



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE EDUCAÇÃO
CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM PEDAGOGIA
MODALIDADE À DISTÂNCIA**

ANA CLAUDIA DA SILVA SANTOS

**JOGOS TRADICIONAIS NA EDUCAÇÃO INFANTIL:
Diversidade e Cultura**

**LUCENA - PB
2013**

ANA CLAUDIA DA SILVA SANTOS

**JOGOS TRADICIONAIS NA EDUCAÇÃO INFANTIL:
Diversidade e Cultura**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Coordenação do Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia na Modalidade à Distância, do Centro de Educação da Universidade Federal da Paraíba, como requisito institucional para obtenção do título de Licenciatura em Pedagogia.

Orientadora: Prof.^a Ms. Danielle Menezes de Oliveira.

**LUCENA- PB
2013**

S237j Santos, Ana Claudia da Silva.

Jogos tradicionais na educação infantil: diversidade e cultura / Ana Claudia da Silva Santos. – João Pessoa: UFPB, 2013.
56f.

Orientador: Danielle Menezes de Oliveira
Monografia (graduação em Pedagogia – modalidade à distância)
– UFPB/CE

1. Educação infantil. 2. Jogos. 3. Prática pedagógica. I. Título.

UFPB/CE/BS

CDU: 373.24 (043.2)

**JOGOS TRADICIONAIS NA EDUCAÇÃO INFANTIL:
Diversidade e Cultura**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Coordenação do Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia na Modalidade à Distância, do Centro de Educação da Universidade Federal da Paraíba, como requisito institucional para obtenção do título de Licenciatura em Pedagogia.

Aprovada em: ____/____/2013

BANCA EXAMINADORA

Prof.^a MS. Danielle Menezes de Oliveira
Prof. Orientador
Universidade Federal da Paraíba - UFPB

Prof.^a. Dra. Nádia Jane de Sousa
Prof. Convidado
Universidade Federal da Paraíba - UFPB

A Deus por ter me permitido esta realização; a minha família pelo constante apoio, enfim, a todos que de alguma forma contribuíram para que fosse possível idealizar o tão esperado diploma. Dedico.

AGRADECIMENTOS

A Deus, por ter me dado o privilégio e direcionamento a esta conquista.

Aos meus familiares, por ter acreditado em mim e, principalmente pelo incentivo a buscar sempre meus ideais e pelo direcionamento nessa grande jornada acadêmica e de vida. Assim, dedico esta conquista com grande orgulho e profunda admiração.

A minha orientadora Danielle Menezes de Oliveira, pelo incentivo e singular profissionalismo que estiveram presentes a cada ensinamento.

A minha tutora Nazaré Ramos que tanto nos ajudou, incentivando-nos sempre a buscar e jamais desistir de nossos objetivos.

A minha grande e estimada amiga Crislaine, que tanto me ajudou, inclusive nos momentos mais difíceis e de desânimo. Pelos momentos que juntas lutamos e buscamos alcançar os nossos ideais, tentando sempre chegar ao auge dos nossos limites. Dias e dias incansáveis de conquista a cada luta. A todos, por cada palavra, meu muito obrigado.

“Criança que não brinca não é criança. Adulto que não brinca perdeu para sempre a criança que existe dentro dele”.

Pablo Neruda.

RESUMO

Este trabalho teve como objetivo analisar a importância das atividades lúdicas como os jogos/brincadeiras tradicionais, em especial na educação infantil como suporte na aprendizagem para o desenvolvimento das potencialidades afetiva, cognitiva e social da criança, bem como elemento básico para que se possam verificar as necessidades básicas e intelectuais das crianças. Para tanto, foi adotada a pesquisa exploratória, explicativa, para a coleta e tratamento dos resultados. Como técnica de coleta de dados foi utilizado um questionário seguido de uma entrevista, mediante a participação de seis professores de Educação Infantil das redes Municipais da cidade de Lucena - PB. Assim sendo, através dos estudos e pesquisas realizadas, concluiu-se que os jogos/brincadeiras tradicionais, têm uma importância fundamental e significativa no desenvolvimento integral das crianças da educação infantil, comprovando que as atividades lúdicas desenvolvem a concentração, a criatividade, as interações sociais e aprendizado cognitivo de forma prazerosa e significativa.

Palavras-chave: Jogo, cultura, Educação Infantil, Prática pedagógica.

ABSTRACT

This study aimed to analyze the importance of recreational activities such as games / traditional games, especially in early childhood education as learning to support the development of affective, cognitive and social potential of the child, as well as a basic element that can verify basic needs of children and intellectuals. To this end, we adopted the exploratory, explanatory, for the collection and processing of results. As a technique for data collection a questionnaire followed by an interview was used by the participation of six teachers. Early Childhood Education of Municipal networks Lucena City - PB. Thus, through the studies and research conducted, it was concluded that the games/traditional games, have a significant importance in fundamental and integral development of children in early childhood education, proving that playful activities develop concentration, creativity, social interactions and cognitive learning in an enjoyable and meaningful way.

Keywords: Game, Culture, Early Childhood Education, Pedagogical Practice.

Sumário

INTRODUÇÃO	09
Capítulo 1 – IMPORTÂNCIA DO BRINCAR PARA A FORMAÇÃO DA CRIANÇA.....	12
1.1 Educação Infantil	12
Capítulo 2 – A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE	16
2.1 O Lúdico como fonte para o desenvolvimento da criança	16
2.2 O brincar no processo de ensino-aprendizagem	18
2.3 O brincar e sua cultura.....	21
2.4 Jogo e criança: uma parceria lúdica que dá certo	24
Capítulo 3 – PERCURSO METODOLÓGICO	28
3.1 Caracterização da Pesquisa	28
3.2 Sujeitos da Pesquisa	28
3.3 Instrumentos para a coleta de dados.....	29
3.4 Procedimentos para a coleta de dados.....	30
Capítulo 4 – JOGOS E BRINCADEIRAS TRADICIONAIS.....	32
4.1 A importância da utilização dos jogos tradicionais como recurso no processo de ensino aprendizagem	32
4.2 Os jogos/brincadeiras tradicionais na prática pedagógica	32
4.3 Compreensão das necessidades básicas da criança através da prática lúdica.....	34
4.4 A importância dos jogos/brincadeiras populares, sua diversidade e à cultura do brincar	35
5 Considerações finais	43
Referências	45
Apêndice	49

INTRODUÇÃO

Em outras épocas, o lúdico era visto como algo nocivo à moral, pois a criança era vista como “miniadulto”, não havendo, portanto, o reconhecimento da imaginação, da criatividade e da curiosidade como elementos inerentes da infância e assim era tratada sem discriminação e sem pudor, ocorrendo desta forma, o desenvolvimento da criança mediante as relações que eram estabelecidas com os mais velhos. Portanto, as atitudes dos adultos eram refletidas nas atitudes das crianças.

Hoje, felizmente a criança passa a ser vista como um ser social, assumindo um papel central nas relações familiares, bem como na sociedade e é durante este processo de aquisição do conhecimento que esta deve ser vista como um ser pleno, cabendo à ação pedagógica reconhecer suas diferenças e ainda direcioná-la a construção da sua identidade pessoal.

Assim sendo, é importante propiciar reflexões a respeito do brincar na contemporaneidade cujo deve ser percebido como sendo algo indispensável e conseqüentemente levado, resgatado nas escolas e utilizado como um instrumento facilitador no processo de ensino-aprendizagem, pois a infância é uma fase de extrema importância para a criança e, desta forma, se deve possibilitar o desenvolvimento de suas habilidades motoras e cognitivas, bem como a construção de seus conhecimentos como um todo.

As situações lúdicas são indiscutivelmente favoráveis ao processo de aprendizagem, porque chamam a atenção da criança durante a realização das atividades, são visivelmente divertidas, prazerosas e plenamente satisfatórias, além de propiciar momentos de interação social e estímulo para que se possa manter o interesse pelas atividades, possibilitando assim, maior rendimento por parte da criança no que concerne a seu desenvolvimento.

A educação e o brincar encontram-se atrelados e, portanto essências para a vida da criança, para sua formação como futuros cidadãos. É a partir destes, do contato da criança com o brincar que estas se tornam conhecedoras das diversas culturas, as quais englobam o brincar e, por conseguinte seu desenvolvimento. Assim, os jogos e as brincadeiras são o modo no qual as crianças têm de se manifestarem de forma natural, conforme suas vontades e necessidades.

Partindo deste pressuposto, os jogos/brincadeiras tradicionais devem ser utilizados pelos professores, haja vista que, fazem parte da cultura infantil, influenciando diretamente na formação da identidade sociocultural e desta forma, a escola deve fazer parte dessa construção histórica da criança. Sobre isso, Freire (1996, p. 13) afirma que “[...] negar a cultura infantil é, no mínimo, mais uma das cegueiras do sistema escolar”. Sendo assim, os professores devem resgatar os jogos tradicionais como prática pedagógica, visto que as crianças passam grande parte do seu tempo nas escolas, e a incorporação desses jogos em suas aulas contribuirá de maneira prazerosa no processo de desenvolvimento integral destas crianças. Dessa maneira, os jogos populares devem ser visto como um meio facilitador para o processo de ensino-aprendizagem.

É válido ressaltar que o lúdico antigamente era visto como nocivo, mas, todavia sempre se brincou e os jogos populares vêm de muito tempo atrás, muitos dos quais brincamos hoje, vem desta época onde o lúdico era considerado nocivo, uma perda de tempo. Assim sendo, trazer os jogos tradicionais para a sala de aula é de extrema importância. Portanto, é imprescindível que se disponibilize o entendimento da eficácia do brincar, da sua inserção na prática pedagógica. Apesar das contribuições advindas do lúdico, infelizmente, grande parte dos educadores não utilizam dessa prática como subsídio de suas aulas para a realização do resgate cultural popular.

Portanto, os jogos e as brincadeiras são ricos em diversidade porque propicia o conhecimento de diversas culturas, a cultura do brincar, o incentivo ao respeito às diferenças de cada um, oportunizam o desenvolvimento, cujo se fundamenta no exercício do conhecimento e, por conseguinte, na representação da conquista de quem pode criar, com o objetivo de superar os desafios impostos pela brincadeira, recriando cada detalhe a sua maneira e no seu tempo.

Contudo, proporcionar de forma ampla, maiores reflexões sobre uma prática pedagógica mais contemporânea, produtiva e conscientizadora, objetivando uma aprendizagem que contemple o desenvolvimento integral da criança. Uma ferramenta imprescindível para que se possam identificar as necessidades básicas da criança, o qual deve ser visto como uma ponte entre o saber e o aprender.

