



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA**  
**PRÓ-REITORIA DE ENSINO MÉDIO, TÉCNICO E EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA**  
**CURSO DE PEDAGOGIA – PARFOR/CAPES/UEPB**

**MARIA DO SOCORRO DA NÓBREGA BRITO**

**OS JOGOS NO PROCESSO DA APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

**PATOS – PB**

**2019**

**MARIA DO SOCORRO DA NÓBREGA BRITO**

**OS JOGOS NO PROCESSO DA APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Trabalho de conclusão de curso apresentado a Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título de Licenciatura Plena em Pedagogia.

Orientadora: Nadia Farias dos Santos

**PATOS – PB**

**2019**

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.

B862j Brito, Maria do Socorro da Nobrega.  
Os jogos no processo da aprendizagem na Educação Infantil [manuscrito] / Maria do Socorro da Nobrega Brito. - 2019.  
20 p.  
Digitado.  
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação EAD em Licenciatura em Pedagogia) - Universidade Estadual da Paraíba, EAD - Patos, 2019.  
"Orientação : Profa. Ma. Nadia Farias dos Santos, Pró-Reitoria de Ensino Médio, Técnico e Educação à Distância."  
1. Jogos educativos. 2. Aprendizagem. 3. Ludicidade. 4. Estágio supervisionado. I. Título

21. ed. CDD 371.337

**MARIA DO SOCORRO DA NÒBREGA BRITO**

**OS JOGOS NO PROCESSO DA APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Trabalho de conclusão de curso apresentado a Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título de Licenciatura Plena em Pedagogia.

Orientadora: Nadia Farias dos Santos

Aprovada em 1 de junho de 2019.

**BANCA EXAMINADORA**

*Nadia Farias dos Santos*

---

Profa. Ma. Nadia Farias dos Santos UEPB/IFRN (orientadora)

*Lidiane Rodrigues Campêlo*

---

Profa. Ma. Lidiane Rodrigues Campêlo da Silva

*Janine Vicente Dias*

---

Profa. Dra. Janine Vicente Dias

**PATOS/PB**

**2019**

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO</b>	<b>6</b>
<b>2 O CONCEITO HISTORICO DOS JOGOS</b>	<b>8</b>
2.1 As principais contribuições dos jogos para a educação	11
2.2 As teorias dos jogos	13
<b>3 ESTÁGIO I – EDUCAÇÃO INFANTIL</b>	<b>14</b>
3.1 Contextualizando o estágio	14
3.2 Proposta de intervenção	15
3.3 Descrição da experiência	17
<b>4 CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	<b>18</b>
<b>REFERÊNCIAS</b>	<b>19</b>

## OS JOGOS NO PROCESSO DA APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Maria do Socorro da Nóbrega Brito

[mariadosocorrobrito1000@gmail.com](mailto:mariadosocorrobrito1000@gmail.com)

### RESUMO

A temática em questão apresenta um estudo acerca dos jogos no processo a aprendizagem objetivando trazer reflexões, contribuindo para a formação do aluno, conscientizando e incentivando os educandos a fazer suas descobertas. A escolha desta justifica-se pelas diversas indagações sobre os jogos e sua influência para o processo educacional no âmbito escolar, e a utilização deste como metodologia. Assim sendo, é importante que o docente estimule o seu aluno cotidianamente no processo de construção do conhecimento. O objetivo para esse trabalho é discutir a importância dos jogos para a aprendizagem dos alunos na educação infantil com base nas experiências vivenciadas no Estágio Supervisionado e a luz das teorias que fundamentam a utilização dos jogos como ferramenta de aprendizagem para a educação da criança nos primeiros anos de escolaridade. A partir desse pensamento, e com o objetivo definido, buscamos um percurso metodológico fazendo uso da revisão bibliográfica a partir de autores que estudam o assunto. Com isso, conseguimos apresentar reflexões que nos ajudam a pensar a importância dos jogos para a aprendizagem dos alunos. Portanto, o jogo é importante ferramenta que o educador deve utilizar no cotidiano da sala de aula na sua prática pedagógica, pois possibilita e auxilia aos educandos uma educação, formação de indivíduos, garantindo assim, aprendizagem, desenvolvimento, e construção do conhecimento.

