

Universidade Politécnica

Apolitécnica

Instituto Superior Aberto (ISA)

**A Importância de Jogos Lúdicos no Processo de Ensino Aprendizagem. Caso do 1º ciclo na Escola Primária do 1º e 2º Graus 5º Congresso (2018-2020) – Cidade de Chibuto**

Miloca Manuel Panganane Mucavele

Maputo

2021

Miloca Manuel Panganane Mucavele

**A Importância de Jogos Lúdicos no Processo de Ensino Aprendizagem. Caso do 1º ciclo na Escola Primária do 1º e 2º Graus 5º Congresso (2018-2020) – Cidade de Chibuto**

Monografia Científica a Ser Apresentada ao à Universidade Politécnica, Instituto Superior Aberto, como requisito Para a Obtenção do Grau Académico de Licenciatura Em Ciências de Educação.

**Supervisor:** Sansão Jalane.

Maputo

2021

## PARECER DO TUTOR

Sansão Vasco Jalane, Tutor de Trabalho Final do Curso da Estudante: **Miloca Manuel Panganane Mucavele**, com o tema: **A Importância de Jogos Lúdicos no Processo de Ensino Aprendizagem. Caso do 1º ciclo na Escola Primária do 1º e 2º Graus 5º Congresso – Cidade de Chibuto**, considero que o mesmo reúne os requisitos mínimos, necessários para ser submetido à avaliação final, para a obtenção do Grau académico requerido pela candidata.

Maputo, Março de 2021

---

Sansão Vasco Jalane

## **DECLARAÇÃO DE HONRA**

Declaro que esta Monografia Científica é resultado da minha investigação pessoal e das orientações do meu supervisor, o seu conteúdo é original e todas as fontes consultadas estão devidamente mencionadas no texto, nas notas e na bibliografia final.

Declaro ainda que este trabalho nunca foi apresentado em nenhuma outra instituição para obtenção de qualquer grau académico.

Maputo, \_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2021

---

(Miloca Manuel Pangane)

## DEDICATÓRIA

*À minha família em geral, especialmente para o meu marido, pelo apoio incondicional na minha caminhada.*

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço a Deus pelo dom de vida e por permitir que eu lute por tudo que é invisível ao olhar do Homem.

Especial agradecimento ao dr. Sansão Jalane, meu supervisor, pela orientação e suporte científico durante a pesquisa e compilação deste trabalho;

À minha família, em particular aos meus pais pela educação proporcionada que desde pequena mostraram-me que o melhor caminho é a escola;

Ao meu esposo, pela paciência demonstrada ao longo da minha estadia na escola, suportou as minhas ausências e lutas em prol deste bem;

Aos meus filhos, pela alegria que me proporcionaram nos momentos críticos dos meus estudos;

Aos colegas da turma, pelo apoio, encorajamento e aos docentes pelos conhecimentos partilhados.

A todas as pessoas que directa ou indirectamente participaram na produção deste trabalho em e que deram um pouco de si para ser o que sou hoje, vai o meu muito obrigada.

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1:Parte lateral do edificio principal da escola .....	20
Figura 2: Edificio onde funciona o bloco administrativo da escola .....	21

## **LISTA DE SIGLAS E ABREVIATURAS**

PEA – Processo de Ensino APrendizagem

## RESUMO

O presente trabalho aborda a importância do jogo lúdico no processo de ensino aprendizagem. O objectivo principal desta pesquisa foi verificar a importância do lúdico como recurso no processo de aprendizagem de crianças nas primeiras classes do ensino básico, de modo a oferecer contribuições aos profissionais da educação. O enfoque desta monografia foi voltado para a abordagem qualitativa, pois propôs o contacto directo da pesquisadora com o ambiente e situações que estavam sendo investigadas, através do trabalho de campo. Este trabalho ocorreu na escola do 1º e 2º Graus 5º Congresso, no Distrito de Chibuto, com a participação de oito professores. O instrumento utilizado foi a entrevista semi-estruturada. As categorias selecionadas para a organização, análise e discussão dos dados colectados foram: utilização dos jogos lúdicos; jogos lúdicos e aprendizagem; reação dos alunos aos jogos e brincadeiras; interações lúdicas no desenvolvimento cognitivo, afectivo e físico-motor; e dificuldade na utilização dos jogos. Os principais resultados obtidos com a realização desta pesquisa foram: os professores utilizam diversos jogos em sala de aula; relataram que acreditam na aprendizagem por meio de jogos e brincadeiras; afirmaram que as crianças reagem de forma positiva quando lhes é oferecido aula envolvendo jogos; acreditam nos benefícios que as interações lúdicas proporcionam para o desenvolvimento cognitivo da criança; e não sentem dificuldade na utilização dos jogos. A pesquisa concluiu que os jogos lúdicos são importantes no processo de ensino aprendizagem, pois por meio destes jogos, a criança adquire capacidade de viver em grupo, posicionar-se melhor diante de problemas. Dessa maneira, os jogos lúdicos não são somente um facilitador da aprendizagem, mas sim um factor fundamental e essencial para um bom desenvolvimento global do indivíduo, na medida em que possibilita à criança melhorar sua relação com outras crianças, assumir responsabilidades, adaptar a situações frustradoras e perceber a si mesmo como sujeito. Sugere-se que se proporcione mais jogos para que desenvolvam suas potencialidades.