A escolha do tema surgiu da necessidade de enfatizar o resgate dos jogos/brincadeiras tradicionais e a contribuição que estes possibilitam no processo de ensino-aprendizagem na educação infantil, tendo em vista que por meio destes as crianças aprendem sobre a diversidade e a cultura do brincar.

Embora as brincadeiras tradicionais transmitam cultura e, por conseguinte contribui no desenvolvimento das crianças, sabemos que alguns educadores não as utilizam como recurso pedagógico em sala de aula. Partindo deste pressuposto, surge o seguinte questionamento: Como os jogos e as brincadeiras populares podem favorecer no processo de aprendizagem da criança?

Diante desta situação problema o trabalho tem como objetivo geral proporcionar maiores reflexões sobre a prática pedagógica no que concerne aos jogos tradicionais, bem como a compreensão de que estes são recursos que devem ser resgatados, valorizados e contemplados no processo de ensino aprendizagem. E os seguintes objetivos específicos: discorrer sobre a empregabilidade dos jogos populares/tradicionais na prática pedagógica; Resgatar jogos/brincadeiras em prol do desenvolvimento da criança; Compreender as necessidades básicas da criança com relação a seu aprendizado através da prática lúdica; Estabelecer a importância dos jogos/brincadeiras populares, sua diversidade e à cultura do brincar.

Portanto, esta pesquisa justifica-se por contribuir com a discussão sobre o resgate dos jogos tradicionais na Educação Infantil, demonstrando que estes além de serem ricos em diversidade propiciam cultura e podem servir de e ou como recurso no processo de ensino- aprendizagem.

1 A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR PARA A FORMAÇÃO DA CRIANÇA

1.1 Educação Infantil

O conceito de educação infantil tem passando por diversas transformações ao longo dos anos, implicando em mudanças significativas, inclusive no que concerne a preparação e modo de atuar por parte do docente. Sendo assim, no contexto atual da educação brasileira, entender o conceito de educação infantil, significa decidir da melhor forma possível sobre as práticas curriculares, cujas devem ser pensadas e planejadas com o intuito de atingir os objetivos estabelecidos pela legislação vigente.

A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBEN) (BRASIL, 1996) representa um marco profundo e de grande relevância no que diz respeito ao conceito de educação infantil, uma vez que, esta a reconhece como um nível escolar que tem por finalidade o desenvolvimento pleno da criança até os seis anos de idade.

Monte (2006) mostra um panorama do desenvolvimento histórico da educação infantil no Brasil, contextualizando as mudanças ocorridas no sistema educacional de uma forma geral e de maneira sucinta, o desenvolvimento das políticas públicas de atendimento às crianças com idade entre 0 e 5 a 6 anos de idade, destacando a necessidade de ruptura com o modelo historicamente assistencialista da educação oferecida para as crianças.

A educação, enquanto fenômeno se apresenta como uma comunicação entre pessoas livres em graus diferentes de maturação humana, numa situação histórica determinada. (SAVIANI, 2002, p. 47)

O Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil, um documento deveras importante, o qual define que o trabalho pedagógico na educação infantil envolve o brincar e a socialização: o brincar, como forma de expressão, pensamento, interação e comunicação infantil, e a socialização das crianças, por meio de sua participação e inserção nas mais diversas práticas sociais, sem discriminação de espécie alguma (BRASIL, 1998, p. 13).

Pesquisas sobre o desenvolvimento humano apontam para a importância e a necessidade do trabalho educacional nos primeiros anos de vida. Nesse sentido, não há dúvidas de que a Educação Infantil constitui um

serviço público indispensável para promover o desenvolvimento de todas as crianças, em especial, das crianças com maior risco de exclusão do sistema educacional.

Na década de 1920, passava-se á defesa da democratização do ensino, educação significava possibilidade de ascensão social e era defendida como direito de todas as crianças, consideradas como iguais. (Kramer, 1995, p.55)

No Brasil, o Estatuto da Criança e do Adolescente ECA foi publicado em 1990, como uma resposta às diretrizes internacionais. Esta prioriza a criança e o adolescente ao estabelecer os direitos e os deveres do Estado para com eles:

Nenhuma criança ou adolescente será objeto de qualquer forma de negligência, discriminação, exploração, violência, crueldade e opressão, punindo na forma da lei qualquer atentado por ação ou omissão aos seus direitos fundamentais. (BRASIL, 1990, p 23).

Logo, o ECA veio reafirmar o direito à educação de crianças e adolescentes na forma estabelecida na Constituição Federal de 1988, trazendo novas perspectivas e resultados efetivos e, por conseguinte o reconhecimento da exigibilidade do direito à educação como um direito inegável. A educação infantil é um direito universal para o bom e pleno desenvolvimento da criança. Sabe-se que fatos ocorridos na tenra idade repercutem na adolescência e, posteriormente na vida adulta do indivíduo. Daí a importância de haver maiores cuidados nesta faixa etária. Embora muitas barreiras tenham sido rompidas, ainda existe muita desigualdade traduzida na falta de oportunidades para se atingir o pleno desenvolvimento de cada indivíduo.

Art. 2º - Os estados assegurarão a toda criança sob sua jurisdição os direitos previstos nesta convenção, sem discriminação de qualquer tipo, baseados na condição, nas atividades, opiniões ou crenças de seus pais, representantes legais ou familiares.

A criação da Lei das Diretrizes e de Bases da Educação (LDB), em 1996 deu maior dimensão a Educação Infantil, pois integrou às séries iniciais do Ensino Fundamental e passou a exigir nível superior dos profissionais e reafirmou a responsabilidade dos municípios com a Educação Infantil. Barreto (2008, p.24) coloca que atenção à Educação Infantil no Brasil é decorrente das últimas duas décadas de reflexões, pois a partir da LDB a Educação Infantil

passou a ser o início da Educação Básica, buscando abolir a visão assistencialista e com o olhar na formação dos profissionais que atuam nessa área.

É de suma importância enfatizar que, enquanto a LDB estabelece como faixa etária a idade de 4 e 6 anos para a pré-escola (Art. 30, II), o documento da Política Nacional de Educação Infantil, publicado em 2005, determina:

A Lei de diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB, 1996) abre a possibilidade de ampliação do acesso ao Ensino Fundamental para as crianças de 6 anos, faixa etária que concentra o maior número de matrículas na Educação Infantil. Essa opção colocada aos sistemas de ensino diminui a demanda para esta etapa educacional e amplia a possibilidade de matrícula para as crianças de 4 e 5 anos. (BRASIL, 2005, p. 06)

Atualmente no Brasil, as propostas pedagógicas para a Educação Infantil espelham-se nos Referenciais Curriculares para a Educação Infantil – RECNEIs (1998) que, considera as crianças “nos seus contextos sociais, ambientais e culturais”, consideram a brincadeira como um componente das ações educacionais. Nesse contexto, educar significa:

Propiciar situações de cuidados, brincadeiras e aprendizagens orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal, de ser e estar com os outros em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança, e o acesso, pelas crianças, aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural. (BRASIL, 2008, p. 23)

Desse modo, o professor como articulador das ações pedagógicas, principal responsável pelo sucesso destas, apoiado nas orientações disponibilizadas pelo Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RECNEI), o profissional de educação Infantil pode planejar e desenvolver suas atividades, pautada no brincar, bem como reconhecendo sua importância para o/no desenvolvimento pleno da criança. Por esta razão, a qualidade da brincadeira é fundamental, determinante para apoiar as ações também na aprendizagem escolar.

É fato que em todo o mundo está havendo a preocupação de desenvolver a criança desde o seu nascimento, então pensando nisso, tem-se preocupado cada vez em propor uma educação que englobe o educar e o

cuidar de maneira integral. Isto significa, sem sombra de dúvidas, atenção e respostas as necessidades fundamentais do desenvolvimento da criança.

Contudo, desde 1996, a Educação Infantil passou a ser reconhecida como um dos níveis do ensino básico e atualmente tem se revelado primordial para uma aprendizagem efetiva, haja vista que, ela socializa, desenvolve habilidades, melhora o desempenho escolar futuro da criança. Portanto, a educação infantil é o verdadeiro alicerce da aprendizagem, aquela que deixa a criança pronta para aprender e, por conseguinte para o futuro.

2 A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE

2.1 O Lúdico como fonte para o desenvolvimento da criança.

Lúdico é tudo aquilo que diverte e entretém, seja em forma de atividade física ou mental. E afirma Pereira (2004) que brincar é uma forma própria da criança se relacionar com o mundo, é a exteriorização de sentimentos através do concreto, é o encontro com o próprio mundo, a interação com o outro, a descoberta do mundo construído no real e no 'faz-de-conta. Huizinga (1996) apresenta o jogo como um fenômeno fundamental da cultura e afirma que o jogo como atividade lúdica seria, inclusive, anterior à cultura. Tal como os homens brincam os animais.

Partindo deste pressuposto, Siqueira (2007), diz que desde os tempos imemoriais, o lúdico faz parte da vida humana, sendo que as épocas, as sociedades e a cultura têm suas brincadeiras próprias. Aprender a brincar de forma simbólica, representando a realidade onde vive, resgatando suas lembranças, valores, regras e fantasias, faz parte do desenvolvimento humano das crianças de hoje e de sempre. Os jogos e as brincadeiras se constituem em uma das referências concretas sobre a cultura lúdica popular e permeiam o dia a dia do homem. Desta forma, o lúdico, enquanto recurso pedagógico na e ou para a aprendizagem, deve ser encarado de forma constante, competente e responsável. Utilizado de maneira precisa, oportunizará ao educador e ao educando, importantes momentos de aprendizagens em múltiplos aspectos.

LINS (1999, p. 41) diz que:

Partimos da hipótese de que pela brincadeira a criança realiza atividades essenciais para o seu desenvolvimento e que por meio deste brincar ela alcança as formas superiores mentais ao mesmo tempo em que se torna participante efetiva de seu meio sociocultural.

Ao brincar o infante consegue ir além do mundo real, “Quando brinca, a criança toma certa distância da vida cotidiana e entra no mundo imaginário” (KISHIMOTO, 2002, p. 27). Dessa forma, a realidade a sua volta torna-se um atrativo, daí a importância da valorização dos jogos tradicionais pelos docentes, já que o brincar é inerente do processo de desenvolvimento cognitivo e afetivo-emocional da criança. As atividades lúdicas preparam a criança para o desempenho de papéis sociais, para a compreensão do funcionamento do

mundo, para demonstrar e vivenciar emoções. Quanto mais a criança brinca, mais ela se desenvolve sob os mais variados aspectos, desde os afetivo-emocionais, motor, cognitivo, até o corporal. É através da brincadeira que a criança vive e reconhece a sua realidade.