**Palavras-Chaves:** Jogos educativos. Aprendizagem. Ludicidade. Estágio supervisionado. Formação de professores.

### ABSTRACT

The theme in question presents a study about the games in the learning process aiming to bring reflections, contributing to the formation of the student, raising awareness and encouraging learners to make their discoveries. The choice of this is justified by the various inquiries about the games and their influence on the educational process in the school environment, and the use of this as a methodology. Therefore, it is important that the teacher stimulates his student every day in the process of knowledge construction. The objective of this work is to discuss the importance of games for students' learning in early childhood education based on the experience of the Supervised Internship and the light of the theories that support the

use of games as a learning tool for the education of the child in the first years of schooling. From this thought, and with the defined objective, we seek a methodological course making use of the bibliographical revision from authors who study the subject. With this, we were able to present reflections that help us to think about the importance of games for students' learning. Therefore, the game is an important tool that the educator must use in the daily classroom in his pedagogical practice, as it enables and assists students in education, training of individuals, thus ensuring learning, development, and construction of knowledge.

**Keywords:** Educational games. Learning. Ludicidade. Supervised internship. Teacher training.

## 1 INTRODUÇÃO

Desde muito cedo a criança se comunica, as brincadeiras e os jogos fazem parte de seu convívio, desenvolvendo um relevante papel para a aquisição de competências e habilidades, tais como a atenção, memória, e interação, importantes para a aprendizagem dos educandos.

O jogo é um instrumento imprescindível para a prática pedagógica em sala de aula, pois auxilia junto ao professor a construção do conhecimento do alunado no âmbito escolar. Esse trabalho tem como foco a discussão sobre a importância que os jogos possuem no processo de ensino aprendizagem das crianças.

No dia a dia da sala de aula observamos que os alunos podem aprender de maneira prazerosa, possibilitando o professor trabalhar limites e regras, bem como, suas atividades cognitivas, suas atitudes, a cooperação, sua identidade, e sua autonomia. Entretanto, os jogos são atividades lúdicas que contribuem para melhor desenvolvimento integral, social, psicomotor e cognitivo no processo de ensino-aprendizagem das crianças.

O presente trabalho de fundo bibliográfico tem como base e preocupação com a utilização de jogos como método de ensino direcionado ao aprendizagem das crianças em sala de aula, e como este pode contribuir para uma prática pedagógica prazerosa e lúdica, de forma que possa propiciar ao alunado a aquisição de conhecimento.

O lúdico é uma forma que propicia as crianças aprender de maneira prazerosa, através dos jogos trabalhando nestes os limites e regras, e assim,

desenvolvendo competências e habilidades, suas atitudes, a cooperação, sua identidade, sua autonomia.

Sendo assim, este trabalho divide-se em quatro capítulos, onde cada um descreve sucintamente a importância dos jogos no processo de ensino-aprendizagem, bem como, a intervenção em sala de aula. No primeiro capítulo dar ênfase ao surgimento dos jogos na educação, e no processo de ensino-aprendizagem, de sua evolução ao longo dos anos, e o seu contexto histórico.

Portanto, o jogo é uma ferramenta importante que o docente deve utilizar no cotidiano da sala de aula na sua prática pedagógica, pois possibilita e auxilia aos educandos uma educação, formação de indivíduos, garantindo assim, aprendizagem, desenvolvimento, e construção do conhecimento, bem como, estimulando reações afetivas, sociais e cognitivas.

Esse trabalho tem como objetivo geral discutir a importância dos jogos para a aprendizagem dos alunos na educação infantil com base nas experiências vivenciadas no Estágio Supervisionado e a luz das teorias que embasam a utilização dos jogos como ferramenta de aprendizagem para a educação da criança nos primeiros anos de escolaridade.

Assim sendo, para atender ao objetivo em tela apresentamos uma pesquisa bibliográfica, tendo por base alguns autores como Piaget, Vygotsky, Winnicott, Kishimoto entre outros.

A escolha da temática justifica-se pelas diversas indagações sobre os jogos e sua influências para o processo educacional no âmbito escolar, e a utilização deste como metodologia. Assim sendo, é importante que o docente estimule o seu aluno cotidianamente no processo de construção do conhecimento.

O Estágio Supervisionado é um momento de aprendizagem, abrangendo observações problematização e reflexão do exercício docente. Assim, esse artigo é fruto das vivências e reflexões originadas nos diversos momentos do Estágio Supervisionado, em especial na educação infantil.