**Palavras-chave:** Processo de Ensino Aprendizagem. Jogos lúdicos. Jogos educativos. Lúdico.

## **ABSTRACT**

This work addresses the importance of the playful game in the teaching-learning process. The main objective of this research was to verify the importance of play as a resource in the learning process of children in the first grades of basic education, in order to offer contributions to education professionals. The focus of this monograph was turned to a qualitative approach, as it proposed the researcher's direct contact with the environment and situations that were being investigated, through fieldwork. This work took place at the 1st and 2nd Grade 5th Congress school, in the District of Chibuto, with the participation of eight teachers. The instrument used was the semi-structured interview. The selected categories for the organization, analysis and discussion of the collected data were: use of playful games; playful games and learning; student reaction to games and games; playful interactions in cognitive, affective and physical-motor development; and difficulty in using the games. The main results obtained from this research were: teachers use several games in the classroom; reported that they believe in learning through games and games; stated that children react positively when they are offered lessons involving games; they believe in the benefits that playful interactions provide for the child's cognitive development; and they don't have difficulty using the games. The research concluded that playful games are important in the teaching-learning process, because through these games, the child acquires the ability to live in a group, to take a better position in the face of problems. In this way, playful games are not only a facilitator of learning, but a fundamental and essential factor for a good overall development of the individual, as they enable the child to improve their relationship with other children, take responsibility, adapt to frustrating situations and perceive yourself as a subject. It is suggested that more games be provided for them to develop their potential.

**Keywords:** Teaching-Learning Process. Playful games. Educational games. Ludic.

## Índice

DECLARAÇÃO DE HONRA .....	iii
DEDICATÓRIA.....	iv
AGRADECIMENTOS .....	v
ÍNDICE DE FIGURAS .....	vi
LISTA DE SIGLAS E ABREVIATURAS .....	vii
RESUMO .....	viii
CAPÍTULO I: INTRODUÇÃO.....	1
1.1 Delimitação da Pesquisa.....	2
1.2. Problematização.....	2
1.3. Justificativa .....	3
1.4. Objectivos da pesquisa.....	3
1.4.1. Geral .....	3
1.4.2. Específicos.....	3
1.5. Hipóteses.....	4
CAPÍTULO II: REVISÃO DA LITERATURA .....	5
2.1. Conceito de jogo .....	5
2.2. Caracterização e definição de jogo educativo e actividade lúdica.....	5
2.2.1. Diversos tipos de jogos e suas aplicações .....	9
2.3. Estabelecendo um canal facilitador da aprendizagem .....	10
2.4. Promoção da socialização entre as crianças .....	11
2.4. O lúdico como recurso de aprendizagem inicial.....	12
2.6. Integração: professor e aluno no ambiente lúdico .....	16

CAPÍTULO III: METODOLOGIA DE PESQUISA .....	18
3.1. Tipo de Pesquisa.....	18
3.2. Métodos de abordagem.....	18
3.2. Método de procedimento .....	18
3.3. Instrumentos e técnicas de recolha de dados .....	19
3.4. População e Amostra .....	19
3.5. Caracterização do local de estudo.....	20
CAPÍTULO IV: APRESENTAÇÃO E ANÁLISE DOS RESULTADOS .....	22
4.1. Organização, Análise e Discussão dos dados .....	22
5. CONCLUSÕES E SUGESTÕES .....	29
5.1. Concussões.....	29
5.2. Sugestões .....	30
6. BIBLIOGRAFIA .....	31
7. APÊNDICES .....	33
Apêndice I. questionário para professores da Escola Primária 5º Congresso .....	34
8. ANEXOS .....	36

## **CAPÍTULO I: INTRODUÇÃO**

As práticas utilizadas em sala de aula podem influenciar decisivamente para a formação plena do ser humano, desenvolvendo suas habilidades e, ao mesmo tempo, proporcionando um ambiente de socialização. Neste sentido, os jogos lúdicos são actividades que ensinam regras de convivência e respeito, ao mesmo tempo em que desenvolvem a criatividade do aluno, pelas representações de objectos e acções, que primeiro são criadas no imaginário e depois associadas a factos reais, ajudando a resolver dificuldade de comunicação. (FRIEDMANN, 2001).