Piaget (1971) diz que a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, sendo por isso, indispensável à prática educativa. Logo estas não são apenas uma forma de entretenimento, mas um meio que além contribuir, enriquece o desenvolvimento intelectual da criança. Assim, através do jogo/brincadeira testa suas habilidades como correr, pular, compartilhar, cooperar, além de permitir o desenvolvimento da aprendizagem da linguagem e ainda uma forma da criança se expressar, já que mediante o brinqueado estas manifestam seus sentimentos e desprazeres.

Desse modo, a educação lúdica integra uma teoria profunda e uma prática atuante, cujos objetivos, além de explicar as múltiplas relações do ser humano, enfatizam a libertação das relações pessoais e socializadoras, fazendo do ato de educar um compromisso consciente e logicamente indispensável.

Infelizmente, devido ao progresso e às mudanças dele decorrentes, os jogos/brincadeiras populares estão sendo substituídos pela televisão, pelos jogos eletrônicos e pelo computador. Então, diante destas transformações, percebe-se a falta e a necessidade do resgate dos jogos/brincadeiras populares. Entretanto, muitos jogos e brincadeiras tradicionais ainda se fazem presentes e até resgatados em diversas situações, inclusive no dia a dia das crianças, realizados nos momentos de recreação na escola ou pela interferência de professores. Mas, vale salientar que estes precisam ser cada vez mais inseridos no contexto escolar e vistos como parte integrante da aprendizagem da criança, de grande relevância para o trabalho pedagógico a partir da cultura lúdica.

Claparède (1940. p. 36) afirma: A criança é um ser feito para brincar, e que o jogo é uma atividade útil ao seu desenvolvimento físico e mental.

A função educativa do jogo por sua vez, oportuniza a aprendizagem do indivíduo, seu saber, seu conhecimento e sua compreensão de mundo. Conforme Piaget citado por (Wadsworth, 1984, p. 44),

O jogo lúdico é formado por um conjunto lingüístico que funciona dentro de um contexto social; possui um sistema de regras e se constitui de um objeto simbólico que designa também um fenômeno. Portanto, permite ao educando a identificação de um sistema de regras que permite uma estrutura seqüencial que especifica a sua moralidade.

Friedman (1998, p. 41) considera que:

Os jogos lúdicos permitem uma situação educativa cooperativa e interacional, ou seja, quando alguém está jogando está executando regras do jogo e ao mesmo tempo, desenvolvendo ações de cooperação e interação que estimulam a convivência em grupo.

Assim tanto Vygotsky, quanto Froebel nos trazem a importância do lúdico, colocando-o como primordial no processo de ensino-aprendizagem da criança e ainda como preparação desta em seu primeiro estágio, que é a infância. Portanto, os jogos/brincadeiras, inclusive as tradicionais são imprescindíveis, posto que, são instrumento pedagógico de grande valia, logo indispensáveis à aprendizagem da criança.

2.2 O brincar no processo de ensino-aprendizagem.

É de suma importância a brincadeira para o desenvolvimento psicológico, social e cognitivo da criança, haja vista que, é através dela que a criança consegue expressar seus sentimentos e emoções em relação ao mundo social do qual circunda.

Piaget (1971) adota o uso metafórico vigente na época da brincadeira como conduta livre, espontânea, que a criança expressa por sua vontade e pelo prazer que lhe dá. Para o autor, ao manifestar a conduta lúdica, a criança demonstra o nível de seus estágios cognitivos e constrói conhecimentos.

Pode-se afirmar que o brincar enquanto promotor de capacidade e potencialidade da criança, deve ocupar um lugar especial na prática pedagógica, tendo como espaço privilegiado a sala de aula. Desta forma o jogo/brincadeira precisa fazer parte da escola, e na medida em que a criança interage com os objetos e com as pessoas construirá relações e conhecimentos a respeito do mundo e da realidade a qual encontra-se inserida. Santos (1997) diz que Brincar é a forma mais perfeita para perceber a criança e estimular o que ela precisa aprender e se desenvolver.

Pode-se dizer que a brincadeira não é apenas uma dinâmica, mas uma atividade dotada de um significado social, cuja necessita de aprendizagem. É fato que tudo gira em torno da cultura lúdica, pois a brincadeira torna-se possível quando apodera elementos da cultura para internalizá-los e criar uma situação imaginária de reprodução da realidade. É mediante a brincadeira que a criança consegue adquirir conhecimento e, por conseguinte superar limitações e desenvolver-se como indivíduo.

É no brincar que o indivíduo pode ser criativo e utilizar sua personalidade integral e somente sendo criativo que o indivíduo descobre o eu, (WINNICOTT, 1982). Para Klein (1977) brincando a criança expressa de modo simbólico suas “phantasias”, seus desejos e suas experiências vividas.

Segundo Teixeira (1995), são vários os motivo que levaram os educadores a apelar às atividades lúdicas e utilizá-las como um recurso pedagógico no processo de ensino-aprendizagem. Portanto, a partir dos jogos/brincadeiras surge um aprender brincando indispensável, tornando-se assim um recurso e um instrumento de grande relevância no processo de ensino-aprendizado das crianças. Então, por meio dos jogos/brincadeiras é despertado nas crianças características como raciocínio, coordenação motora, comunicação e o respeito aos demais, além da solidariedade.

Jogos e brincadeiras, inclusive os tradicionais, propiciam um espaço de aprendizagem na criança. O que pode ser confirmado segundo o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (BRASIL, 1998, p. 28):

As brincadeiras de faz de conta, os jogos de construção em aqueles que possuem regras, como jogos de sociedade (também chamados de jogos de tabuleiro), jogos tradicionais, didáticos, corporais, etc., propiciam a ampliação dos conhecimentos infantis por meio da atividade lúdica.

É possível desenvolver iniciação esportiva através de atividades lúdicas, exercícios de coordenação motora, lateralidade, ritmo, noções de regras de jogos e de limites e ainda, estimular o interesse das crianças na procura de novas formas de descobrir o mundo, de relacionar-se consigo e com os outros, de iniciar-se com dignidade como cidadão brasileiro. Entretanto, segundo o site psicopedagogia brincar hoje nas escolas, está longe de ser uma proposta pedagógica que incorpore o lúdico como o eixo do trabalho infantil.

É rara a escola que invista neste aprendizado de fato, na sala de aula ou ela é utilizada como um papel didático, ou é considerada uma perda de tempo. E até no recreio, a criança precisa conviver com um monte de limitações, ou simplesmente o professor impede-as de aproveitá-lo, mantendo-os dentro da sala sentados enquanto as outras crianças brincam.

Valorizar o brincar no contexto escolar significa cada vez mais levá-lo para a sala de aula e ainda munir os profissionais de conhecimentos para que possam entender e interpretar o brincar, bem como utilizá-lo para que este auxilie na construção do aprendizado da criança de maneira integral.

Então, o professor deve criar condições para que as atividades populares sejam contempladas e, por conseguinte resgatada, destacando a importância aos alunos, de trabalharem na sala de aula em grupo, interagindo uns com os outros, e que este trabalho coletivo facilitará o seu autodesenvolvimento. Assim, a identidade do grupo tem como resultado a integração de atividades mais amplas como respeito aos membros, compreensão e ajuda mútua, ética, liberdade, equidade, solidariedade e aceitação. Sendo estas as principais qualidades que devem ser trabalhadas pelos professores. Dessa forma, segundo o site Metamorfose (2008), a diversidade e a cultura no âmbito escolar fazem-nos reconhecer que esse espaço é um grande canal de vivências de valores, onde muitas culturas se encontram inclusive, a cultura do brincar.

Portanto, a escola deve garantir possibilidades que assegurem o desenvolvimento pleno da criança, reconhecendo a brincadeira como atividade socializadora da infância, e que esta deva ocupar um espaço central na educação, entendendo que o professor é a figura imprescindível para que isso aconteça, sendo necessário que os professores se coloquem como participantes, mediando os conhecimentos por meio de jogos e brincadeiras, afim de que estes possam ser reelaborados de forma rica e prazerosa.

Brincar com crianças não é perder tempo, é ganhá-lo; se é triste ver meninos sem escola, mais triste ainda é vê-los sentados enfileirados em salas sem ar, com exercícios estéreis, sem valor para a formação do homem. (Carlos Drummond de Andrade)

O lúdico deve perpassar todo o aprendizado, favorecendo o interesse da criança pelo aprendizado que ela necessita assimilar. O brincar é cultural e

isso significa que se aprende a brincar, ela não nasce sabendo. Para isso, a criança precisa conviver, experienciar com o outro e aprender com ele, para que possa interagir na brincadeira, desta forma, as atividades se integram visando o desenvolvimento da criança através do lúdico. O brincar pressupõe relações sociais, e o brinquedo, por sua vez, revela a relação que a criança estabelece com o mundo, segundo concebe Brougère (1998, p. 14).

Contudo, o brincar propicia formas inovadoras e oportunizam aprendizagens significativas no universo da criança e ao mesmo tempo, asseguram o seu bem-estar. Para tanto, o educador deve atuar propiciando as brincadeiras como facilitadoras da e ou na aprendizagem, além de ser uma forma de estimulá-los para se apoiarem mutuamente e sentirem prazer ao realizar as atividades.

2.3 O brincar e sua cultura.

Brincar de pega-pega, pular corda, peteca, bolinha de gude, amarelinha, quente-frio, queimada, esconde-esconde, barra-bandeira, cabo de guerra, adoleta, dentre outras. O que se esconde sob esses nomes diversificados é indiscutivelmente a universalidade e, por conseguinte a especificidade da brincadeira enquanto prática cultural.

Desse modo, as brincadeiras populares são como rituais que se transmitem, sejam elas repetitivas ou recriadas, em ambientes socioculturais distintos.

Entende-se a brincadeira como forma de transmissão de culturas. Partindo deste pressuposto, toda criança já trás consigo, desde muito cedo uma série de práticas e conhecimentos que vão sendo acumulados no decorrer de sua vida, mediante estímulos e experiências do meio no qual se encontra inserida. Em contrapartida, é através da brincadeira conjunta que a criança interage com o seu companheiro em um grupo e, dessa maneira, vai constituindo sua própria cultura, por meio de observações e práticas realizadas. É a junção de vários saberes em um só saber.

A brincadeira permite que a criança se desprenda do mundo real e dê asas à sua imaginação, possibilitando-a vivenciar passado, presente e futuro.

Inverter os papéis tentando descobrir suas dúvidas e curiosidades, vivenciar o desconhecido.