Desse modo, o presente trabalho se caracteriza como qualitativo, bibliográfico e de campo com dados coletados a partir das observações e vivências nos Estágios Supervisionados em sala de aula da escola de campo.

No segundo capítulo enfatiza o brinquedo e os jogos, as suas definições e principais contribuições para o processo de ensino-aprendizagem do aluno em sala



de aula. No terceiro capítulo faz uma discussão acerca das teorias dos jogos tendo como principais autores Piaget e Vygotsky.

Contudo, finaliza no último capítulo com a intervenção na sala de aula, a prática pedagógica que foi aplicada pelo professor na turma, as observações e o desenvolvimento das atividades que compreende a identificação dos principais obstáculos do professor cotidianamente na esfera educacional, e as principais estratégias de aprendizagem.

## **2 O CONCEITO HISTORICO DOS JOGOS**

O jogo é anterior ao século XVI, alguns estudos apontam para jogos realizados em Roma e na Grécia, e que eles eram destinados ao aprendizado das letras. Esse interesse descreveu com a chegada do cristianismo, que objetivava uma educação com foco disciplinador, baseada na memorização e na obediência.

A partir desse momento, os jogos passaram a serem vistos como fonte de delitos, que levam seus praticantes à prostituição e a embriaguez. Somente durante o renascimento que o jogo perdeu esse caráter reprovável perante a sociedade e entra no cotidiano dos jovens como diversão.

O desenvolvimento científico ocorrido durante o século XVIII, os jogos passaram por transformações e inovações que os popularizaram, uma vez que antes eram reservados somente aos nobres. Portanto, com essa popularização se tornaram alvo de divulgação e críticas como os jogos de trilhas e tabuleiros, pois estes histórias de reis e divulgam eventos históricos da época (KISHIMOTO, 2003).

O jogo tiveram origem no termo latino “jocus”, que significa “gracejo, graça, pilhéria, escárnio, zombaria”. Já em latim, essa é a palavra originalmente reservadas para as brincadeiras verbais, piadas, enigmas, charadas, etc. (FRIEDMANN, 2006, p. 41).

O jogo é sinônimo de brincadeira e diversão, para a educação torna-se importante ferramenta, que o professor deve utilizar em sala de aula, pois, de forma prazerosa os alunos aprendem brincando.

Assim Vygotsky (1991, p. 122), destaca que:

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 específica humana, a capacidade de imaginar (...). Brincando a criança cria situações fictícias, transformando com algumas ações o significado de alguns objetos.

Aos jogos estão presente em diversas origens, sendo conhecidos e transmitidos de diferentes formas e jeitos de jogar. Eles têm a função de ajudar a construir e desenvolver uma convivência harmônica entre as crianças, estabelecendo regras e sentidos, possibilitando assim, um convívio interativo e democrático, porque como manifestação espontânea da cultura popular, os jogos tradicionais tem a função de perpetuar a cultura infantil e desenvolver formas de convivência social (KISHIMOTO, 1993, p. 15).

O jogo é uma atividade que é capaz de absorver o jogador de maneira intensa, isso significa que o jogo é realizado sem uma intencionalidade e se relaciona como uma atividade prazerosa. Mas, também pode prender a sua atenção quando consegue concentrar e internalizar as normas e regras para cobrá-la dos colegas e dos outros adultos (HUIZINGA, 1938, apud FRIEDMANN, 1996, p. 22).

O jogo é uma atividade que pode e deve ser utilizada para a educação formal Pois se configura como um eficiente recurso pedagógico. Várias são os motivos que fazem os educadores recorrerem ao jogo e a utilizá-lo no processo de ensino–aprendizagem. Já que o jogo é natural para a criança, e neste sentido satisfaz uma necessidade interna, pois o ser humano apresenta uma tendência a ludicidade. A atividade do jogo apresenta dois elementos que a caracterizam: o prazer e o esforço espontâneo (RIZZI e HAYDT, 2007, p. 13).

O jogo como brincadeira apresenta recursos auxiliares para promover o desenvolvimento físico, mental, e sociemocional da criança. Isso porque, a criança ao se desenvolver fisicamente, com a ajuda do jogo, aprende a correr, pular, saltar, se relacionar, controlar seus sentimentos no meio social de convívio (SANTOS, 2000, p. 161).

