o jogo caracteriza principalmente por:

- O jogo é lúdico;
- A assimilação predomina a acomodação;
- O jogo estrutura-se pela organização mental;
- As regras aparecem com a socialização da criança;
- A imitação permeia a fase inicial do jogo.

Segundo Huizinga (1971), as características fundamentais do jogo são:

- Ser uma atividade livre;
- Não ser “vida corrente” nem “vida real”, mas antes possibilitar uma evasão para uma esfera temporária de atividade com orientação própria;
- Ser “jogado até o fim” dentro de certos limites de tempo e espaço, possuindo um caminho e um sentido próprios;
- Criar ordem e ser a ordem, uma vez quando há menor desobediência a esta, o jogo acaba. Todo jogador deve respeitar e observar as regras, caso contrário ele é excluído do jogo (apreensão das noções de limites);
- Permitir repetir quantas vezes forem necessárias, dando assim oportunidades, em qualquer instante, de análise de resultados;

- Ser permanentemente dinâmico.

A atividade do brincar está cada vez mais presente na educação das crianças, não apenas os educadores, mas também muitos pais acreditam na importância para a educação e desenvolvimento, é fonte de benefícios para os seus filhos.

A família deve proporcionar o desenvolvimento da criança de acordo com suas potencialidades e seu nível de desenvolvimento. A criança inicia sua aprendizagem desde seus primeiros momentos de vida em seu ambiente familiar e, ao ingressar na escola, traz consigo a base dos conhecimentos e habilidades adquiridas.

Hoje o mercado traz uma imensa variedade de produtos e opções para ser trabalhados com as crianças, seja na escola ou em casa, a diversidade atinge todos os possíveis conteúdos de ensino, os jogos educacionais vão de contação de histórias até os mais usados que é no ensino na matemática, que é constatado que a criança consegue absorver melhor a ideia da matemática usando jogos.

Não é apenas no mercado que é possível adquirir jogos didáticos, existe diversos projetos que auxiliam na criação desses jogos, utilizando materiais recicláveis ou até mesmo apenas a imaginação, opções é o que não falta.

A importância do ato de brincar não nos textos de Nicolau (1988), ele afirma que:

Brincar não constitui perda de tempo, nem é simplesmente uma forma de preencher o tempo (...) O brincar possibilita o desenvolvimento integral da criança, já que ela se envolve afetivamente e opera mentalmente, tudo isso de maneira envolvente, em que a criança imagina, constrói conhecimento e cria alternativas para resolver os imprevistos que surgem no ato de brincar (p.78).

O jogo pedagógico ou didático tem como objetivo ajudar na compreensão dos alunos naqueles assuntos mais difíceis de assimilar, além de melhorar o desempenho da criança. O jogo vem em forma descontraída sem perder o real motivo de ensinar o aluno. Bruner (1990) defende que o fato de o aluno jogar, em certas condições "aumentam a riqueza e o alcance do jogo" (p. 17).

E muito mais fácil e eficiente aprender por meio de jogos, e isto é válido para todas as idades (...). O Jogo em si possui componentes do cotidiano e o envolvimento desperta o interesse do aprendiz, que se torna sujeito ativo no processo (Lopes, 1996, p. 19).

De acordo com Borin (1996) o jogo estimula o aluno a diversas atividades de raciocínio, como: observação, concentração, análise, atenção, e generalização que são fundamentais para o aprendizado da criança. Assim utilizando o jogo no ambiente escolar traz muitas vantagens, algumas vantagens na concepção de de Borin (1996) são:

- A criança através do jogo obtém prazer e realiza um esforço espontâneo e voluntário para atingir o objetivo do jogo;
- O jogo integra várias dimensões da personalidade: motora, afetiva, social e cognitiva;
- Desenvolve a criatividade, a sociabilidade e as inteligências múltiplas;
- Oportuniza ao aluno aprender jogar e participar ativamente;
- Enriquece o relacionamento entre os alunos;
- Reforça os conteúdos matemáticos já aprendidos;
- Oportuniza a criança a lidar com frustrações e portar-se de forma sensata;
- O aluno aprende a aceitar regras;
- As crianças desenvolvem e enriquecem suas personalidades, tornando-os mais participativos e espontâneos perante os colegas de classe;
- Aumenta a interação entre os alunos participantes;
- Através do jogo podem-se detectar os alunos que estão com dificuldades reais, verificando os que tiveram maior dificuldade em assimilar os conteúdos nos jogos.

Assim ressaltamos com as palavras de Grandó (2000, p24):

Ao analisarmos os atributos e/ou características do jogo que pudessem justificar sua inserção em situações de ensino, evidencia-se que este representa uma atividade lúdica, que envolve o desejo e o interesse do jogador pela própria ação do jogo, e mais, envolve a competição e o desafio que motivam o jogador a conhecer seus limites e suas possibilidades de superação de tais limites, na busca da vitória, adquirindo confiança e coragem para se arriscar.

### 2.3 OS JOGOS E OS PCN'S E RCN'S

No Referencial Curricular Nacional para a educação infantil (RCN'S) da orientação aos professores sobre como trabalhar a temática jogos e brincadeiras, nas turmas de educação infantil, destacando sua relevância no aprendizado e evolução da criança. Aborda também a questão da intervenção do professor durante o jogo/brincadeira ressaltando que deve ser cautelosa e não influenciar na imaginação das crianças, apenas trabalhar como facilitador, deixando o ambiente mais propício a imaginação e conduzir para a atividade seja didática. Também destaca que tudo isso pode fazer parte da rotina das aulas.

Responder como e quando o professor deve intervir nas brincadeiras de faz-de-conta é, aparentemente, contraditório com o caráter imaginativo e de linguagem independente que o brincar compreende. (RCN, 1998)

De acordo com o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (BRASIL, 1998, p. 27, v.01):

O principal indicador da brincadeira, entre as crianças, é o papel que assumem enquanto brincam. Ao adotar outros papéis na brincadeira, as crianças agem frente à realidade de maneira não literal, transferindo e substituindo suas ações cotidianas pelas ações e características do papel assumido, utilizando-se de objetos substitutos.

Em suas brincadeiras as crianças costumam recriar as atividades que elas observam no dia a dia, por exemplo: como os pais cuidam dos bebês, a hora de fazer a comida, as profissões dos seus parentes, a rotina da escola e muitas outras atividades, assim cabe ao professor transformar essas brincadeiras e torná-las atividades didáticas. Segundo o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1998, p. 29), é primordial que:

O professor tenha consciência que na brincadeira as crianças recriam e estabilizam aquilo que sabem sobre as mais diversas esferas do conhecimento, em uma atividade espontânea e imaginativa. Nessa perspectiva não se deve confundir situações nas quais se objetiva determinadas aprendizagens relativas a conceitos, procedimentos ou atitudes explícitas com aquelas nas quais os conhecimentos são experimentados de uma maneira espontânea e destituída de objetivos imediatos pelas crianças. Pode-se, entretanto utilizar os jogos, especialmente àqueles que possuem regras, como atividades didáticas.