A ludicidade, tão importante para a saúde mental do ser humano, precisa ser mais considerada; o espaço lúdico da criança está merecendo maior atenção, pois é o espaço para a expressão mais genuína do ser, é o espaço do exercício da relação afetiva com o mundo, com as pessoas e com os objetos. (CUNHA, 2005, p.09).

Para Kishimoto (2002, p. 19), “o fabricante ou sujeito que constrói brinquedos, neles introduz imagens que variam de acordo com a sua cultura”. O brinquedo não apenas reproduz objetos, mas uma totalidade social, portanto, o brinquedo oferece um mundo imaginário da criança e do adulto, que por sua vez torna-se criador do objeto da realidade. “O brinquedo supõe uma relação íntima com a criança e uma indeterminação quanto ao uso, ou seja, a ausência de um sistema de regras que organizam sua utilização” (KISHIMOTO, 2002, p. 18).

A brincadeira não é natural segundo Brougère (2001), mas, membro de um contexto social e cultural. Desta feita, ela não é inata da criança, que, participante de um contexto social, aprende a brincar desde os primeiros meses de sua vida, indiscutivelmente com quem a cuida.

A criança está inserida, desde o seu nascimento, num contexto social e seus comportamentos estão impregnados por essa imersão inevitável. Não existe na criança uma brincadeira natural. A brincadeira é um processo de relações interindividuais, portanto de cultura. [...] A brincadeira pressupõe uma aprendizagem social. A brincadeira não é inata, pelo menos nas formas que ela adquire junto ao homem. (BROUGÈRE, 2000, p. 97-98)

A brincadeira é uma confrontação com a cultura, pois nela a criança se relaciona com conteúdos culturais que ela reproduz e transforma, dos quais ela se apropria e lhes dá uma significação. (Brougère, 2000, p.76-77). Portanto, elas devem ser utilizadas como um instrumento metodológico.

Vale salientar que é de suma que os educadores contemplem os jogos/brincadeiras populares, haja vista que estes contribuem em prol dos interesses e necessidades da criança, devendo, portanto, não menosprezar a cultura, nem classe social, sendo estas experiências culturais, logo, é o principal eixo do brincar nas práticas educacionais. Isso exige não apenas a hora do recreio, mas propiciar em sala de aula novas maneiras de brincar com

o conhecimento. O espaço em que se é disponibilizado para as crianças brincarem, influenciam na sua formação, logo na sua cultura, visto que a brincadeira é um lugar de construção de culturas consolidada nas interações sociais entre as crianças.

É preciso trabalhar essa realidade em prol do resgate dos jogos tradicional nos diferentes contextos socioculturais. Assim, faz-se necessário à arte de brincar, pois é prazeroso, descontraído e interativo. Posicionando-nos como sujeitos culturais, construtores da nossa própria história.

Para Campos (s/d), o brincar e o jogar são atos indispensáveis à saúde física, emocional e intelectual e sempre estiveram presentes em qualquer povo, desde os mais longínquos tempos.

De acordo com Fantin (2000a, p. 53):

Brincando (e não só) a criança se relaciona, experimenta, investiga e amplia seus conhecimentos sobre si mesmos e sobre o mundo que está ao seu redor. Através da brincadeira podemos saber como as crianças veem o mundo e como gostariam que fosse, expressando a forma como pensam, organizam e entendem esse mundo. Isso acontece porque, quando brinca, a criança cria uma situação imaginária que surge a partir do conhecimento que possui do mundo em que os adultos agem e no qual precisa aprender a viver.

O lúdico é indispensável na infância, pois a criança necessita brincar, jogar, criar e inventar para manter seu equilíbrio com o mundo. Assim, a importância da inserção, bem como da utilização dos jogos e brincadeiras na prática pedagógica é uma realidade que se impõe ao docente. Desta forma, os professores precisam estar cientes de que a brincadeira é necessária e que traz enormes contribuições para o desenvolvimento da habilidade de aprender e pensar (CAMPOS, s/d).

Segundo Friedman (1998), o jogo não é somente um divertimento ou recreação. As crianças aprendem com mais facilidade através de jogos/brincadeiras do que com atividades exaustivos, que poderão trazer desmotivação e desinteresse, dificultando assim seu processo de desenvolvimento escolar, pois o brincar é uma atividade espontânea, prazerosa e acessível a todo ser humano, principalmente as populares.

Para Huizinga, um dos elos lingüísticos mais importantes é o jogo:

O jogo é o fato mais antigo que a cultura, pois pressupõe sempre a sociedade humana, ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica e confere um sentido a ação. (1996, p. 03-04).

Cada tempo histórico possui uma hierarquia de valores que oferece uma organicidade a essa diversidade. São esses valores que orientam a elaboração de um banco de imagens culturais que se refletem nas concepções de crianças e seu brincar (KISHIMOTO, 1994, p.07).

Segundo Araújo, Almeida e Ferreira (1998), o adulto deve fortalecer a consciência de si na criança, atribuindo um sentido externo ao brincar, e à medida que o jogo se torna um marco na atividade emblemática na criança, o adulto deixa de ser necessário para seu pleno aprazimento.

Para Huizinga cultura e vida se relacionam: “o jogo se estabelece logo como forma de cultura [...] as características do jogo são as mesmas da cultura, à vista disso, a cultura desde a antiguidade, manifesta-se como jogo” (1995,p. 276).

Contudo, o jogo e a brincadeira supõem uma relação de dualidade, isto posto, a criança pode brincar com os significados para mediar simbolicamente a internalização da cultura, cuja promove saltos de grande relevância no seu desenvolvimento.

2.4 Jogo e criança: uma parceria lúdica que dá certo.

Através do jogo a criança é motivada ao trabalho em equipe, a respeitar regras, o estímulo à concentração, ao raciocínio e, acima de tudo aprenderá mediante o prazer, brincando e se divertindo, por isso essa parceria lúdica dá certo.

Segundo Friedman (1998, p.30): “O jogo é a nossa maior fonte de criatividade [...] as crianças jogam com ideias enquanto se envolvem nas experiências do seu divertimento”. Para tanto, faz-se necessário compreender as brincadeiras em sua essência e, por conseguinte, entender o significado delas na vida das crianças.

Diversos estudos comprovam que, através dos jogos, a criança constrói o mundo. Em função disto, é crucial que os professores insiram em

sua prática atividades lúdicas, de modo que neste percurso trabalhe com a diversidade cultural, despertando na criança vontade para aprender.

É importante salientar que os jogos são recursos pedagógicos indiscutivelmente eficazes para a construção do conhecimento e socialização da criança de maneira prazerosa.

De acordo com as orientações do Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (BRASIL, 1998, p.27): “No ato de brincar, os sinais, os gestos, os espaços valem e significam outra coisa daquilo que aparenta ser. Ao brincar as crianças recriam e repensam os acontecimentos que lhe deram origem, sabendo que estão brincando”.

Em síntese, através do brincar, as crianças têm a possibilidade de lidar e estabelecer relações com os outros e com ela própria.

O jogo tem papel deveras importante no que concerne a estimulação, em especial na educação infantil além de ser uma das formas mais naturais da criança entrar em contato com a realidade. O jogo é sem sombra de dúvidas uma característica do comportamento infantil, onde a criança dedica maior parte de seu tempo a ele.

O jogo trás consigo infinitas contribuições, dentre os quais integrar, ensinar as regras, compreender a realidade, despertar a atenção, concentração e o trabalho coletivo entre eles. Assim, as crianças aprendem todos esses conceitos através do lúdico, do prazer, construindo interiormente o seu mundo real.

Desta forma, cabe ao educador perceber que a prática pedagógica deve atender as reais necessidades da criança, pois é desde pequeno que aprende-se atitudes de interesse em descobrir o mundo que a circunda, possibilitando a construção do seu conhecimento.

A partir da inserção e ou utilização de atividades lúdicas, é perceptível a importância dos jogos para a formação de conceitos de crianças com idade correspondente a 5 e 6 anos. Segundo Lopes (2002, p.35), “A criança sempre brincou. Independentemente de épocas ou de estruturas de civilização [...], portanto, se a criança brincando aprende, por que, então, não a ensinarmos de maneira que ela aprenda melhor?”.

No entanto, ainda existe certa distorção em relação à natureza do lúdico, pois percebe-se que o jogo, brinquedo e brincadeira apresentam

significados distintos. Assim sendo, as atividades lúdicas são caracterizadas pela iniciativa, intenção e curiosidade por parte da criança, haja vista que, “os jogos podem ser utilizados para introduzir conteúdos ou formar conceitos, todavia, devem ser escolhidos e preparados com cuidado, levando a criança a adquirir conceitos significativos” (ALMEIDA, 2000, p.31).

Vygotsky (1989, p.51) afirma que “por meio do brinquedo a criança aprende a agir numa esfera cognitivista, sendo livre para determinar suas próprias ações”. Para este autor, o brinquedo estimula a curiosidade e a autoconfiança, possibilitando assim o desenvolvimento do pensamento, da linguagem, da atenção e da concentração.

Brincar e jogar se complementam, nesse sentido, o lúdico é relativo a jogos, brinquedo e divertimento. Enquanto o brincar é uma proposta criativa que propicia divertimento físico e mental, cujo acontece de forma espontânea. As brincadeiras são instrumentos que além de proporcionar, reúnem potencialidades, exercitam capacidades, desenvolvem iniciativas, descobrir, especialmente de permanecer em atividade.

O valor do jogo é crucial, as brincadeiras e os jogos são atividades incontestáveis para o desenvolvimento da criança. Portanto, na Educação Infantil, os jogos podem ser utilizados de forma espontânea ou dirigidos, com o intuito de propiciar a aprendizagem, tornando-se necessária uma reflexão por parte dos sujeitos responsáveis.

Brincar é um recurso que pode mediar o conhecimento. Logo, brincando e jogando a criança internaliza o imaginário para o real, portanto, pode-se perceber que estas atividades são a preparação para que a criança inicie seu processo de construção da realidade.

Segundo Antunes (2004, p.31), “brincando a criança desenvolve a imaginação, fundamenta afetos, explora habilidades e, na medida em que assume múltiplos aspectos, fecunda competências cognitivas e interativas”. Desta maneira, quando a criança brinca, ela exercita aquilo que vivencia em sua realidade. Assim, se ela vive em um ambiente acolhedor, isso será tratado nas brincadeiras, mas se vive em um ambiente controverso estas também serão vivenciadas em suas brincadeiras.