Para Kishimoto (2002, p. 13), destaca que:

O jogo como promotor de aprendizagem e do desenvolvimento, passa a ser considerado nas práticas escolares como importante aliado para o ensino, já que colocar o aluno diante de situações lúdicas como jogo pode ser uma boa estratégia para aproximá-lo dos conteúdos culturais e serem veiculados na escola.

Jogo é uma forma básica de comunicação infantil com a qual a criança inventa o mundo e elabora os que é fundamental para seu desenvolvimento psíquico (BRIMAN, 1999, p. 03).

O jogo como recurso pedagógico é muito expressivo. No contexto cultural e biológico é uma atividade livre, alegre que envolve uma significação, oferecendo inúmeras possibilidades educacionais, pois favorece o desenvolvimento corporal, estimula a vida psíquica e a inteligência, contribuindo para adaptação ao grupo, preparando para viver em sociedade participando e questionando os pressupostos das relações sociais tais como estão postos (KISHIMOTO, 1999, p. 37).

O jogo ocorre espontaneamente para a criança, sendo ignorado pelo professor ao utilizar o jogo simbólico como metodológico da educação infantil, que mesmo predominando a fantasia, tende a criança a realidade (OLIVEIRA, 2008, p. 231).

Os jogos são utilizados desde os primórdios da sociedade, tanto quanto diversão, como aprendizagem e enriquecimento intelectual, principalmente a matemática que desempenha papel decisivo em nosso cotidiano nos ajudando a resolver problemas, criando soluções para os mesmos (HUIZINGA, 1980).

Assim Friedman (1996, p. 75), menciona que:

O jogo não é somente um divertimento ou uma recreação. Atualmente o jogo não pode ser visto e nem confundido apenas como competição e nem considerado apenas imaginação, principalmente por pessoas que lidam com crianças de educação infantil. O jogo é uma atividade física ou mental organizada por um sistema de regras, não é apenas uma forma de divertimento, mas são meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual, proporcionando a relação entre parceiros e grupos, através da interação a criança terá acesso à cultura, dos valores e aos conhecimentos criados pelo homem.

O movimento lúdico se torna uma fonte prazerosa de conhecimento, pois nela a criança elabora a classificação, sequências lógicas, desenvolve o psicomotor e a afetividade e amplia conceitos das várias áreas da ciência (RONCA, 1989, p. 27).

Os jogos culturais infantis, quando utilizados nas instituições de ensino auxiliam o processo de ensino aprendizagem da criança, deixam de ser apenas uma brincadeira prazerosa e inocente, pois a intenção pedagógica é promover o desenvolvimento da criança (KISHIMOTO, 2003).

Os primeiros são chamados de jogos imaginativo como, por exemplo, as fábulas; essa modalidade estimula o desenvolvimento cognitivo e afetivo da criança, pois elas vivenciam o comportamento do adulto. Quando o segundo pode-se citar o jogo de dominó; neste a imaginação está limitada, pois as normas que norteiam o jogo, exigindo atenção para o desenvolvimento (RIBEIRO; SOUZA, 2011, p. 15).

Portanto, os jogos definem a atividade individual da criança, designa movimentos, desenvolve o seu conhecimento, e, assim, brincando a criança cria situações, transformando ações, constrói e desenvolve, estabelece regras, critérios e sentidos, possibilitando um convívio mais social promovendo e desenvolvimento físico, mental e sociemocional da criança.

## **2.1 As principais contribuições dos jogos para a educação**

Os jogos contribuem para o desenvolvimento integral das crianças, é por meio destes que podemos propiciar o desenvolvimento da personalidade, autonomia, e demais aspectos das crianças.

O brincar é algo que promove atração na criança, além de entusiasmo e motivação, facilitando a brincadeira e contribuindo para o desenvolvimento do pensamento, da análise, da experimentação e da comparação de coisas e objetos que fazem parte do seu cotidiano (CUNHA, 2005).

O jogo em diversas situações na sala de aula, as crianças exercitam seu conhecimento lógico, matemático, ao fazermos o calendário e marcamos o dia da semana, quando alunos vieram e quantos faltaram (WINNICOTT, 1997).