Os PCN'S (Parâmetro curriculares Nacionais) destaca a necessidade da utilização dos jogos na educação infantil, como uma fonte riquíssima para ser trabalhado junto as crianças em diversas modalidades e temas de ensino. O PCN (2000) trás o jogo como uma atividade natural no desenvolvimento dos processos psicológicos básicos; supõe um "fazer sem obrigação externa e imposta", embora demande exigências, normas e controle.

Para crianças pequenas, o jogo é apenas uma atividade onde elas vão repetir o que está imposto, contudo irá existir um significado e possibilita a compreensão, elas vão executar e gerar satisfação .

Para as crianças maiores, o jogo é compreendido de forma mais sistemática, durante a execução a criança irá observar melhor o objetivo e desenvolvimento do processo e conseqüentemente entenderá melhor as regras, mesmo assim, não deixará de gerar satisfação.

Dessa forma os jogos são classificados em diferentes formas e estágios das crianças, sendo usado diferentes tipos para as diferentes idades. Piaget (1974) classifica as idades e mostra como cada uma consegue desenvolver o jogo:

- Fase sensório-motora (do nascimento até os 2 anos aproximadamente): a criança brinca sozinha, sem utilização da noção de regras.
- Fase pré-operatória (dos 2 aos 5 ou 6 anos aproximadamente): as crianças adquirem a noção da existência de regras e começam a jogar umas com as outras os jogos de faz de conta.

- Fase das operações concretas (dos 7 aos 11 anos aproximadamente): as crianças aprendem as regras e jogam em grupos. Esta é a fase dos jogos de regras como futebol, damas, etc.

Os jogos se destacam quando o assunto é matemática, ele tem um espaço "especial" na disciplina, varias pesquisas mostram os feitos alcançados na aprendizagem das crianças utilizando os jogos, alem de ser o mais comum uso dos jogos é nas aulas de matemática.

Guzmán (1990) defende que a própria matemática é um jogo, mesmo que possa ser muitas outras coisas. O jogo presta-se a muitas análises que se aproximam das idéias do desenvolvimento matemático. Segundo Grandó (2000, p.28):

O professor de Matemática se apresenta como um dos grandes responsáveis pelas atividades a serem desenvolvidas em sala de aula. Portanto qualquer mudança necessária a ser realizada no processo ensino-aprendizagem da matemática estará sempre vinculada à ação transformadora do professor.

Um aspecto relevante que o PCN (2000) destaca nos jogos é o desafio genuíno que eles provocam no aluno, que gera interesse e prazer. Por isso, é importante que os jogos façam parte da cultura escolar, cabendo ao professor analisar e avaliar a potencialidade educativa dos diferentes jogos e o aspecto curricular que se deseja desenvolver.

## 2.4 OS JOGOS E A FORMAÇÃO DO PROFESSOR

O professor que valoriza a ludicidade e traz para a suas aulas, não significa que esse será sua única forma metodológica, ao contrário, isso significa que ele admite que o jogo e a brincadeira faz parte do processo de desenvolvimento infantil, as atividades lúdicas muitas vezes se tornam a parte preferida das crianças da rotina escolar, cabe ao professor preocupar-se com a qualidade dessas aulas e procurar sempre manter o propósito do jogo, para alcançar o objetivo desejado assegurando espaços que possibilitem formas variadas de movimento, estimulando as

experiências físicas, cognitivas, sociais que a alegria da atividade lúdica proporciona (BLUMENTHAL, 2005).

Um bom docente sempre deve estar se reinventando, buscando novas formas de explorar o conhecimento das crianças, e continuar colhendo novos conhecimentos. A acomodação e a utilização de jogos podem ocorrer à perda do sentido proposto e não colhendo bons frutos. O professor que for utilizar o lúdico deverá tratar com seriedade, terá que haver planejamento, organizar materiais e espaço, e buscar durante a execução da atividade manter o tema proposto e saber da importância para o desenvolvimento infantil.

Paulo Freire diz: “Que ensinar não é transferir conhecimentos, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção” (2001, p.52).

O jogo deve estar presente no planejamento do professor, durante o planejamento ele deverá definir metas e construir o desenvolvimento da atividade. Na hora da aplicação o professor não pode impor nada nem obrigar a nada, sempre seu planejamento será ser flexível as necessidades da criança e ter companheirismo. Maratori (2003) descreve que de acordo com o seu objetivo o professor deve: Propor regras ao invés de impô-las, permitindo que o aluno elabore-as e tome decisões; Promover a troca de idéias para chegar a um acordo sobre as regras; Permitir julgar qual regra deve ser aplicada a cada situação; Motivar o desenvolvimento da iniciativa, agilidade e confiança; Contribuir para o desenvolvimento da autonomia.

Gilda Rizzo (2001) diz que “os jogos, pelas suas qualidades intrínsecas de desafio à ação voluntária e consciente, devem estar, obrigatoriamente, incluídos entre as inúmeras opções de trabalho escolar.”

O principal objetivo da utilização do jogo é propor ao aluno um conhecimento prazeroso, gratificante e espontânea. O lúdico estimula a inteligência do aluno, durante a atividade a criança explora sua imaginação e acaba entrando em um mundo “mágico”, tornando o momento muito divertido, além de ser o que as crianças mais gostam de fazer, que é brincar, seja seguida por regras ou não, é um dos momentos preferidos das crianças. Celso Antunes (2003) cita o seguinte sobre o jogo:

O jogo é o mais eficiente meio estimulador das inteligências, permitindo que o indivíduo realize tudo que deseja. Quando joga, passa a viver quem quer ser, organiza o que quer organizar, e decide sem limitações. Pode ser grande, livre, e na aceitação das regras pode ter seus impulsos controlados. Brincando dentro de seu espaço, envolve-se com a fantasia, estabelecendo um gancho entre o inconsciente e o real.

O processo de ensino aprendizagem, então, se dá por meio da interação, porque quando não há interação, não há processo interlocutivo. Nesse sentido, Antunes (2003, p.181) preocupada com as práticas tradicionais de ensino, diz que é preciso incentivar o professor a assumir autonomia didática refletindo e buscando novas alternativas para aulas.

A informação passada para a criança na ludicidade trás para ela inúmeras contribuições para sua vida pessoal, como a expressão das suas emoções, a maneira como interage com seus colegas, seu desempenho físico motor, seu estágio de desenvolvimento, seu nível linguístico, e sua formação moral. O professor deve saber que das diferentes características dos seus alunos e respeitar seu tempo e espaço.

O desenvolvimento pessoal funda-se em um processo de auto descoberta, onde cada qual tende a tomar consciência do que sabe fazer e do que tem dificuldade, como pode potencializar aquilo que faz bem e conviver, ou diminuir, com afeitos daquilo que tem menos habilidades. O processo de comparação pode ser doloroso, porém é eficaz e, às vezes, inevitável. Porém, atividade lúdica pode compor este processo de comparação de forma agradável, divertida e em um clima de camaradagem. Quando a criança joga, ela percebe suas possibilidades e a dos companheiros. (DHOME, 2003, p.124-125).