Para Vygotsky (1989), a aprendizagem precede o desenvolvimento. Desse modo, é preciso compreender que a criança vive em constante

aprendizado. Portanto, antes de desenvolver suas habilidades e capacidades, e nesse processo de construção do conhecimento a criança vai desenvolvendo o que foi aprendido.

Nesse sentido, ao utilizar o brincar como uma ferramenta e, por conseguinte recurso pedagógico faz-se necessário estabelecer planejamentos e objetivos concisos. As brincadeiras e os jogos são atividades lúdicas, se deixar de sê-lo, descaracteriza-se como jogo ou brincadeira. Contudo, não se pode coibir o brincar a esta função, uma vez que esta ainda promove a constituição do próprio sujeito, Antunes (2004, p.31) diz que “brincando as crianças constroem seus próprios mundos”. Desse modo, inserir o jogo e a brincadeira na prática pedagógica pressupõem o duplo aspecto da construção do conhecimento e o desenvolvimento da criança enquanto indivíduo, cujo se encontram intimamente interligados.

3. PERCURSO METODOLÓGICO

3.1 Caracterização da pesquisa

Para tentar compreender o problema da pesquisa, onde os jogos/brincadeiras tradicionais não são utilizados como recurso no processo de ensino- aprendizagem, tão pouco como instrumento pedagógico, será realizada uma análise da realidade das salas de aulas mediante uma pesquisa de natureza qualitativa tendo em vista a necessidade que se tem de coletar informações.

Segundo os estudos de Moraes (1999, p. 191), a pesquisa qualitativa pretende aprofundar a compreensão dos fenômenos que investiga a partir de uma análise rigorosa e criteriosa desse tipo de informação, ou seja, não pretende testar hipóteses para comprová-las ou refutá-las ao final da pesquisa; a intenção é a compreensão.

É sabido que nas pesquisas de natureza qualitativas os dados que são levantados não podem ser considerados remotos, estes necessitam de uma reflexão para que se possa compreender o que será estudado. Para Richardson (2007), a pesquisa qualitativa é uma tentativa de compreender as características situacionais e particulares de um determinado fenômeno de estudo.

Dentro desta perspectiva, foi utilizada uma pesquisa de cunho exploratório, que segundo (GIL, 2006) busca se aproximar dos fenômenos e fatos para desenvolver, esclarecer e modificar as ideias estudadas e, por conseguinte construir hipóteses.

3.2 Sujeitos da pesquisa

O campo empírico desta pesquisa são as escolas: Escola Municipal Américo Falcão, Escola Municipal Elinora Dornelas Monteiro, Escola Municipal Eugênio de Souza Falcão e Escola Municipal Antônio Aurélio de Souza Falcão. São escolas de médio porte e com poucos funcionários, todas localizadas na zona urbana do município de Lucena-PB, atendendo crianças da educação infantil e das séries iniciais do ensino fundamental. São escolas com espaços consideráveis que atendem crianças de baixa renda, onde a maior parte recebe benefícios do governo federal e que, por conseguinte são mantidas pela

Prefeitura Municipal e pelo Governo Federal e administrada pela secretária de educação do Município.

A escolha do espaço da pesquisa se deu a partir de aulas e visitas realizadas durante o curso de Pedagogia a estas instituições. Visto que, estas apesar de disponibilizarem de um quadro docente totalmente capacitado necessitam de um ensino que contemple uma educação/ensino integral.

Desta feita, participaram desta pesquisa 06(seis) professoras das turmas do turno da manhã e tarde destas escolas, cujas possuem curso superior e ou estão em fase de conclusão e que fazem parte do quadro efetivo do magistério do município de Lucena-PB.

Antes da aplicação dos questionários, foi explicado para a gestora da escola, bem como para os professores que se tratava de um trabalho de conclusão do curso de Pedagogia da UFPB Virtual e que para esta pesquisa seria necessário uma autorização, a qual seria viável através da assinatura do termo de autorização institucional, cujo foi prontamente concedido.

A escolha dos sujeitos participantes da pesquisa deu-se pelo fato de serem professoras, e por esta razão, profissionais que são os principais responsáveis por uma educação cada vez mais plural.

3.3 Instrumentos para a coleta de dados

A metodologia desta pesquisa será classificada como pesquisa exploratória e explicativa. No que concerne à pesquisa exploratória, Gil (2002, p 41) diz que: “As pesquisas exploratórias têm como objetivo proporcionar maior familiaridade com o problema, com vistas a torná-lo mais explícito de construir hipóteses”. Enquanto Ferrão (2003, p.80) diz que a pesquisa exploratória:

É o primeiro passo do trabalho científico. Geralmente é a bibliografia, pois avalia-se a possibilidade de desenvolver uma pesquisa sobre determinado assunto. Estabelecem critérios, métodos, técnicas para elaboração de uma pesquisa. Visa oferecer informações sobre o assunto, definir os objetivos da pesquisa e orientar a formulação da hipótese.

Com enfoque de natureza qualitativa, por meio da aplicação de questionário (com sete perguntas) e de entrevista semiestruturadas, com perguntas relacionadas com o objetivo desta pesquisa com o intuito de colher

informações indispensáveis que serão posteriormente analisados seus conteúdos com o propósito de descobrir a importância dos jogos/brincadeiras tradicionais, bem como da sua utilização na sala de aula como recurso para a aprendizagem. Gil (1999, p. 114) afirma: “questionário é um conjunto de questões que são respondidas pelo sujeito pesquisado”.

Segundo Ferrão (2003, p 106), “[...] é uma Técnica de coleta de dados através de uma série ordenada de perguntas, que devem ser respondidas por escrito, sem a presença do entrevistador”. Justifica-se a escolha desta ferramenta uma vez que facilita a tabulação e a análise dos dados que serão coletados.

Assim sendo, antes da aplicação do questionário foi ressaltado sobre o tema em questão. O questionário foi de grande relevância para a obtenção dos dados durante a pesquisa, haja vista que, fornece informações indispensáveis, logo aplicadas especificamente a professores da educação infantil, onde através deste, tem-se mais condições para poder esclarecer os motivos reais da não utilização dos jogos/brincadeiras tradicionais em sala de aula.

Contudo, tanto o questionário quanto a entrevista, possuem questões cuja é possível refletir sobre a temática desta pesquisa.

3.4 Procedimentos para a coleta de dados

Todos os procedimentos para a realização de nossa pesquisa monográfica foram antecipadamente organizados, todos os participantes assinaram o termo de autorização, onde aceitaram em participar e assim darmos prosseguimento à coleta dos dados mediante uma entrevista, e um questionário contendo no total onze (11) questões relacionadas ao perfil dos entrevistados, bem como questões referentes ao tema de nossa pesquisa.

A aplicação do questionário ocorreu durante o mês de Novembro/2013, em escolas da rede municipal da cidade de Lucena-PB, cujo foram respondidos e recolhidos no dia seguinte.

Na maioria da aplicação do questionário utilizamos o método direto, onde aplicaremos através do um contato pessoal. Richardson (2011, p. 196), afirma: “no contato direto, o pesquisador pode explicar e discutir os objetivos da

pesquisa e do questionário, responder dúvidas que os entrevistados tenham em certas perguntas”.

Após a coleta dos dados colhidos no desenvolvimento da nossa pesquisa iremos fazer a análise para a elaboração do relatório final para publicação dos resultados.

4. JOGOS E BRINCADEIRAS TRADICIONAIS.

4.1 A importância da utilização dos Jogos tradicionais como recursos no processo de ensino aprendizagem.

Com a coleta dos dados através da aplicação do questionário com 06 professoras que atuam na educação infantil, verificou-se com a análise desses dados que estes professores compreendem que os jogos/brincadeiras tradicionais são instrumentos de grande relevância no processo educativo da criança.

O primeiro entrevistado sujeito 01 é do sexo feminino, tem 22 anos de idade, graduada em Pedagogia. Leciona na educação infantil há 03 anos, atualmente no jardim I. O segundo entrevistado sujeito 02, também do sexo feminino tem 35 anos de idade, graduada com tempo de atuação como docente de 16 anos. Lecionando atualmente no Pré-I. O terceiro entrevistado sujeito 03 também do sexo feminino aparenta ter 34 anos de idade, graduada e atua na educação há 6 anos, atualmente no Pré-II, todas lecionando na mesma escola.

O quarto entrevistado sujeito 04 é graduado, sexo feminino tem mais de 35 anos de idade e mais de 16 anos de atuação. Leciona atualmente na turma do Pré-II. O quinto entrevistado sujeito 05 tem 36 anos de idade, pós-graduada em pedagogia, atuante na turma do Pré-I, com tempo de atuação como docente de 15 anos. O sexto e último entrevistado sujeito 06 do sexo feminino, aparenta ter 45 anos de idade com graduação em Pedagogia e tempo de atuação de 18 anos. Atualmente atua no Pré-I. Estes trabalham em outra escola da rede municipal.

Todos os professores demonstram que são capacitados na área na qual atuam. Também apresentam grande conhecimento e experiência como educadores da modalidade da educação infantil.

4.2 Os jogos/brincadeiras tradicionais na prática pedagógica

No que concerne à importância dos jogos/brincadeiras tradicionais no desenvolvimento dos alunos da educação infantil, todos os profissionais foram unânimes em responder que compreendem a importância destes como sendo

de grande importância para o desenvolvimento das capacidades da criança, bem como para o desenvolvimento sócio cognitivo. Piaget discorre sobre as relações do sujeito e do objeto no processo de construção do conhecimento e mostra como o conhecimento se desenvolve. Para ele “[...] não se pode, com efeito, senão indagar se toda informação cognitiva emana dos objetos e vem de fora informar o sujeito”. (PIAGET, 1971, p 13).

Nesse processo cada indivíduo é um sujeito ativo de seu desenvolvimento cognitivo, logo na interação com o objeto. Assim, Piaget procurou nesta abordagem interacionista entender quais os mecanismos que o sujeito utiliza para compreender o mundo a sua volta.

Com relação à utilização dos jogos/tradicionais em sala de aula, todas afirmam que os usam como ferramenta de ensino em sua prática pedagógica, citando alguns, como podemos mostrar nas falas abaixo:

“Sim, alfabeto-móvel; formando palavra com sílabas; pula corda; passa anel, etc.”. (Sujeito 01)

“Sim, quebra-cabeça com figuras; dominó das letras; boliche; jogo da memória com alimentos; bingo dos numerais; pique esconde; amarelinha, etc.”. (Sujeito 03)

“Sim, amarelinha; corda; peteca; vivo ou morto; estátua; passa anel; dança das cadeiras; cabo de guerra”. (Sujeito 05)

“Sim, blocos lógicos; quebra cabeça; jogo da memória; boliche; telefone sem fio”. (Sujeito 06).