Para Oliveira (2010, p. 76). Destaca que:

No ambiente de ensino aprendizagem escolar, os jogos podem ser utilizados mas diversas disciplina. Quebrando cercas, rompendo barreiras, eles possibilitam uma série de inovações metodológicas (...). É através do jogo que a criança cria uma situação imaginária, são recursos privilegiados de desenvolvimento da criança pequena por acionar e desenvolver processo psicológicos como a memória e a capacidade de expressar elementos com diferentes linguagens, de representar mundo por imagens, de tomar o ponto de vista de um e ajustar seus próprios argumentos por meio do confronto de papéis que nele estabelece de ter prazer e de partilhar situações plenas de emoção e afetividade.

O jogo representa para a criança mais do que um simples ato de brincar. Por meio dele, ela está se comunicando e se expressando com o mundo. A experiência com as múltiplas funções dos jogos é fundamental para o desenvolvimento infantil. Os jogos estar presente de forma planejada, com intencionalidade e objetivos para o cotidiano da educação infantil (FRIEDMAN, 1996, p. 14).

A utilização dos jogos como estratégias de ensino e aprendizagem na disciplina, pode contribuir com a prática pedagógica docente como mais um recurso para minimizar as dificuldades de aprendizagem apresentadas por parte dos discentes (SANTOS, 2007, p. 02).

O jogo, o brincar, deve apresenta a possibilidade de liberdade para as crianças irem além das suas fantasias. Deve ser uma atividade espontânea e quando imposta deixa de ser uma brincadeira ou um jogo, ou do faz de conta. É na brincadeira que as crianças aprendem com os outros a pensarem, descobrindo assim, uma forma de troca de ideias e o respeito pelo outro. Enquanto aprendem brincando também ensinam, algo de vivência, resultando na interação do aprender e ensinar a dividir os outros (HUIZINGA, 1999).

Assim Carvalho (1992, p. 14). Traduz que:

O jogo na vida da criança é de fundamental importância, pois quando ela brinca, explora e manuseia tudo aquilo que está a sua volta, através de esforços físicos e mentais sem se sentir coagida pelo adulto, começa a ter sentimentos de liberdade, real valor e atenção são vivenciados naquele instante.

O jogo e a brincadeira são considerados como atividades importantes, e assim sendo, sua utilização no espaço da escola apresenta muitas possibilidades para o processo de ensino-aprendizagem. A criança por meio do jogo se sente motivada, pois a partir do uso jogos e brincadeiras o/a educador/a por meio do prazer realiza a atividade e consegue alcançar o objetivo de aprendizagem, criando esquemas mentais, e estimulando o pensamento, o tempo e espaço, assim integra várias dimensões da personalidade tais como: afetividade, socialização, coordenação motora e cognitiva (KISHIMOTO, 2002).

Assim, os jogos podem contribuir com a prática pedagógica docente como recurso no atendimento as dificuldades de aprendizagem, sendo uma atividade com,

valor educacional, que estimula o pensamento da criança, o tempo e o espaço, integrando assim as diversas dimensões da personalidade.

## **2.2 As teorias dos jogos**

Os jogos apresentam em si, uma variedade teorias, que contribuem para o desenvolvimento da criança em sala de aula, onde através das brincadeiras e brinquedos no cotidiano da sala de aula, estas se sentem mais propícia a desenvolver-se.

A realidade do brinquedo é comparada aos jogos simbólicos com regras. O que na vida real passa despercebido pela criança se torna uma regra de comportamento no brinquedo. Às vezes, o brinquedo é reconhecido no aspecto simbólico nas atitudes da criança (VYGOTSKY, 1998, p. 125).

Os jogos simbólicos são importantes para a educação porque trazem regras e limites, contribuindo e promovendo para as crianças aspectos, valores e atitudes no cotidiano da sala de aula.

Suscintamente, os jogos de exercícios são a primeira forma de jogo que a criança conhece e aparece antes do desenvolvimento verbal completo. Tem como característica o fato de a criança brincar pelo prazer do conhecimento do objeto, da exploração, do desenvolvimento motor ou, como o próprio nome diz, do puro exercício. Nesse fase a criança brinca basicamente sozinha ou com a mãe (PIAGET, 1978).

Os primeiros jogos destacam o novo, no qual a criança buscar explorar um brinquedo diferente e novo, que não conhecia, e assim, chama a atenção, e proporcionando aprender aos poucos através do manuseio.