O sistema de ensino de Maria Montessori adere o conceito de a criança ser livre para explorar e ser capaz de resolver muitos problemas tendo um professor para auxiliá-lo. O processo de ensino aprendizagem, então, se dá por meio da interação, porque quando não há interação, não há processo interlocutivo. Nesse sentido, Antunes (2003, p.181) preocupada com as práticas tradicionais de ensino de português, diz que é preciso incentivar o professor a assumir autonomia didática refletindo e buscando novas alternativas para aulas

## 2.5 OS JOGOS E A MATEMÁTICA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Desde cedo a criança defronta-se com situações corriqueiras que possuem alguma relação com a matemática. Através dos jogos a mesma pode descobrir o que é igual e diferente, maior e menor, alto e baixo, fazer comparações, contar alguma sequência de números, enfim, são situações que aparecem nos mais variados jogos que trazem consigo uma correlação com conteúdos matemáticos onde a mesma terá que se deparar mais tarde.

Segundo o RCNEI (1998, p.200) Diversas ações intervêm na construção dos conhecimentos matemáticos, como recitar a seu modo a sequência numérica, fazer comparações entre quantidades e entre notações e localizar-se espacialmente. Essas ações ocorrem fundamentalmente no convívio social e no contato das crianças com histórias, contos, músicas, jogos, brincadeiras etc. Os autores destaca o jogo quanto ao uso na matemática:

Todo jogo por natureza desafia, encanta, traz movimento, barulho e uma certa alegria para o espaço no qual normalmente entram apenas o livro, o caderno e o lápis. Essa dimensão não pode ser perdida apenas porque os jogos envolvem conceitos de matemática. Ao contrário, ela é determinante para que os alunos sintam-se chamados a participar das atividades com interesse (SMOLE; DINIZ; MILANI, 2007, p. 10).

Sabemos que a matemática para muitos é vista com um bicho de sete cabeças por ser uma disciplina que exige raciocínio lógico e que explora muito o poder perceptivo do homem. Diante disso, algumas pessoas se queixam de não terem apreendido determinados conteúdos em séries do ensino fundamental II por falta de uma aprendizagem significativa, haja vista que a maioria dos professores que ensinam a matemática não possuem recursos didáticos para tornar uma aula dinâmica e prazerosa, trabalham com aulas mecânicas, conservadoras por achar que a matemática é uma disciplina teórica e que se baseia em apenas resolver situações problemas com seus cálculos e ponto.

As crianças jogando, mesmo quando em atividades solitárias, desenvolvem determinada atividade Matemática num processo de criação ou de resolução de problemas que as lançam a colocar em cena suas capacidades cognitivas, sejam conhecimentos já adquiridos, sejam suas capacidades de criar e de gerenciar novas estratégias de pensamento. Nesse processo, a criança pode utilizar conceitos e procedimentos que não são tratados no contexto escolar (MUNIZ, 2010, p. 45).

Ao iniciar sua fase na educação infantil, a criança irá se deparar com situações que permitirá a ela adentrar na matemática de forma indireta, onde através dos jogos a mesma será estimulada em querer desenvolver seu senso cognitivo de forma lúdica e agradável provocando assim certa familiaridade e vontade de sempre aprender mais.

Diante disso, ao iniciar seus estudos na educação infantil, que vai dos 0 aos 5 anos de idade a criança se encontra em uma fase onde o lúdico é um recurso de extrema importância para ela, pois trará significados importantíssimos ao seu desenvolvimento cognitivo e motor. Os jogos ajudam na construção do pensamento lógico-matemático e espacial. Segundo Borin (1996):

Outro motivo para a introdução de jogos nas aulas de Matemática é a possibilidade de diminuir bloqueios apresentados por muitos alunos que temem a Matemática e sentem-se incapacitados para aprendê-la. Dentro da situação de jogo, onde é impossível uma atitude passiva e a motivação é grande, notamos que, ao mesmo tempo em que estes alunos falam Matemática, apresentam também um melhor desempenho e atitudes mais positivas frente a seus processos de aprendizagem. (BORIN, 1996, p. 9).

De acordo com OLIVEIRA (2010, p. 235) o jogo é, precisamente, uma atividade que tem que ver com conteúdos e habilidades trabalhados pela criança em seu desenvolvimento no interior de uma cultura concreta.

O jogo enquanto método lúdico em sala de aula, busca internalizar esse recurso a aprendizagem da criança associando-o a matemática, já que sabemos o quanto é difícil entendermos essa disciplina ao longo da fase educativa em sala de aula. Ao trabalhar a matemática de maneira lúdica utilizando os jogos irá constituir para o aluno uma ótima ferramenta em sala.

Um jogo pode ser escolhido porque permitirá que seus alunos comecem a pensar sobre um novo assunto, ou para que eles tenham um tempo maior para desenvolver a compreensão sobre um conceito, para que eles desenvolvam estratégias de resolução de problemas ou para conquistarem determinadas habilidades que naquele momento você vê como importantes para o processo de ensino e aprendizagem. (SMOLE; DINIZ; MILANI, 2007, p.14).

O professor da educação infantil é tido como referência adulta para as crianças, daí seu papel de ser um professor atencioso, sensível que valorize questões muitas vezes ignoradas por algumas pessoas que convivem com a criança. De acordo com PANIAGUA, PALACIOS (200, p. 132) As crianças pequenas são orientadas e apoiadas em seu crescimento pelos adultos de referência, e na escola infantil esse papel é assumido por seus educadores e professores. [...], deve-se proporcionar a segurança afetiva necessária para que os pequenos possam explorar, brincar, relacionar-se com outras crianças.

Enquanto articulador e mediador de conhecimentos e de ser o responsável por fazer sua aula adequando-a de acordo com a realidade do aluno, o educador deve propiciar momentos que instiguem a criança a buscar interagir e que sintam-se a vontade em dessa forma aprender a matemática enquanto uma disciplina desafiadora que exige do discente sua concentração, reflexão de resultados, comparação e etc.

No livro jogos inteligentes de Gilda Rizzo(1996), destaca alguns procedimentos que auxiliam a educador na realização de jogos matemáticos, são eles:

- Incentivar a ação do aluno;
- Apoiar as tentativas do aluno, mesmo que os resultados, no momento, não pareçam bons;
- Incentivar a decisão em grupo no estabelecimento das regras;
- Apoiar os critérios escolhidos e aceitos pelo grupo para decisões, evitando interferir ou introduzir a escolha destes critérios;
- Limitar-se a perguntar, frente ao erro ou acerto, se concordam com os resultados ou se alguém pensa diferente e por que, evitando apontar ou corrigir o erro;

- Estimular a comparação, termo a termo, entre grandezas lineares;
- Estimular a tomada de decisões que envolvam sempre que possível, avaliação de grandezas;
- Estimular a discussão de idéias entre os jogadores e a criação de argumentos para defesa de seus pontos de vista;
- Estimular a criação de estratégias eficientes, discutindo os possíveis resultados;
- Estimular a antecipação dos resultados, no encaminhamento que se quer dar a partida;
- Incentivar a criação e uso de sistemas próprios de operar (ação mental).

## 2.6 OS TIPOS DE JOGOS PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL

As atividades pedagógicas aplicadas em sala de aula na educação infantil devem estar relacionadas ao momento que a criança vive. O lúdico nessa fase de desenvolvimento permite a criança aprender de maneira agradável, atrativa e estimulante para ela.