De acordo com Fantin:

Resgatar a história de jogos tradicionais infantis como a expressão da história e da cultura, pode nos mostrar estilos de vida, maneiras de pensar, sentir e falar e, sobretudo, maneiras de brincar e interagir. Configurando-se em presença viva de um passado no presente (FANTIN, 2000b, p. 70).

De fato, com a utilização dos jogos tradicionais em sala de aula é possível transmitir valores, conhecimentos, novos modos de vida, possibilitam

novas experiências e, sobretudo transmite cultura. Assim sendo, as professoras mostram-se conscientes da utilização e eficiência dos jogos populares, bem como os utilizam para/com este propósito.

4.3 Compreensão das necessidades básicas da criança através da prática lúdica.

Ao questionar sobre o que as professoras entendem sobre os recursos lúdicos no processo de ensino, três ressaltaram que entendem que os recursos lúdicos são, além de instrumentos, essenciais no processo de ensino aprendizagem, permite à criança usar sua imaginação, desejo em/de aprender enquanto brincam. Observe nas falas abaixo:

“As crianças aprendem brincando, desta forma os recursos lúdicos, são essenciais, pois ao ouvir histórias / brincar, começam a usar a imaginação”. (Sujeito 01)

“É um meio utilizado no ensino-aprendizagem que ajuda a despertar o desejo de aprender mais, brincando”. (Sujeito 02)

“Entendo como mais um instrumento pedagógico no ensino-aprendizagem das crianças”. (Sujeito 06)

Assim, é notório que através dos jogos tradicionais a criança consegue se divertir e aprender ao mesmo instante, inclusive aprender que o ato de brincar transmite cultura. Piaget (1971) diz que a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança. Estas não são apenas uma forma de desafogo ou entretenimento para gastar energia das crianças, mais meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual.

Vale salientar que estes são recursos pedagógicos, instrumento facilitador no processo de ensino e aprendizagem. O que é constatado nas falas das educadoras.

Desse modo, através do lúdico é possível detectar as necessidades básicas da criança, bem como sua especificidade por meio da interação, do contato mútuo com a criança. O brincar é a essência da infância, é o veículo do crescimento. Um meio natural que possibilita a criança explorar o mundo,

entender-se, descobrir-se, conhecer seus sentimentos, emoções e assim, suas ideias e a sua forma de reagir.

Enquanto as outras educadoras, afirmam que entendem os recursos lúdicos como sendo capazes de contextualizar os conteúdos de forma divertida e prazerosa, cujo estimula o processo de aprendizagem, desenvolvimento e meio enriquecedor que propicia novas descobertas. Como podemos perceber nas falas abaixo:

“São capazes de contextualizar os conteúdos e assim, o aluno passa a ver sentido naquilo que está aprendendo”. (Sujeito 03)

“É um uso de atividade estimulador ao processo de aprendizado na língua de ensino. O jogo ajuda-o a construir suas novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade”. (Sujeito 04)

“Desenvolve e enriquece o processo de aprendizagem”. (Sujeito 05).

Partindo deste pressuposto, para Piaget (KISHIMOTO, 1999, p.65): “Quando brinca, a criança assimila o mundo à sua maneira sem compromisso com a realidade, pois sua interação com o objeto não depende da natureza do objeto, mas da função que a criança lhe atribui”.

A partir do brincar a criança usa sua imaginação e constrói sua própria realidade, sua visão de mundo. Desse modo, por meio de atividades lúdicas, a criança consegue formar conceitos, estabelecer relações lógicas, fazer estimativas compatíveis com o seu crescimento físico e o seu desenvolvimento global, pois segundo Kishimoto (1999), “[...] os jogos colaboram para a emergência do papel comunicativo da linguagem, a aprendizagem das convenções sociais e a aquisição das habilidades sociais”. Portanto, a brincadeira está intimamente relacionada com a aquisição das suas capacidades como um todo, logo o modo como a criança brinca permite uma avaliação do seu desempenho infantil de maneira mais precisa.

4.4 A importância dos jogos/brincadeiras populares, sua diversidade e à cultura do brincar

Ao questionar se as educadoras consideram que os jogos/brincadeiras tradicionais podem ser utilizados na prática pedagógica, quatro afirmam que sim, uma vez que os jogos/brincadeiras tradicionais são verdadeiras ferramentas, e que apesar das inovações permitem resultados bastante eficientes e eficazes no que concerne a aprendizagem e interação das crianças. Observe nas falas abaixo:

“Sim. Os jogos/brincadeiras tradicionais são ferramentas importantes na educação infantil”. (Sujeito 01)

“Sim. Porque mesmo diante de tantas inovações, eles continuam surtindo grandes efeitos na aprendizagem das crianças”. (Sujeito 02)

“Sim. A busca relacionada com jogos/brincadeiras tradicionais pode ser utilizada na aprendizagem. Assim, necessária à prática docente...”. (Sujeito 04)

“Sim, porque é uma forma de o aluno interagir junto com o professor”. (Sujeito 06).

Enquanto as outras educadoras afirmam que é mediante as atividades lúdicas que a criança interage consigo e com o outro, uma vez que quando interagem as crianças desenvolvem-se melhor. Desta forma, destacando que a partir destes as crianças constroem normas e possibilita a construção de novas descobertas. Como podemos mostrar nas falas abaixo:

“Sim. Porque através de atividades lúdicas a criança interage consigo e com o outro, constrói normas para si e para os outros, cria e recria a cada nova brincadeira, por isso sua importância em sala de aula”. (Sujeito 03)

“Sim, porque ajuda a construir novas descobertas”. (Sujeito 05).

Assim, “As crianças aprendem através de seus sentidos, de seus movimentos e de suas ações. Cada dia na vida de uma criança é um dia cheio de atividades e de novas situações de aprendizagem. A criança aprende vivendo, experimentando, fazendo descoberta, agindo”. (SIQUEIRA, 2007, p. 35).

Desta feita, as professoras admitem que as brincadeiras populares permitem resultados de grande relevância, haja vista que, a partir da utilização destes é possível uma interação de forma abrangente, cuja propicia seu desenvolvimento de uma maneira ampla, construtiva e bastante prazerosa.

A respeito dos recursos lúdicos na prática pedagógica, quatro enfatizaram que contemplam os recursos lúdicos em sua prática pedagógica como sendo suporte de grande importância, que permitem caminhos para o conhecimento, transformação da prática, propiciando um aprendizado de forma prazerosa. Como podemos detectar nas falas abaixo:

“Muito importante, pois os recursos lúdicos permitem aos alunos conhecimento com atitude, práticas, sendo usado para um melhor aprendizado”. (Sujeito 01)

“Como um bom suporte para tornar a aula mais prazerosa”. (Sujeito 02)

“A postura do professor é o uso da arte, e do lúdico, recursos, caminhos para a transformação da prática pedagógica em direção à complexidade do pensamento”. (Sujeito 04)

“Como um suporte pedagógico”. (Sujeito 06).

Já para as outras educadoras ressaltam que contemplam os recursos lúdicos em sua prática pedagógica como contribuintes e estimuladores para o processo de ensino aprendizagem, bem como das habilidades da criança. Detectadas nas falas abaixo:

“Ele contribui no desenvolvimento das habilidades de aprender e pensar”.
(Sujeito 03)

“Como estímulos ao processo ensino aprendizagem”. (Sujeito 05).

Nesse sentido:

A brincadeira é a atividade espiritual mais pura do homem, neste estágio e ao mesmo tempo, típico da vida humana enquanto um todo da vida natural interna no homem e de todas as coisas. Ela dá

alegria, liberdade, contentamento, descanso externo e interno, paz com o mundo [...] A criança que brinca sempre, com determinação auto – ativa, perseverando, esquecendo sua fadiga física, pode certamente torna-se um homem determinado, capaz de auto sacrifício para a promoção do seu bem e de outros [...] Como sempre indicamos o brincar em qualquer tempo não é trivial, é altamente sério e de profunda significação (FROEBEL apud KISHIMOTO, 1999, p. 68).

Os recursos lúdicos são de fato verdadeiras ferramentas que servem como ponte para uma aprendizagem mais instigante e produtiva, a qual permite uma prática cada vez mais inovadora, possibilitando ao professor assumir uma postura cada vez mais crítica.

Não podemos ver o brincar como uma perda de tempo, algo banal. A brincadeira é sem sombra de dúvidas a essência da infância, portanto, inerente à criança e assume um caráter de seriedade e assim de suma importância para a formação da criança.

Ao questionar sobre a contribuição dos jogos/brincadeira tradicionais para aprendizagem dos alunos da educação infantil, três enfatizam que acreditam que os jogos/brincadeiras tradicionais contribuem para o desenvolvimento da aprendizagem dos alunos da educação infantil, haja vista que estes também propiciam aprendizagens significativas aos educandos. Podemos detectar nas falas abaixo:

“Sim, tudo é válido, acredito sim, como também vejo os resultados”. (Sujeito 02)

“Sim, o brincar faz com que a criança aprenda melhor, de uma forma prazerosa e eficiente”. (Sujeito 03)

“Sim, precisamos vivenciar a prática escrita no aprendizado”. (Sujeito 04)

Já para as outras educadoras afirmam que os jogos/brincadeiras tradicionais ajudam a melhorar a coordenação motora e raciocínio das crianças. Podemos perceber nas falas abaixo:

“Sim, porque estimula a aluno a melhorar a sua coordenação motora, o contato social das crianças e o equilíbrio”. (Sujeito 01)

“Sim, é de fundamental importância para o desenvolvimento motor da criança”.
(Sujeito 05)

“Sim, porque desenvolve a coordenação motora e raciocínio lógico da criança”.
(Sujeito 06).

Portanto, segundo Kishimoto (1999), “Enquanto manifestação livre e espontânea da cultura popular, a brincadeira tradicional tem a função de perpetuar a cultura infantil, desenvolver formas de convivência social e permitir o prazer de brincar. Por pertencer à categoria de experiências transmitidas espontaneamente conforme motivações internas da criança, a brincadeira tradicional infantil garante a presença do lúdico, da situação imaginária”.

Desta forma, possibilitando momentos de satisfação, vivências múltiplas, interações e, sobretudo o brincar de forma espontânea, permitindo à criança usar sua imaginação à vontade, além de propiciar o desenvolvimento de suas capacidades através do lúdico.