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

O jogo, o brinquedo e a brincadeira, tem funções e significados diferentes para as crianças em idades diferenciadas de pré escola e idade escolar, tendo o pensamento específico para cada idade.

As crianças elaboram estruturas mentais a partir da brincadeira, da criação de situações imaginárias surge da tensão do indivíduo e a sociedade. O lúdico liberta a criança das amarras da realidade (VYGOTSKY, 1997, p. 84).

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

Contudo, as teorias dos jogos de Piaget e Vygotsky contribuem para o desenvolvimento das crianças, porque faz discussões acerca do conhecimento e desenvolvimento das crianças através de jogos, brinquedos e brincadeiras no cotidiano da sala de aula, sendo relevantes para a educação porque traz regras e limites.

### **3 ESTÁGIO I – EDUCAÇÃO INFANTIL**

#### **3.1 Contextualizando o estágio**

O Estágio Supervisionado é um momento de aprendizagem abrangendo observação, problematização, reflexão e respeito no exercício docente. A experiência do Estágio representa um importante aspecto de formação do futuro docente, mesmo com todas as dificuldades que possam encontrar durante o estágio, são dificuldades normais no seu futuro profissional, onde apenas com muita experiência consegue administrar melhor essa situação.

Após a vivência do estágio supervisionado nos níveis de observação, participação e atuação podem entender a importância desse estágio para a formação docente. Esse estágio tem por finalidade ressaltar a relevância do estágio na educação infantil, verificando o modo de trabalhar e pôr em prática conhecimentos obtidos na sala de aula, refletindo acerca de cada momento desse processo, e estabelecendo conceitos necessários para seu desenvolvimento.

A educação infantil deve ser lúdica e prazerosa, sendo fundamental nas mais variadas experiências e no prazer de descobrir a vida, colocando as crianças em contato com uma variedade de estímulos e experiências, que propiciem a ela seu desenvolvimento integral.

A educação infantil tem sido primordial para a aprendizagem efetiva, melhorando o desempenho escolar futuro e propiciando a criança resultados superiores ao chegar ao ensino fundamental. E o estágio supervisionado nos proporciona momentos de muita aprendizagem e troca de experiências uns com outros.

A formação de professores de educação infantil é complexa, e constitui um campo de construção com características peculiares. Essa modalidade de ensino deveria ser a mais valorizada, por se tratar do alicerce da educação. O estágio supervisionado foi desenvolvido na Escola Municipal Lúcia de Fátima Moraes, foi frente as atividades relacionadas ao estágio supervisionado II, que se refere a educação infantil.

A escola é composta por alunos que em sua maioria apresenta comportamento adequado a sua idade. Observou-se também que há espaço coletivo para manter a qualidade de ensino, das ações administrativas e a otimização dos recursos. Esses aspectos fazem da referida escola, enquanto infância pública ser reconhecida pelos pais e comunidade na sua qualidade de ensino.

A escola oferece a comunidade um ensino de qualidade, sendo referência de educação, pautada em conceitos atualizados de educação e práticas educativas, voltando-se para o prazer de aprender através da interação com o grupo social, funcionando nos turnos matutino e vespertino, com 08 salas de aulas atendendo crianças do infantil e fundamental, anos iniciais.

O projeto político pedagógico da instituição foi elaborado por todos os funcionários, professores e administração juntamente com indivíduos que fazem parte da comunidade escolar. Tendo como objetivo principal formar pessoas capazes de pensar e agir como cidadãos, respeitando suas limitações e idades, mas já trabalhando a conscientização em relação a importância no processo de transformação de si e do mundo.

### **3.2 Proposta de intervenção**

Considerando a política de educação complementar que valoriza os temas transversais, o tema profissões busca propor discussões, que valorizem os diferentes tipos de trabalho como forma de expressão cultural. Com esses



pressupostos a serem estudados, a criança passara a conhecer o perfil profissional no mercado de trabalho atual, as diversidades de profissões e suas contribuições na sociedade, favorecendo e a construção da identidade pessoal com novas perspectivas e projetos de vida.