Desse modo, os jogos é uma ótima opção para fazer a criança aprender de maneira divertida mas que provoque nela uma aprendizagem significativa.

Existem vários tipos de jogos que o professor pode relacionar a sua prática em sala de aula, são jogos de faz de conta, de construção, de regras, cooperativos, enfim, os mesmos permitem a criança desenvolver diversas habilidades.

Apesar da variedade de jogos, existem sempre fatores a considerar: a facilidade, o risco e a habilidade. Jogos de força, de destreza, de cálculo são exercícios e diversão. Tornam o corpo mais vigoroso, mais dócil e mais resistente, a vista mais aguda, o tacto mais subtil, o espírito mais metódico e mais engenhoso. Cada jogo reforça e estimula qualquer capacidade física e mental. Através do prazer e da obstinação, torna fácil o que inicialmente era difícil ou extenuante (Caillois, 1990, p. 17).

Os jogos de faz de conta permite o aluno desenvolver seu desenvolvimento motor e sua imaginação, seu poder criativo de criar certas imagens, através de mímicas, brincando de escolinhas e de casinha, são formas de representação que dá a criança a liberdade de simular situações.

Já os jogos de construção trabalha na criança seu poder perceptivo de empilhar e montar peças para posteriormente resultar em um prédio, ou uma torre e entre outros. As crianças transformam esses objetos em novos modelos que imaginam, causando dessa forma uma aprendizagem importante ao desenvolvimento cognitivo e motor da mesma.

Os jogos de regras permite a criança usar seu cooperatividade e socialização sempre brincando em grupos e se deparando com perdas e ganhos que devem ser abordados pelo professor de maneira saudável sempre com o objetivo de trabalhar na criança a consciência de que na vida ela irá viver momentos assim, pois todas as pessoas estarão propensos a situações como estas. É natural que a criança de início não compreenda sua derrota, mas ao longo do tempo, sempre que os jogos de regras forem explorados pelo educador a mesma terá sua visão modificada.

De acordo com SOARES (2009, apud, ROMPATO, 2013) É possível classificar alguns elementos que diferenciam o jogo de regras: o jogador, o adversário, a interatividade, as regras, o objetivo e a condição de vitória e derrota. Também poderá ser atribuído ao caráter polissêmico do jogo o fato de que suas significações são variadas com influência dinâmicas de contexto, cultura e ações.

Já os jogos cooperativos desenvolvem na criança seu senso cognitivo, psicomotor e sua interação com a turma, reforçam o trabalho em equipe, incorporando valores que terá grande influência em suas ações no decorrer da sua vida. Segundo BROTO (2001, apud BACH, 2009) "aprendendo a jogar dentro do estilo cooperativo desfazemos a ilusão de sermos separados e isolados uns dos outros e percebemos o quanto é bom e importante ser gente mesmo, respeitar a singularidade do outro e compartilhar caminhos para o bem-estar comum."

## 2.7 O LÚDICO COMO FACILITADOR DA APRENDIZAGEM

Seja qual for a brincadeira, não deve ser tratada como um mero entretenimento para a distração das crianças, tanto na escola como em casa, deve levar em conta a importância e a necessidade da brincadeira para o desenvolvimento da criança e também é uma oportunidade de ampliar na criança hábitos e atitudes que os façam amadurecer e as tornar mais responsáveis. Um meio para acelerar esses desenvolvimentos é aplicar os jogos didáticos no processo de ensino e aprendizado, o jogo desperta muita curiosidade no aluno, e não apenas uma forma de divertimento, mas quando bem aplicado, são meios que contribuem e enriquecem a criação do intelecto da criança. Para manter o seu equilíbrio com seu mundo, a criança necessita brincar, jogar, criar e inventar.

O jogo educativo como um recurso auxiliar no processo de ensino e aprendizagem, é importante pois eles são atividades lúdicas que possuem objetivos pedagógicos para o desenvolvimento do raciocínio e atividades motoras. Os jogos didáticos devem explorar a possibilidade de combinar entretenimento com educação. Assim, é necessário destacar alguns elementos que caracterizam os jogos, como:

- A capacidade de absorver o aluno de maneira intensa e total;
- O envolvimento emocional, pois os jogos têm a capacidade de envolver emocionalmente o participante;
- Os jogos promovem uma atmosfera de espontaneidade e criatividade;
- A limitação de tempo imposta pelo jogo determina um caráter dinâmico do jogo;
- Possibilita a repetição;
- O limite do espaço, qualquer que seja o cenário, funciona como um mundo temporário e fantástico;
- A existência de regras determina o comportamento dos jogadores e isso auxilia o processo de integração social das crianças;
- O estímulo à imaginação, à auto-afirmação e à autonomia.

A medida que a criança vai desenvolvendo o jogo, ele passa a ser mais significativo, ela vai evoluindo seus estímulos, durante o manuseio elas vai descobrindo coisas novas e alcançar e adquirindo diversos objetivos a ser resolvidos e estabelece decisões.

É no jogo e pelo jogo que a criança é capaz de atribuir aos objetos significados diferentes; desenvolver a sua capacidade de abstração e começar a agir independentemente daquilo que vê, operando com os significados diferentes da simples percepção dos objetos. O jogo depende da imaginação e é a partir desta situação imaginária que se traça o caminho à abstração. É necessário que a escola observe a importância do processo imaginativo na constituição do pensamento abstrato. (MARATORI, 2003)

Segundo Piaget (1978, p. 29) "os jogos de regras são: atividade lúdica do ser socializado". Ou seja, através dos jogos de regras, a criança assimila a necessidade de cumprimento das leis da sociedade e das leis morais.

O professor na hora de escolher o jogo, não deverá impor a criança nem obrigar a utilizar as regras, nessa hora deverá ser prazeroso sem fugir do objetivo, o jogo sendo flexível, ajuda a criança a perceber melhor suas condições e trabalhar em grupo pode trazer bem mais frutos do que realizar atividades escritas em papéis.

Quando a criança trabalha durante o jogo em grupo, seu pensamento não será mais unitário, e começará a pensar coletivamente, trabalhando. Os jogos em grupos exigem identificação do aluno com o grupo, geram direitos e deveres, ensinando-o a conviver e a participar mantendo sua individualidade. Também é importante deixar as crianças criarem suas próprias regras.

De acordo com VYGOTSKY (1991, p. 122):

É na atividade de jogo que a criança desenvolve o seu conhecimento do mundo adulto e é também nela que surgem os primeiros sinais de uma capacidade especificamente humana, a capacidade de imaginar (...). Brincando a criança cria situações fictícias, transformando com algumas ações o significado de alguns objetos.

Para Vygotsky as crianças quando brincam sozinhas criam suas próprias regras, "não existe brincadeira sem regras", ele fala que quando a criança entra em seu mundo imaginário, lá ela cumpri as regras já estabelecidas socialmente, da o

exemplo que, quando a criança faz de conta que está dirigindo ela procura seguir as regras de trânsito, de conduta social e convivência já pré estabelecidas em sua mente.