Ao questionar sobre a importância da utilização dos jogos populares/tradicionais em sala de aula todas enfatizam que é de grande relevância a utilização dos jogos/brincadeiras tradicionais, haja vista que, estes facilitam o aprendizado para aqueles alunos com maior grau de dificuldade. Assim, afirmam que o método tradicional traz muitos benefícios à aprendizagem e desenvolvimento infantil, possibilitando o conhecimento em diversas áreas significativas para sua vida, uma vez que enriquece sua personalidade.

Estes devem ser reconhecidos como meio de fornecer à criança um ambiente agradável, motivador, planejado e estimulador, o qual facilita a aprendizagem de várias habilidades. Observe as falas abaixo:

“Sim. Pois desta forma podemos fazer com que aqueles alunos com maior dificuldade, aprendam brincando”. (Sujeito 01)

“Sim. Mesmo diante de outros recursos do construtivismo, os recursos do método tradicional trazem muitas coisas boas”. (Sujeito 02)

“Sim. Porque o brincar, cria na criança uma possibilidade melhor no seu aprender”. (Sujeito 03)

“Sim. É de grande importância o uso de jogos na sala de aula, pois proporciona formas no desenvolvimento de várias áreas importante na vida de uma criança, sobre determinado tema, é interessante utilizar atividades criativas como os jogos tradicionais lúdicos”. (Sujeito 04)

“Sim, porque desenvolve e enriquece sua personalidade”. (Sujeito 05)

“Sim. Pois dessa forma a criança aprende brincando”. (Sujeito 06).

Os jogos/brincadeiras populares são fundamentais para a aprendizagem e desenvolvimento da criança, pois ao mesmo tempo em que envolve diversão, ao mesmo instante assume uma postura de seriedade. Desta forma, a brincadeira possibilita satisfação, cultura, espaço de investigação e construção de conhecimentos sobre si e sobre o mundo.

Bruno Bettelheim ressalta o aspecto emocional da brincadeira no desenvolvimento infantil.

Nenhuma criança brinca espontaneamente só para passar o tempo. Sua escolha é motivada por processos íntimos, desejos, problemas, ansiedade. O que está acontecendo com a mente da criança determina suas atividades lúdicas; brincar é sua linguagem secreta, que devemos respeitar mesmo se não a entendemos (BETTELHEIM, 1984, p.105).

Desse modo, a brincadeira é uma ponte para a realidade e que nós adultos mediante uma brincadeira de criança, podemos compreendê-la e compreender como esta enxerga e constrói o mundo o qual circunda. O professor da educação infantil deve estar ciente da importância dos jogos e das brincadeiras populares e elaborar propostas de trabalho que as incorporem.

Maluf (2003, p. 94) “A criança, através das brincadeiras, assimila valores, assume comportamentos, desenvolve diversas áreas de conhecimento, exercita-se fisicamente e aprimora habilidades motoras. No convívio com outras crianças aprende a dar e receber ordens, a emprestar e tomar emprestado, a compartilhar momentos bons e ruins, a ter tolerância e respeito, enfim, seu raciocínio é desenvolvido de forma prazerosa. A criança

também encontra nas brincadeiras equilíbrio entre o real e o imaginário, alimenta sua vida interior, descobre o mundo”.

Brougère também trás ressalvas sobre a brincadeira, segundo ele, “a brincadeira é uma mutação do sentido, da realidade: nele as coisas transformam-se em outras. É um espaço à margem da vida cotidiana que obedece a regras criadas pela circunstância. Nela, os objetos podem apresentar-se com significado diferente daquele que possuem normalmente”. (BROUGÈRE, 2000, p 21). Portanto, a criança quando brinca demonstra o que já conhece, levanta hipóteses, desafia e é desafiada diante das questões enfrentadas e ou impostas.

Os educadores devem de fato resgatar e ou utilizar os jogos/brincadeiras tradicionais como instrumento para o desenvolvimento das crianças oferecendo-lhes oportunidades para criar, explorar, divertir, conhecer outras brincadeiras, trocar conhecimentos e experimentar os jogos.

Enquanto educador é preciso promover mudanças em aspectos pedagógicos, no contexto infantil e social no qual faz parte, pois o brincar e o jogar tradicional são momentos na vida de qualquer indivíduo cujo propicia através da interação, troca de conhecimentos, de cultura.

Então, pode-se dizer que é a partir do contato e, por conseguinte da prática dos jogos/brincadeiras que a criança amplia o conhecimento sobre o mundo que está ao seu redor; descobrem e agem com as regras, assumem papel que propicia-lhe preparação para um mundo socializado.

Os jogos/brincadeiras tradicionais complementam o mundo infantil, seu imaginário, pois possibilita, além de conhecimentos, da troca de formas de autodescoberta e vivências da própria criança, partindo da percepção de seus limites e de suas possibilidades, explorando seu ambiente através de suas brincadeiras de uma maneira saudável, produtiva e divertida, contribuindo dessa forma, para a integração de suas primeiras experiências culturais.

Logo, a importância da utilização destes decorre da sua capacidade de propor o conhecimento de novas culturas, a cultura do brincar, de instigar a imaginação infantil. O conhecimento cultural propicia a criança uma nova proposta, reconhecer algo novo, desconhecido, experimentar e reinventar, comparar, criar e recriar, comprovando deste modo, que sua imaginação se desenvolve e suas habilidades também.

Friedman (1998) destaca o quão é importante o resgate dos jogos tradicionais levando-se em consideração que estes fazem parte do nosso patrimônio lúdico. Assinala que o jogo tradicional tem um importante papel de servir como um instrumento para o desenvolvimento das capacidades físicas, motoras, sociais, afetivas, cognitivas e linguísticas na criança.

Desta forma, é visível que os jogos tradicionais são de fundamental importância para a construção e aquisição de conhecimentos, assim como para o desdobramento das interações sociais. Apesar da constante utilização dos jogos/brincadeiras tradicionais, é preciso que cada vez mais se tenha consciência que estes são uma expressão da cultura lúdica.

Diante das informações obtidas pelas educadoras, podemos perceber que os jogos/brincadeiras tradicionais são recursos indispensáveis no processo de ensino e aprendizagem da criança, uma vez que, é reconhecido como instrumento pedagógico, cujo contribui na construção do seu conhecimento, possibilitando a compreensão do real sentido deste, onde o que importa de fato é o participar, o interagir, a diversão e, sobretudo, o aprender.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este estudo buscou examinar a possibilidade da maior utilização dos jogos/brincadeiras tradicionais na prática pedagógica na educação infantil, tentando promover um ensino plural, diversificado que busca sempre o resgate dos jogos populares, a cultura entre as instâncias dentro da escola, mediante a possibilidade de propor o jogo/brincadeira tradicional como um recurso pedagógico para facilitar o ensino e a aprendizagem.

Portanto, a utilização dos jogos/brincadeiras tradicionais possibilita uma aprendizagem prazerosa e eficaz, além de proporcionar melhor compreensão no que se refere a seu aprendizado visto que, estas contribuem para o desenvolvimento das suas habilidades físicas, cognitivas e culturais.

Nesse sentido, pôde-se compreender que a inserção dos jogos/brincadeiras tradicionais propicia o desenvolvimento da criança valorizando sua essência enquanto criança, como também, contribui para a construção da identidade, da autonomia e cidadania desta, favorecendo a aprendizagem cultural da criança.

A escola é um espaço de vivências múltiplas, onde as crianças passam boa parte da sua vida. Assim sendo, esta tem papel crucial para desenvolver métodos educacionais direcionados para uma forma de relação mútua entre educadores e educandos numa prática pedagógica favorável para o aprender mediante os jogos/brincadeiras populares, sendo de grande relevância a prática dos profissionais envolvidos neste espaço.

A presença dos jogos/brincadeiras tradicionais no âmbito escolar é de extrema importância, por esta razão, é imprescindível que os educadores desenvolvam um trabalho dinâmico, utilizando os jogos/brincadeiras tradicionais como ferramenta pedagógica, haja vista que, estes enriquecem as aulas propiciando cultura enquanto as crianças brincam, permitindo a esta descobrir que esse tipo de brincadeira também é divertido, satisfatório. Assim, os educadores estarão buscando adequar às ações pedagógicas propondo situações que ofereçam uma educação plural, espontânea onde às crianças aprendam de verdade as atividades que lhes são postas.

Desta forma, observou-se que os jogos/brincadeiras tradicionais são de grande importância na aprendizagem e na construção da identidade cultural da

criança, pois a partir do momento em que a criança tem a possibilidade de vivenciar, experienciar uma nova cultura, tem a possibilidades de adquirir novos conhecimentos e infinitas possibilidades, favorecendo então o processo de ensino-aprendizagem.

Vale salientar que as aulas devem ser atrativas e instigantes, já que uma aula pouca estimulada desenvolverá situações indesejáveis como mau comportamento e aborrecimentos. Nesse sentido, é perceptível que os jogos/brincadeiras tradicionais também façam parte do processo de ensino aprendizagem da criança, e, portanto, deve ser contemplado visto pelos educadores como algo necessário para o desenvolvimento da criança.

Contudo, fica evidente que os jogos populares propiciam a criança o conhecimento de novas culturas, a cultura do brincar.

Portanto, ao concluir este trabalho, percebe-se que o uso dos jogos/brincadeiras tradicionais, apesar de ser contemplado, precisa ser trabalhado de forma mais abrangente a atender as necessidades de cada criança, sendo este um instrumento indispensável no cotidiano escolar, uma vez que estimula o aprendizado cultural da criança, notando-se que é preciso introduzir, de fato, os jogos tradicionais como um recurso pedagógico capaz de oferecer um ensino prazeroso e eficaz para qualquer criança.

REFERÊNCIAS

ANGELA CRISTINA MUNHOZ MALUF. **O lúdico é o parceiro do professor**. Acessado em: 25 de Setembro de 2013. Disponível em: <<http://www.psicopedagogia.com.br/artigos/artigo.asp?entrID=270>>

ARAÚJO, C. M. M.;. (1998) **O Brincar no desenvolvimento e na subjetividade infantil: tema para a atuação profissional**. Em: Congresso Internacional de Psicanálise e suas Conexões. (Tomo II) Rio de Janeiro: Companhia de Freud.

BEZERRA, Lebiam. OLIVEIRA, Stella. **Pensamento, linguagem e ludicidade na Educação Infantil**. 1.ed. João Pessoa; Editora Universitária da UFPB, 2012.

CABRAL, Fátima. **O lúdico e a sociabilidade infantil**. Cadernos CERU, série 2, no 7, 1996.