O projeto teve como objetivo mostrar as crianças as diversas profissões e sua importância para a sociedade, despertando a curiosidade das crianças em relação as profissões dos seus pais e seus colegas, através das profissões valorizar as profissões e também desenvolver o raciocínio lógico, a expressão oral e corporal, coordenação motora, percepção auditiva e visual, da criança. Além de conhecer e valorizar os diversos tipos de profissões, desenvolver a linguagem oral e escrita, e desfazer qualquer forma de preconceito que possam existir sobre as profissões, etnias e gêneros. O projeto foi desenvolvido na turma do pré-II do turno tarde com 15 alunos, sendo trabalhados todos os sete eixos que nortearam o currículo da Educação Infantil, com os seguintes eixos:

- **Identidade e Autonomia e Movimento:** Reconhecimento progressivo de segmento e elemento do próprio corpo por meio da exploração, das brincadeiras, do uso do desenho e da interação com os outros; expressão de sensações e ritmos corporais por meio de gestos, posturas e da linguagem oral.
- **Natureza e Sociedade:** Participação em atividades que envolvam histórias, brincadeiras, jogos e canções.
- **Artes Visuais:** Exploração e manipulação de materiais, como lápis e pincel de diferentes texturas e espessuras, tintas, tesouras, cola e variados suportes gráficos como jornais, revistas, etc.
- **Linguagem Oral e Escrita:** Uso da linguagem oral para conversar, comunicar-se, relatar suas vivências e expressar desejos, vontades, necessidades e sentimentos, nas diversas situações de interação presente no cotidiano, participação em situações de leitura de diferentes gêneros feita pelos adultos, como contos, poemas, parlendas, etc. observação e manuseio de matérias impressos como livros, revistas, histórias em quadrinhos, etc.
- **Música:** Interpretação oral de músicas e canções diversas, participação em brincadeiras e jogos cantados e rítmicos.

- **Matemática:** Utilização da contagem oral, noção de quantidades, de tempo e de espaço em brincadeiras e músicas junto a professora e nos diversos contextos nos quais as crianças reconheçam essa utilização como necessária.

A Avaliação foi contínua, no decorrer do projeto, verificando a participação, competências, mudanças de atitudes na interação relacional e em relação a perspectiva de um projeto de vida através de metas estabelecidas

### 3.3 Descrição da experiência

O Estágio Supervisionado é de suma importância para a formação do docente, pois através dele, temos a oportunidade de vivenciar o exercício de profissão que escolhemos. Sendo assim, um momento fundamental para o cumprimento desta finalidade.

Este ato educativo desenvolvido no ambiente de trabalho teve como fim, contribuir para a formação, e assim nos preparar para o mercado de trabalho. A realização do estágio proporcionou uma aproximação maior com a sala de aula

O contato com a escola campo forneceu um maior entendimento de como ocorre o processo de ensino aprendizagem e o relacionamento professor-aluno, teoria e prática. O estágio trouxe uma percepção maior do quanto é necessário o educador adotar algumas normas e práticas para a direção de classe, entre elas o fato de que é preciso compreender os problemas de cada criança.

A aprendizagem é constante e se dar de forma heterogênea. As atividades propostas por mim foram desafiadoras e desenvolvidas conforme as características do grupo, mas, também programadas para que todos avancem no processo de ensino e aprendizagem.

Os jogos, as brincadeiras, dentre outras, foram utilizadas como estratégias didáticas de interação e de interdisciplinaridade, transformam-se em situações de aprendizagem significativas. Essa nova experiência me fez crescer, como educadora, pois acredito que contribui de alguma maneira na formação de cidadãos, leitores críticos e reflexivos. Sendo que a partir das experiências vivenciadas as

trocas de saberes, a aproximação com todos os envolvidos, na qual é possível desenvolver um trabalho de parceria, que leve uma educação mais significativa e contextualizada.

#### **4 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Nesse estudo foi feita uma discussão sobre os jogos na educação, e suas principais contribuições apresentando reflexões, e destacando estratégias relevantes para desenvolver competências e habilidades das crianças na educação infantil.

Assim sendo, desde cedo a criança entra em contato com, o mundo dos jogos, desenvolver-se aspectos, auxilia no processo de formação do indivíduo, e contribuindo para o processo de aprendizagem. O tema em questão objetivou analisar as principais contribuições dos jogos para a educação, discutir e abordar sua importância.

O Estágio Supervisionado foi uma experiência importante, porque oportunizou vivenciar o exercício da docência proporcionou uma aproximação maior com a sala de aula, contribuindo para a formação docente, e preparando para o mercado de trabalho. Bem como, propiciou um maior entendimento de como ocorre o processo de ensino aprendizagem e o relacionamento professor-aluno, teoria e prática.