Independente de época, cultura e classe social, os jogos e os brinquedos fazem parte da vida criança, pois elas vivem num mundo de fantasia, de encantamento, de alegria, se sonhos, onde realidade e faz-de-conta se confundem. O jogo está na gênese do pensamento, da descoberta de si mesmo, da possibilidade de experimentar, de criar e de transformar o mundo. (KISHIMOTO, 1999).

Tanto o jogo quanto a brincadeira enquanto forem tratados como distração, não perceberam sua importância, diversos autores destaca que o simples ato de brincar acaba sendo um dos principais fatores de desenvolvimento. Os jogos e os brinquedos desafiam as crianças.

Para Wallon (1979, p. 45) "a criança aprende muito ao brincar. O que aparentemente ela faz apenas para distrair-se ou gastar energia é na realidade uma importante ferramenta para o seu desenvolvimento cognitivo, emocional, social, psicológico".

De acordo com Oliveira (1995, p. 36) "no brinquedo a criança comporta-se de forma mais avançada do que nas atividades na vida real e também aprende; objeto e significado".

Conforme orientações dos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN's), as atividades com jogos podem representar um importante recurso pedagógico para a formação da criança, já que:

Os jogos constituem uma forma interessante de propor problemas, pois permitem que estes sejam apresentados de modo atrativo e favorecem a criatividade na elaboração de estratégias de resolução e busca de soluções. Propiciam a simulação de situações problema que exigem soluções vivas e imediatas, o que estimula o planejamento das ações; possibilitam a construção de uma atitude positiva perante os erros, uma vez que as situações sucedem-se rapidamente e podem ser corrigidas de forma natural, no decorrer da ação, sem deixar marcas negativas. (BRASIL, 1998, p. 46).

Devemos conhecer de fato a o instrumento utilizado (jogo/brinquedo) para saber a real significado para o desenvolvimento da criança, para conseguir guiá-la no processo de exploração.

Cada jogo trabalha diferentes partes do corpo e mente das crianças, e cada jogo é indicado para faixa etária diferente, o jogo submetido a criança deve conter um dificuldade onde a criança tenha o prazer de ir em busca e resolver situações problemas. Uma atividade lúdica para crianças de 1 ano de idade não terá a mesma eficiência para uma criança de 5 anos.

Para VYGOTSTKY (1991):

é na brincadeira que a criança se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário. A criança vivencia uma experiência no brinquedo como se ela fosse maior do que é na realidade... o brinquedo fornece estrutura básica para mudanças das necessidades e da consciência da criança.

Enfim, é através da brincadeira e do jogo que a criança se comunica com seu mundo e aprende a lidar com diversas situações, formando sua personalidade, construindo seu desenvolvimento sensório-motor. No jogo a criança se coloca em movimento num universo simbólico, projetando-se no mundo ao seu redor.

### **3. ASPECTOS METODOLÓGICOS**

#### **3.1 TIPO DA PESQUISA**

Para este trabalho optamos por uma pesquisa qualitativa, no intuito de conhecer as opiniões dos futuros docentes sobre a utilização de jogos nas aulas de turmas de educação infantil.

#### **3.2 UNIVERSO DA PESQUISA**

A pesquisa foi aplicada nas turmas concluintes 2017.2, do curso de Pedagogia da Universidade Estadual da Paraíba – UEPB, campus III, localizada na cidade de Guarabira-PB. Foi aplicada um questionário para um total de 23 estudantes, sendo uma parte da turma matutina e outra da turma noturna.

#### **3.3 INSTRUMENTO DA PESQUISA**

O questionário desenvolvido tem um total de dez perguntas, sendo todas elas fechadas, oito delas para marcar sim ou não, e as outras duas são perguntas objetivas sobre o nível de escolaridade dos estudantes, e os anos de experiências para aqueles que tiveram a oportunidade de lecionar.

Com a finalidade de levantar dados sobre os resultados da pesquisa, foi desenvolvido um total de dez gráficos, um para cada pergunta, contendo os dados das respostas obtidas.

#### **3.4 ANÁLISE DOS DADOS**

A aplicação do questionário ocorreu entre 09/04 a 16/04, durante o primeiro semestre do ano de 2018. Após a recolhida as respostas foram estudadas e desenvolvidas comentários sobre cada uma delas, por ser de caráter qualitativo, explicamos a razão dos fatos relatados de forma detalhada, objetiva e clara.

#### 4. RESULTADOS E DISCUSSÕES

Neste capítulo iremos apresentar os resultados da pesquisa, depois de recolhida e analisada os dados, foi elaborado gráficos, um para cada pergunta, em seguida analisamos e comentamos cada um de forma objetiva e clara.

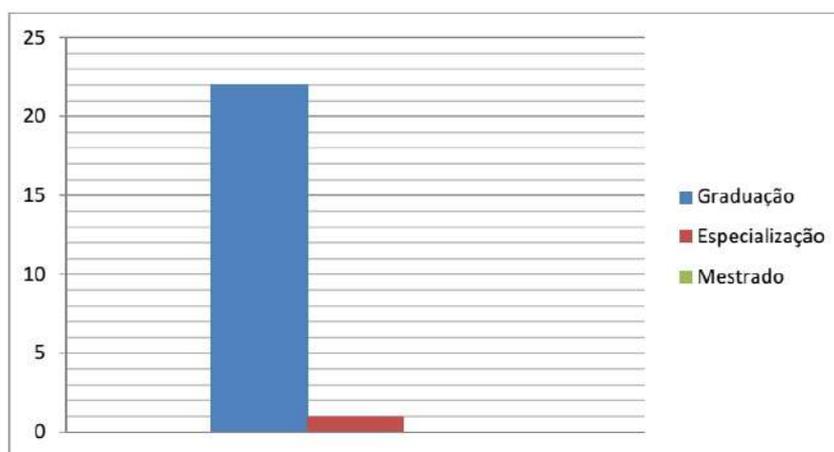


Gráfico 1. Qual é a sua escolaridade?  
Fonte: Oliveira, 2018

É visível pelo Gráfico 1, que a maioria dos estudantes que responderam a pesquisa estão na graduação, apenas uma pessoa respondeu que possui uma especialização. Com isso conseguimos observar, que todos possuem um nível de conhecimento que o curso de pedagogia oferece sobre o uso dos jogos nas aulas de turmas na educação infantil.

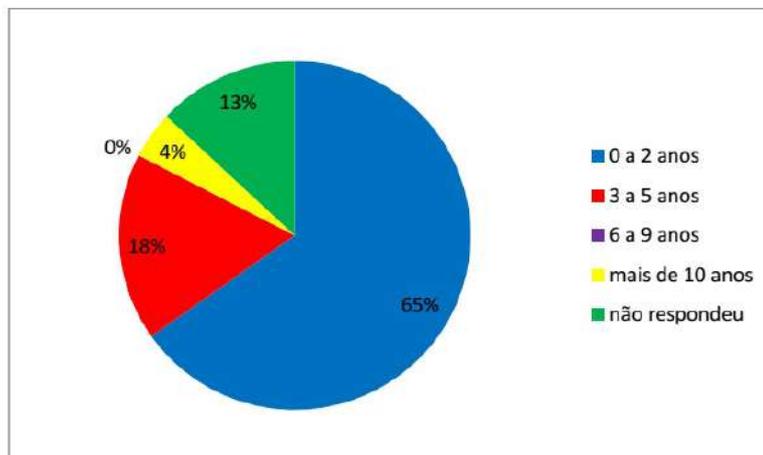


Gráfico 2. Quanto tempo você se encontra em sala de aula?  
Fonte: Oliveira, 2018

O nível de experiência dos entrevistados são bem variadas, pelo Gráfico 2, podemos observar que há pessoas com até 10 anos de prática de sala de aula, contudo a maior parte, cerca de 65% tem de 0 a 2 anos de experiência. Na grande parte o conhecimento e importância dos jogos ainda está na teoria.