DA SILVA SIQUEIRA, DANIELE. **Jogos e Brincadeiras no Contexto Escolar: Uma Reflexão Sobre o Uso Pedagógico do Jogo Tradicional no 1º e 2º Ciclos do Ensino Fundamental**. Acessado em: 10 de Setembro de 2013. Disponível em: <<http://cev.org.br/biblioteca/jogos-brincadeiras-contexto-escolar-uma-reflexao-sobre-o-uso-pedagogico-jogo-tradicional-1-2-ciclos-ensino-fundamental/>>

ECO, U., Huizinga e O. Jogo (1985). **Em: Sobre os espelhos**. São Paulo: Nova Fronteira.

ELIANE DA COSTA BRUINI. **Jogos e brincadeiras no processo de aprendizagem**. Acessado em: 10 de Setembro de 2013. Disponível em: <<http://educador.brasilescola.com/orientacao-escolar/jogos-brincadeiras-no-processo-aprendizagem.htm>>

FROEBEL. F. **A Educação do Homem**. Tradução de Maria H. C. Bastos. Passo Fundo, RS: UPF, 2001.

EMANUELLE OLIVEIRA. **Conceito de Infância**. Acessado em: 02 de Outubro de 2013. Disponível em: <http://www.infoescola.com/sociologia/conceito-de-infancia/>

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e Técnicas de Pesquisa Social**. 5. ed. Ed. Atlas. São Paulo, 1999.

METAMORFOSE. **A diversidade Cultural no contexto escolar**. Acessado em: 25 de Setembro de 2013. Disponível em: <<http://metamorfose.arteblog.com.br/111948/A-Diversidade-Cultural-no-Contexto-Escolar/>>

MONTE, F. R. **Inclusão na Educação Infantil: concepções e perspectivas de educadoras de creche**. Dissertação(Mestrado), Universidade Católica de Brasília – DF, 2006.

NAIANA ROBERTA DIAS RODRIGUES. GILBERTO SANTIAGO FERREIRA. ALINE THAÍZE DE OLIVEIRA RAMOS. **Maneira Lúdica de Ensinar**. Acessado em: 02 de Outubro de 2013. Disponível em: <<http://www.efdeportes.com/efd171/os-jogos-tradicionais-de-educacao-fisica.htm>>

NOVA ESCOLA. **Brincadeiras permitem que crianças conheçam o mundo e façam parte dele**. Acessado em: 10 de Setembro de 2013. Disponível em: <<http://revistaescola.abril.com.br/educacao-infantil/4-a-6-anos/brincadeiras-permitem-criancas-conhecem-mundo-facam-parte-dele-613171.shtml>>

PEREIRA, Mary Sue. **A Descoberta da criança, introdução a educação infantil**. Rio de Janeiro: Wak, 2004.

Material consultado

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. 10. ed. São Paulo: Loyola, 2000.

ANTUNES, Celso. **Educação infantil: prioridade imprescindível**. Rio de Janeiro: Vozes, 2004.

BRASIL. **Estatuto da Criança e do Adolescente no Brasil**. Lei n. 8.069, de 13 de julho de 1990.

BRASIL. **Ministério da Educação. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**, LDB 9.394, de 20 de dezembro de 1996.

BRASIL. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil** / Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. — Brasília: MEC/SEF, 1998. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/eduinf_esp_ref.pdf> Acesso em: 15 dez. 2013

BRASIL. **Política Nacional de Educação Infantil: pelo direito das crianças de zero a seis anos à educação**. Brasília: MEC/Secretaria de Educação Básica/DPE/COEDI, 2005.

BETTELHEIM, Bruno. **Uma vida para seu filho**. São Paulo: Artmed, 1984.

BROUGÈRE, Gilles. **Jogo e educação**. Tradução Patrícia Chittoni Ramos> Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e cultura**. 3. ed. São Paulo: Cortez, 2000.

CLAPARÉDE, E. **A educação funcional**. São Paulo: Cia. Editora Nacional, 1940. (Trad. por J. B. Damasco Penna)

CAMPOS, M. C. R. M. **A importância do jogo no processo de aprendizagem.** Disponível

em:<http://www.psicopedagogia.com.br/entrevistas/entrevista.asp?entrID=39>. Acesso em 31 de Outubro de 2013.

CUNHA, Nylse Helena Silva. **O valor do Brincar.** 2005. Disponível em: <<http://www.brinqueduca.com.br/si/site/1201?idioma=portugues>>. Acesso em: 19 dez.. 2013.

FANTIN, M. Jogos e brinquedos e brincadeiras – A cultura lúdica na educação infantil. In: **Síntese da qualificação da educação infantil.** Florianópolis: Prefeitura Municipal de Florianópolis. Secretaria Municipal de Educação: 2000a.

FANTIN, Mônica. **No mundo da Brincadeira: Jogo, brincadeira e cultura na Educação Infantil.** Florianópolis, Cidade Futura, 2000. Folha de São Paulo. Brincadeiras: Especial 2. Domingo, 16 de abril de 2000b.

FERRÃO, Romário Gava. **Metodologia Científica para iniciantes em pesquisa.** Linhares: Unilinhaires/Incaper, 2003.

FREIRE, João Batista. **Educação de corpo inteiro: teoria e prática da educação física.** São Paulo: Spicione, 1996

FRIEDMANN, Selma. (et. al.). **O direito de brincar.** São Paulo: Edições Sociais: Abring, 1998, 4. Ed.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens.** 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 1996.

KISHIMOTO, T. M. (ORG). **O brincar e suas teorias.** São Paulo: Pioneira, 2002.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** 3 ed. São Paulo: Cortez, 1999.

KRAMER. S. **A política do pré-escolar no Brasil: a arte do disfarce.** Rio de Janeiro: Achime, 1995.

LINS, Maria Judith Sucupira da Costa. 1999. O direito de brincar: desenvolvimento cognitivo e a imaginação da criança na perspectiva de vygostsky. In: XIII CONGRESSO BRASILEIRO DE EDUCAÇÃO INFANTIL DA OMEP. Paraíba. **Anais do XIII Encontro de Educação Infantil da OMEP.** p. 41-47.

LOPES, Janet R. **Só brincar? – O papel do brincar na educação infantil.** São Paulo: Artmed, 2002.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **Brincar: prazer e aprendizado.** Petrópolis: Ed. Vozes, 2003.

MORAES, R. **Análise de conteúdo**. Educação, Porto Alegre, v. 22, n.37, p. 7-32, mar. 1999.

PIAGET, L. E. **A formação do símbolo na criança**. Tradução de A. Cabral e C. M. Oiticica. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.

RICHARDSON, Roberto Jarry. **Pesquisa social: métodos e técnicas** / Roberto Jarry Richardson; colaboradores José Augusto de Sousa Peres... (et al). – São Paulo: Atlas, 1999.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **O Lúdico na Formação do Professor**. 4ª ed. Petrópolis: Vozes, 1997.

SAVIANI, Dermeval. **Educação do senso comum à consciência filosófica**. Campinas, SP:Cortez/Autores Associados, 2002.

SIQUEIRA, Ricardo Guedes. **Educação Matemática na Educação Infantil: Um Levantamento de Propostas**. Dissertação de Mestrado apresentada a Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2007. Disponível em<http://www4.pucsp.br/pos/edmat/mp/dissertacao/ricardo_guedes_siqueira.pdf> Acesso em 22 de novembro de 2013.

TEIXEIRA, Carlos E. J. **A ludicidade na escola**. São Paulo: Loyola, 1995.

VYGOTSKY, L. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

WADSWORTH, Barry. **Jean Piaget para o professor da pré-escola e 1º grau**. São Paulo, Pioneira, 1984.

WINNICOTT, D.W. **A criança e seu mundo**. 6. Ed. Rio de Janeiro. LTC, 1982.

APÊNDICES

APÊNDICE 1-TERMO DE ANUÊNCIA

Eu, _____, diretor (a) da Escola Municipal Elinora Dornelas Monteiro, _____, declaro para os devidos fins acadêmicos que concordo com a execução do projeto de pesquisa, titulado: Jogos Tradicionais na Educação Infantil: diversidade e cultura, o qual corresponde ao Trabalho de Conclusão de Curso (Tcc) do Curso de Licenciatura em Pedagogia da aluna Ana Claudia da Silva Santos, orientada pela Prof.^a Danielle Menezes de Oliveira, que realizar-se-á nessa instituição, no período de _____ do corrente ano.

Lucena, ____ / ____ / ____.

Assinatura

APÊNDICE 2-TERMO DE ANUÊNCIA

Eu, _____, diretor (a) da Escola Municipal Américo Falcão, _____, declaro para os devidos fins acadêmicos que concordo com a execução do projeto de pesquisa, titulado: Jogos Tradicionais na Educação Infantil: diversidade e cultura, o qual corresponde ao Trabalho de Conclusão de Curso (Tcc) do Curso de Licenciatura em Pedagogia da aluna Ana Claudia da Silva Santos, orientada pela Prof.^a Danielle Menezes de Oliveira, que realizar-se-á nessa instituição, no período de _____ do corrente ano.

Lucena, ____ / ____ / ____.

Assinatura



UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL
UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CURSO DE PEDAGOGIA – MODALIDADE A DISTÂNCIA
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO (TCC)
PROFESSORES: IDELSUITE DE SOUSA LIMA.
APRENDENTE: ANA CLAUDIA DA SILVA SANTOS
MATRICULA: 90923448POLO: LUCENA_PB

APÊNDICE 3- QUESTIONÁRIO DE PESQUISA

O questionário abaixo é parte de uma pesquisa referente ao Trabalho de Conclusão de Curso de pedagogia, cujo tem como propósito coletar dados junto aos professores da educação Infantil. Com o tema “Jogos Tradicionais na Educação Infantil: diversidade e cultura”.

1. Sexo:

feminino masculino

2. Idade:

18 a 25 anos 26 a 35 anos acima de 35 anos.

3. Qual é seu nível de formação:

Magistério
 Ensino médio
 Graduação
 Pós-graduação

4. Tempo de atuação como docente:

1 a 5 anos

- 6 a 10 anos
- 11 a 15 anos
- 16 ou mais

5. Você utiliza os jogos/brincadeiras tradicional em sala de aula?

- Sim Não

6. Se sua resposta foi sim, quais são?

7. Você acredita que os jogos/brincadeiras tradicionais contribuem para o desenvolvimento da aprendizagem dos alunos da educação infantil?

- Sim
- Não
- parcialmente

Por quê?

ENTREVISTA

1. Como você entende os recursos lúdicos no processo de ensino aprendizagem?

2. Como você contempla os recursos lúdicos em sua prática pedagógica?

3. Você considera que os jogos/brincadeiras tradicionais podem ser utilizados na prática docente? Por quê?

4. É importante utilizar os jogos/brincadeiras tradicionais em sala de aula?

Agradeço a atenção e o empenho!