Os jogos lúdicos proporcionam à criança os meios de aprender para enfrentar os desafios dos jogos e brincadeiras em grupo, que são movidos pelo interesse natural de conhecer coisas novas e pelo desejo de que os adultos a aprovelem.

Dessa forma, a criança irá organizar seu pensamento entendendo as diversas etapas entre planejar, coordenar, analisar, conectar, elaborar e ver resultados, o que lhe ensinará a ter disciplina, a cumprir as regras dos jogos, a assumir uma posição e agir. (FRIEDMANN, 2001).

Segundo Campos (apud AMARAL, 2003, p. 230), sobre este assunto:

[...] o uso do jogo é formativo em dupla mão de direção: junto ao aluno e ao professor. Para o professor, o jogo tem potencial de promover novas e melhores formas de ensinar em geral, para qualquer disciplina, diferentes maneiras de interagir com a turma e de se posicionar dentro da sala de aula, como coordenador das actividades e facilitador do aprender do aluno em vez de centro irradiador das decisões e do saber.

Assim, este trabalho busca investigar os jogos, sobretudo a sua importância no PEA, particularmente para crianças na sua inserção na escola, olhando para a Escola Primária do 1º e 2º Graus 5º Congresso – Cidade de Chibuto, onde precisam muito de acções como socialização no novo ambiente e aprendizagem.

Para uma melhor compreensão, optou-se por organizar a pesquisa em quatro capítulos, a começar pela introdução, com destaque a contextualização do estudo, problematização, a justificativa, objectivos, a hipótese. O segundo capítulo foi reservado para a apresentação da revisão da literatura, onde foram abordados diversos posicionamentos sobre os conceitos básicos inerentes ao tema pesquisado e o ponto de vista da pesquisadora sobre estas abordagens. No terceiro fez-se a descrição da metodologia da pesquisa, desde o tipo de pesquisa, população e amostra, instrumentos de recolha de dados e procedimentos de recolha de dados, assim como,

a descrição do local da pesquisa. Já no quarto capítulo fez-se a apresentação, análise e interpretação de resultados. Para finalizar, foi apresentada a conclusão e as devidas sugestões, seguidas de referência bibliográfica consultada e apêndices.

### **1.1 Delimitação da Pesquisa**

A presente pesquisa quanto ao assunto discute a importância de jogos lúdicos no PEA. Caso do 1º ciclo na Escola Primária do 1º e 2º Graus 5º Congresso – Cidade de Chibuto, localizada no Bairro cimento, a sensivelmente 600 metros da estrada principal. A pesquisa compreende os anos 2018 a 2020.

### **1.2. Problematização**

As estratégias usadas pelos professores na sala de aulas são determinantes para a formação integral da personalidade do indivíduo, sobretudo na fase inicial de em que a criança se insere no ambiente escolar, pois é aonde desenvolve suas habilidades e, ao mesmo tempo, é lhe proporcionado um ambiente de socialização. Partindo desse pressuposto, os jogos lúdicos podem constituir-se recursos fundamentais no processo de ensino aprendizagem, sendo este o tema escolhido para esse trabalho de conclusão do curso de Ciências de Educação.

No PEA, sobretudo no primeiro ciclo do ensino básico, a maioria das crianças ingressam na escola com uma idade compreendida entre 6 a 7 anos, fase em que a actividade dominante são as brincadeiras, sabe-se que grosso número dessas crianças não passam pelas creches ou ensino pré-primário, onde se desenvolve a capacidade de comunicação e escrita, socialização, elementos fundamentais para o desenvolvimento harmonioso das suas habilidades e o desenvolvimento cognitivo, torna-se fundamental a importância nesta fase.

Num estudo empírico nas escolas de Chibuto, notamos que pouco se recorre aos jogos no ensino da leitura e escrita no ensino primário, particularmente à primeira classe. Assumindo que nesta fase os jogos desempenham um papel fundamental na aprendizagem e na socialização, achamos melhor levar a cabo esta pesquisa na esperança de que os professores valorizem, na sua mediação, o recurso a jogos.