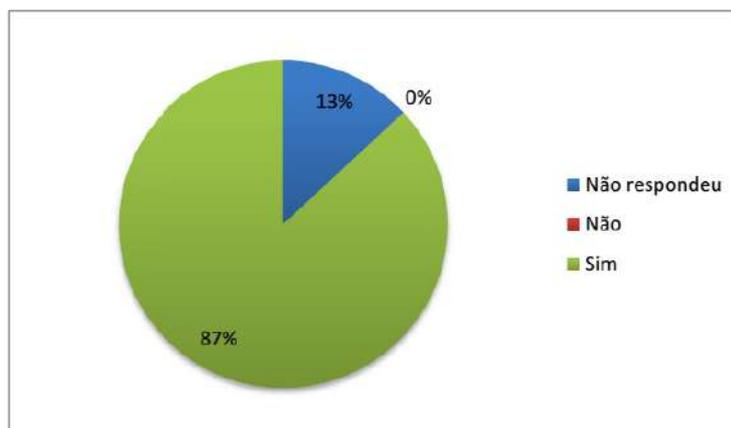


Gráfico 3. Você utiliza ou utilizará jogos nas suas aulas?  
Fonte: Oliveira, 2018

Observando o Gráfico 3 é visível como é predominante a utilização dos jogos em sala de aula, com exceção de cerca de 3 pessoas que não quis responder, todos

os outros usam ou usarão os jogos como meio de atividade didática durante suas aulas.

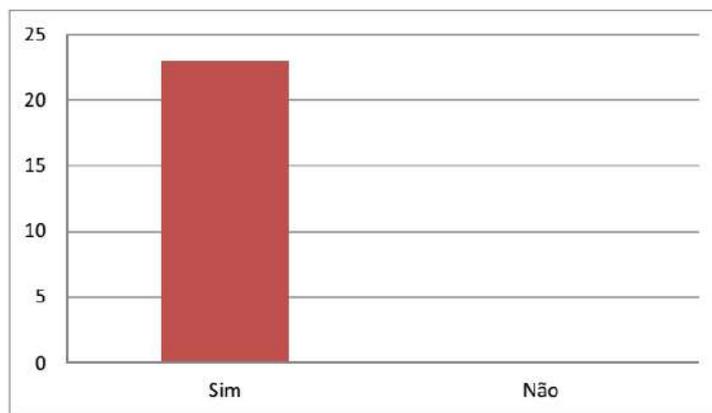


Gráfico 4. Você acha que os jogos facilitam o ensino e aprendizagem?

Fonte: Oliveira, 2018

Conforme o Gráfico 4, pudemos observar que absolutamente todos os que responderam a pesquisa, concordam que os jogos trabalhados em sala de aula ajudam a facilitar no ensino e aprendizagem, assim podemos observar que todos eles acreditam na importância da aplicação dos jogos como prática pedagógica, que não só o aluno tem facilidade de aprender, como o professor consegue aplicar uma didática com resultados visíveis facilmente.

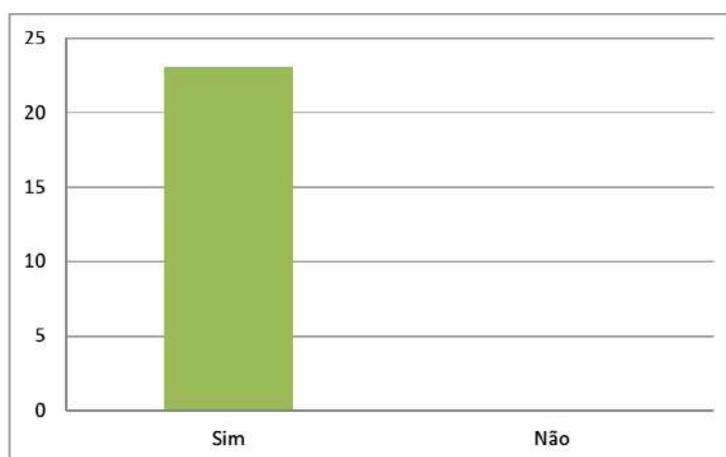


Gráfico 5. Você acha que os jogos melhora o gosto pelo ensino?

Fonte: Oliveira, 2018

De acordo com o Gráfico 5, com respostas 100% para o sim, os estudantes acreditam na eficácia na utilização dos jogos, que por sua vez não é algo apenas usufruído pelas crianças, os professores também aproveitam o momento como forma distração e acabam divertindo-se junto as crianças e pegando mais gosto pelo ensino.

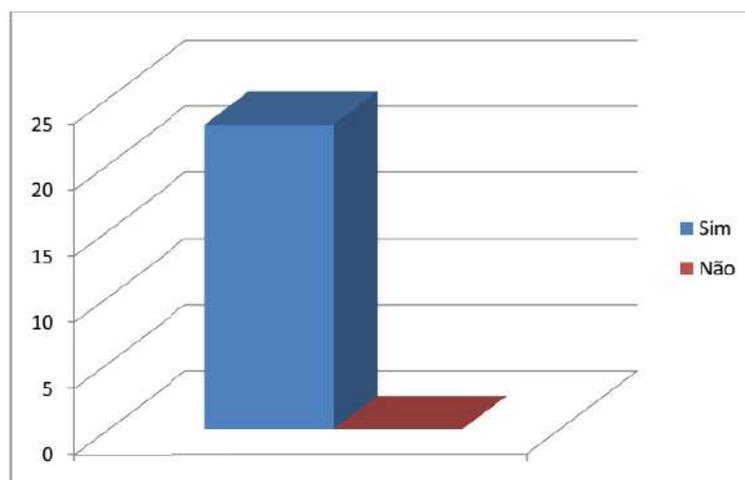


Gráfico 6. Você acha que os jogos melhoram a relação aluno/professor e vice-versa?

Fonte: Oliveira, 2018

No Gráfico 6 observamos, sem nenhum contrário, que os estudantes acreditam no fato que os jogos trás uma melhor aproximação entre os alunos e o professor, sabemos que durante os jogos temos um ar de descontração e isso acaba deixando a criança mais a vontade, criando uma melhor afinidade entre professor/aluno.