Contudo, essa pesquisa favoreceu um, melhor entendimento acerca dos jogos no processo de educação, apontou avanços significativos, destacou o papel das atividades lúdicas para o dia a dia na sala de aula, o papel do professor na construção do conhecimento de seus alunos, proporcionado ao alunado aprender brincando de forma prazerosa através dos jogos, desenvolvendo suas competências e habilidades, seus aspectos e valores.

Assim sendo, esta pesquisa contribuiu decisivamente e apontou avanços significativos relevantes, destacando o papel dos jogos para a sala de aula, o docente na construção do conhecimento do alunado, usando como metodologia as brincadeiras, levando os alunos a superar seus desafios diários, destacando o jogo como uma importante ferramenta que o educador deve utilizar no cotidiano escolar, possibilitando uma educação e formação dos indivíduos para viver em sociedade.

## REFERÊNCIAS

- BRIMAN, J. **Mal Estar na Atualidade**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1999.
- CARVALHO, A. M. C. (Org.). **Brincadeira e Cultura: Viajando pelo Brasil que brinca**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1992.
- CUNHA, S. R. V da. **Um Pouco além das Decorações das Salas de Aula**. Reflexão e Ação, Santa Cruz do Sul, 2005.
- FRIEDMANN, A. **O Desenvolvimento da Criança através do Brincar**. São Paulo: Moderna, 2006.
- \_\_\_\_\_. **Brincar: Crescer e Aprender- O Resgate do Jogo Infantil**. São Paulo: Moderna, 1996.
- HUIZINGA, J. **Homo Ludens: O Jogo como Elemento da Cultura**. Trad. de Joao Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 1980.
- \_\_\_\_\_. **Homo Ludens: O Jogo como Elemento da Cultura**. São Paulo: Perspectiva, 1999.
- KISHIMOTO, T. M. **Froebel e a Concepção de Jogo Infantil** In\_\_(Org.). **O Brincar e suas Teorias**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.
- \_\_\_\_\_. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. São Paulo: Cortez, 1999.
- \_\_\_\_\_. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. 7º Ed. São Paulo: Cortez, 2003
- \_\_\_\_\_. **Jogo, a Criança, e a Educação**. 7º ed. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes. 1993.
- \_\_\_\_\_. **Jogo, Brinquedo, e a Educação**. 14º ed. São Paulo: Cortez, 2011.
- OLIVEIRA, Z. R. de. **Educação Infantil. Fundamentos e Métodos**. 4º ed. São Paulo, 2008.
- \_\_\_\_\_. **V. B. Jogos de Regras e a Resolução de Problemas**. Petrópolis, Rio de Janeiro: Editora Vozes. 2010.

PIAGET, J. A. **Formação do Símbolo na Criança:** Imitação, Jogo e Sonho, Imagem e Representação. 3º ed. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1978.

RIBEIRO, K. L.; SOUZA, S. P. de. **Jogo na Educação Infantil.** Escola Superior de Ensino Anísio Teixeira. São Paulo, 2011.

RIZZI, L.; HAYDT, R. C. C. **Atividades Lúdicas na Educação Infantil:** Subsídios Práticas para o Trabalho na Pré-escola nas Séries Iniciais do 1º grau. 7º ed. São Paulo: Ática, 2007.

RONCA, P. A. C. **A Aula Operatória e a Construção do Conhecimento.** São Paulo: Edisplan, 1989.

SANTOS, S. M. P. **Brinquedoteca:** A Criança e o Adulto e o Lúdico. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes. 2000.

\_\_\_\_\_. **A Ludicidade como Ciência.** Petrópolis, Rio de Janeiro: Editora Vozes. 2007.

VYGOTSKY, L. S. **Obras Escogidas. V. Madrid:** Centro de Publicaciones Del MEC Y Visor Distribuciones. 1997.

\_\_\_\_\_. **Obras Escogidas. V. Madrid:** Centro de Publicaciones Del MEC Y Visor Distribuciones. 1991.

\_\_\_\_\_. **A Formação Social da Mente:** O Desenvolvimento dos Processos Psicológicos Superiores. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

\_\_\_\_\_. **A Formação Social da Mente.** 6º Ed. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1998.

WINNICOTT, D. W. **O Brincar e seu Mundo.** Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1997.