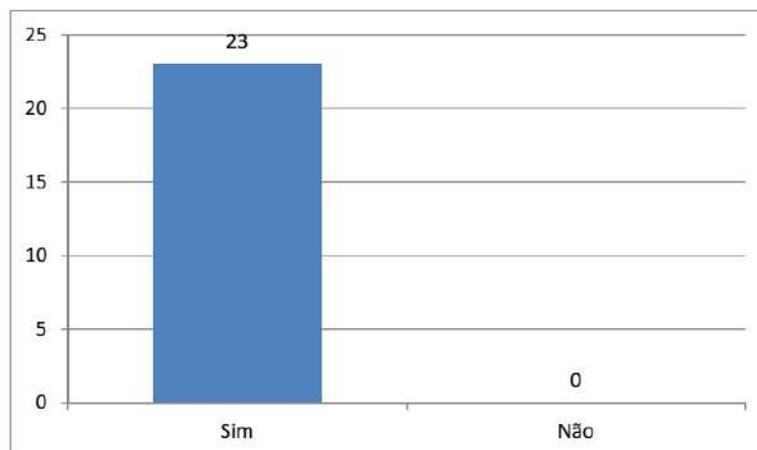


Gráfico 7. Você acha que a utilização dos jogos melhora a concentração dos alunos?

Fonte: Oliveira, 2018

De acordo com o Gráfico 7, todos que responderam a pesquisa responderam sim, para a afirmação que o jogos ajuda a melhorar a concentração dos alunos, os jogos vêm como forma de atrativo para as crianças e é perceptível que elas dão atenção para conseguir seguir as regras e realizar os desafios do jogo.

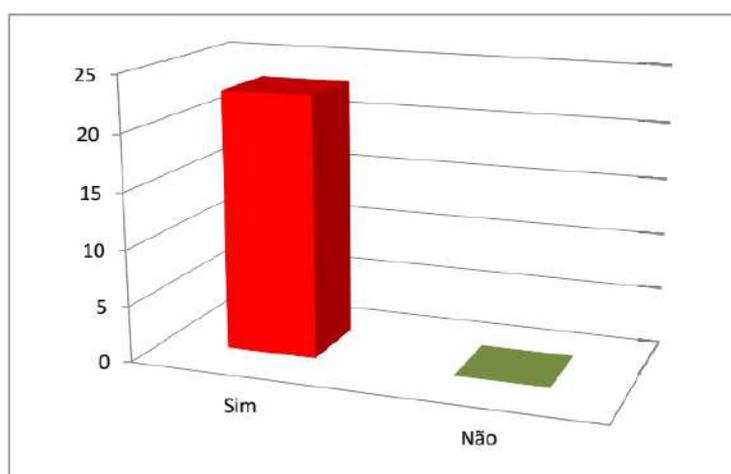


Gráfico 8. Você acha que os jogos ajudam na imaginação e raciocínio das crianças?

Fonte: Oliveira, 2018

Percebemos mais uma vez pelo Gráfico 8, com 100% para a resposta sim, podemos observar que os estudantes de pedagogia acreditam que os jogos ajudam a melhorar a imaginação e raciocínio das crianças, durante o jogo a criança precisa explorar a sua imaginação, além de forçar seu raciocínio para conseguir resolver o jogo e seguir todas as regras.

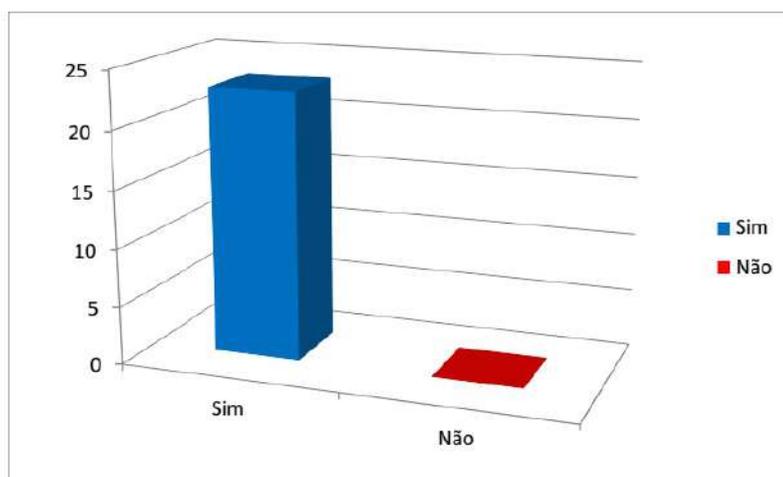


Gráfico 9: Você acha que as aulas utilizando jogos são as preferidas dos alunos?  
Fonte: Oliveira, 2018

Os jogos são uma forma de diversão, enquanto joga a criança esta em um momento de descontração, mesmo usando o em forma de didática. Assim quando o jogo é usado, para muitas crianças é um momento de brincadeira e acaba sendo um dos melhores momentos do dia. No gráfico 9 conseguimos observar que todos admitem essa afirmação.

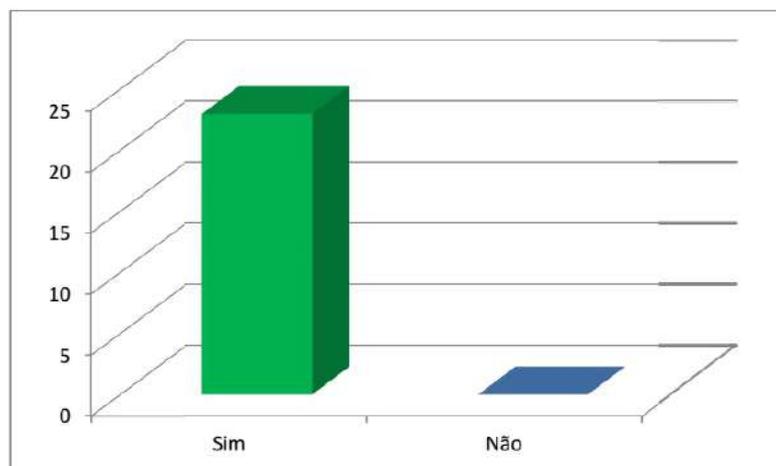


Gráfico 10. Você acha os jogos um elemento fundamental na metodologia de ensino? Fonte: Oliveira 2018

Visualizando o Gráfico 10, podemos observar que todos acreditam na eficiência dos jogos como parte da metodologia de ensino, tornando indispensável nas aulas de turmas do ensino infantil, sendo um elemento fundamental no ensino das crianças.

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho abordou uma pesquisa em torno da importância da utilização dos jogos em turmas de educação infantil, com foco nos concluintes do ano de 2018 do curso de pedagogia da universidade estadual da Paraíba, campus III Guarabira. Podemos afirmar que a utilização dos jogos é algo indispensável na metodologia de ensino para educação infantil.

Vale ressaltar também, que muitos ainda não tiveram experiências em sala de aula, e todo seu conhecimento é apenas teórico. Mesmo assim nenhum exitou em responder "sim", para as necessidades e a relevância dos jogos na educação das crianças.

Alem disso, também sem nenhuma resposta contraria, todos acreditam que além da criança os jogos é muito importante para a formação da pessoa como professor, melhorando a relação professor/aluno e aumentando o gosto pelo ensino.

Sendo assim, concluímos que os jogos é um método eficaz e indispensável de ensino, contribuindo para a formação do aluno e do professor, e que os futuros educadores são conscientes dos benefícios que traz. Fazendo destes discentes cidadãos críticos, tendo o mundo em constantes mudanças.

## 6. REFERÊNCIAS

ANTUNES, Celso. **O Jogo e a Educação Infantil: falar e dizer, olhar e ver, escutar e ouvir**, fascículo 15. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003, 4ª edição.

ÁRIES, Phillipe. **A história social da infância e da família**. Rio de Janeiro, RJ: Zahar, 1981.

ALMEIDA, A. Ludicidade como instrumento pedagógico. Disponível em: <<http://www.cdof.com.br/recrea22.htm>>. Acesso no dia 05 de junho de 2018.

BORIN, Julia. **Jogos e Resolução de Problemas: uma estratégia para as aulas de matemática**. São Paulo: IME-USP, 1996.

BLUMENTHAL, Ekkehard. **Brincadeiras de movimento para a pré-escola: uma contribuição para estimular o desenvolvimento de crianças de 3 a 5 anos**. São Paulo: Manole, 2005.

Brasil. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: matemática**. Brasília, 1997.

\_\_\_\_\_. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria da Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a Educação Infantil**. Brasília, 1998. 2V.

BROTTO, Fábio Otuzi. Jogos Cooperativos: o jogo e o esporte como um exercício de convivência. Santos, SP: Projeto Cooperativo, 2001. APUD Eliane Loreni. As Contribuições dos Jogos Cooperativos na Educação Infantil A Partir do Projeto "União Faz a Vida". 2009. Disponível em <[http://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/1273/Bach\\_Eliane\\_Loreni.pdf?sequencia=1](http://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/1273/Bach_Eliane_Loreni.pdf?sequencia=1)> Acesso em 03 Jun. 2018.

Caillois, R. **Os jogos e os homens, a máscara e a vertigem**. Lisboa: Cotovia, 1990.

CONCEPÇÃO DE JOGO SENGUNDO PIAGET. PORTAL EDUCAÇÃO. Disponível em: <[www.portaleducacao.com.br/conteudo/artigos/educacao/concepcao-do-jogo-segundo-piaget/15660](http://www.portaleducacao.com.br/conteudo/artigos/educacao/concepcao-do-jogo-segundo-piaget/15660)>. Acesso em: 24 de maio de 2018

CORIA-SABINI, Maria Aparecida, LUCENA, Regina Ferreira de. **Jogos e Brincadeiras na educação infantil**. São Paulo, SP: Papyrus, 2004.

DHOME, Vânia. **Atividade lúdica na educação: o caminho de tijolos amarelos do aprendizado**. Rio de Janeiro: Vozes, 2003.

FREITAS, Danyelle Cristina Dias. **A importância do lúdico na aprendizagem infantil**. Rio de Janeiro, RJ: Universidade Candido Mendes, 2003.

- FERNANDEZ, A. **O saber em jogo: A psicopedagogia propiciando autoras de pensamento.** Porto Alegre: artes Médicas, 2001.
- FALKEMBACH, Gilse A. M. **O lúdico e os jogos educacionais.** Santa Catarina, RS: Universidade Federal do rio Grande do Sul, 2008.
- GRANDO, R. C.A, **O Conhecimento Matemático e o Uso dos Jogos na Sala de Aula.** Campinas SP, 2000. Tese de Doutorado. Faculdade de Educação, UNICAMP.
- Guzmán *apud* SANTOS, Fernando Luiz Ferreira. **Matemática e o jogo: influencia no rendimento escolar.** Lisboa. Universidade Nova de Lisboa, 2008.
- PIAGET, Jean. **A Formação do Símbolo na Criança: imitação, jogo e sonho.** Rio de Janeiro: Zandar, 1978.
- JESUS, Ana Cristina Alves de. **Como aplicar jogos e brincadeiras na educação infantil.** Rio de Janeiro, RJ: Brasport, 2010.
- KISHIMOTO, T. M. **Jogos tradicionais infantis: o jogo, a criança e a educação.** Petrópolis: Vozes, 1993.
- LOPES, M. G. **Jogos na educação: confecção, modelos, objetivos, regras.** Brasil: Hemus, 1996.
- MARATORI, Patrick Barbosa. **Porque usar jogos educativos no processo de ensino e aprendizagem?.** Rio de Janeiro, RJ: Universidade Federal do Rio de Janeiro: 2003.
- MONTESSORI, M. **Pedagogia científica** Trab. A. A. Brunetti. São Paulo, Flamboyant, 1960.
- OLIVEIRA, Zilma de Moraes Ramos de. **Educação infantil: fundamentos e métodos.** 6. Ed. São Paulo: Cortez. 2010.
- OLIVEIRA, Z. M. **Creches: Crianças, Faz de Conta & Cia.** Petrópolis: Vozes, 1995.
- PANIAGUA, Gema. PALACIOS, Jesús. **Educação Infantil: resposta educativa à diversidade.** Porto Alegre: Artmed, 2007.
- RIZZO, Gilda. **Jogos Inteligentes: a Construção do Raciocínio na Escola Natural.** São Paulo, SP: Bertand Brasil, 1996.
- SOARES, F. S. Movimento da Matemática Moderna: avanço ou retrocesso?. 192 f. Dissertação (Mestrado em Matemática Aplicada) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, RJ, 2001. Apud ROMPATO, Claudete. JOGO DE REGRAS E O CONHECIMENTO MATEMÁTICO PARA CRIANÇAS DE 4 E 5 ANOS. Disponível em <<https://acervodigital.ufpr.br/bitstream/handle/1884/51051/R%20-%20E%20-%20CLAUDETE%20ROMPATO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>> Acesso em 03 Jun. 2018.

SMOLE, Kátia Stocco; DINIZ, Maria Ignez; MILANI, Estela. **Caderno do Mathema-Jogos de matemática**. Porto alegre: Artmed, 2007.

STORNILOLO, Sylvania Regina. **A música na educação infantil como facilitadora do processo de aprendizagem**. São Paulo, SP: Editora Autografia, 2016.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Fontes, 1987.

WALLON, Henri. **Psicologia e educação da criança**. Lisboa: Vega/Universidade, 1979

**APÊNDICE**

**APÊNDICE A** – Questionário aplicado nas turmas concluintes da UEPB, com intuito de colher dados para a realização da pesquisa

1- Qual a sua escolaridade?

Graduação ( ) Especialização ( ) Mestrado ( )

2- Quantos anos você se encontra em sala de aula?

0 a 2 anos ( ) 3 a 5 anos ( ) 6 a 9 anos ( ) Mais de 10 anos ( )

3- Você utiliza ou utilizará jogos nas suas aulas?

Sim ( ) Não ( )

4- Você acha que os jogos facilita o ensino e aprendizagem?

Sim ( ) Não ( )

5- Você acha que os jogos melhora o gosto pelo ensino?

Sim ( ) Não ( )

6- Você acha que os jogos melhora a relação aluno/professor e vice-versa?

Sim ( ) Não ( )

7- Você acha que a utilização dos jogos melhora a concentração dos alunos?

Sim ( ) Não ( )

8- Você acha que os jogos ajudam para a imaginação e raciocínio das crianças?

Sim ( ) Não ( )

9- Você acha que as aulas utilizando jogos são as preferidas dos alunos?

Sim ( ) Não ( )

10- Você acha os jogos um elemento fundamental na metodologia de ensino?

Sim ( ) Não ( )