Neste sentido, pretende-se, ao final do trabalho, responder à seguinte pergunta de partida:

***- Qual é a importância dos jogos lúdicos no PEA, particularmente no 1º ciclo do ensino básico?***

### **1.3. Justificativa**

O que me motivou a escolher este tema foi o facto de verificar que há pouco uso de jogos nas aulas por parte dos professores, sobretudo os do 1º ciclo, facto que dificulta a aprendizagem e socialização das crianças, nos primeiros anos de contacto com a escola.

Nestes termos, acredita-se que as crianças aprendem muito mais brincando. Desta forma, é necessário que os familiares e professores saibam transformar o ambiente doméstico e escolar em um lugar prazeroso, onde as crianças sintam-se estimuladas a aprender.

Observa-se, em sala de aula, o quanto as crianças se divertem quando lhes são oferecidas actividades envolvendo jogos ou brincadeiras.

Para a formação acadêmica esta pesquisa poderá ser útil, porque envolve o aprendizado de crianças que se encontram em fase inicial de aprendizagem, pode acrescentar à profissão mais conhecimento nesta área: teorias e entendimento de autores diferentes a respeito dos jogos; a influência dos jogos no desenvolvimento cognitivo das crianças e como trabalhar com os jogos em sala de aula.

Esta investigação buscou contribuir com os professores das classes iniciais, no sentido de transformarem o contexto escolar em um ambiente agradável, onde as crianças se sintam bem estimuladas a aprender.

Acredita-se que estamos investigando algo muito importante que, se trabalhado de maneira correcta proporcionará às crianças uma maneira agradável de aprenderem e também constituirá uma fonte de consulta e de inspiração para quem se interessar por estas matérias.

### **1.4.Objectivos da pesquisa**

#### **1.4.1. Geral**

- Compreender a importância de jogos lúdicos como recurso no PEA de modo a oferecer contribuições aos profissionais da educação.

#### **1.4.2. Específicos**

- Caracterizar os jogos educativos e da actividade lúdica;

- Identificar a importância do lúdico no desenvolvimento e aprendizagem da criança na fase da inicial;
- Estudar os diversos tipos de jogos e suas aplicações;
- Verificar o papel do professor como intermediador na aprendizagem das crianças na fase inicial.

### **1.5. Hipóteses**

**H1** - Os jogos lúdicos são importantes na medida em que são fonte de motivação para a melhor aprendizagem das crianças na fase inicial de aprendizagem e garantem a sua socialização e desenvolvimento harmonioso das suas capacidades cognitivas.

**H2** – Os jogos lúdicos exigem muito trabalho por parte do professor e podem distrair os alunos no PEA, daí não serem muito importantes.

## **CAPÍTULO II: REVISÃO DA LITERATURA**

No presente capítulo pretende-se trazer os principais conceitos sobre os jogos lúdicos, sem deixar de fora as estratégias que devem ser usadas pelos professores do ensino primário com especial destaque para os das classes iniciais. Para o efeito, começou-se por trazer conceitos de jogos, jogo lúdico, e suas funções para depois falar-se das estratégias a serem privilegiadas pelos professores.

### **2.1. Conceito de jogo**

Jogo, no senso comum, é isto mesmo: brinquedo, divertimento, passatempo. Quem se dá ao trabalho de olhar nos dicionários aprenderá que, seja uma actividade física ou mental, todo jogo é regido por um sistema de regras definidoras do ganho ou da perda. Ao se referir às regras, Caillois (1990, p.11) evidencia que elas definem o permitido e o proibido no jogo; que são convenções, simultaneamente, arbitrárias, imperativas e inapeláveis; e que são aceitas pelo jogador em virtude da sua vontade de jogar, de se submeter, voluntariamente, às restrições convencionadas.

**Jogos Educativos** – ou **Educacionais** – são artefactos didácticos utilizados com o propósito de veicularem conhecimentos. Na maioria dos casos os Jogos Educativos que são construídos em suporte material (cartolina, madeira, etc.) já são feitos com a finalidade de ensinar-aprender, embora seja possível atribuir-se um propósito pedagógico a um jogo recreativo já existente. Muitas vezes eles são feitos a partir de jogos tradicionais de entretenimento tais como dominó, bingo etc. aos quais se adicionam conceitos sobre o tema que se quer reforçar.

Os Jogos Educativos são recursos lúdicos, que podem “favorecer a aprendizagem, auxiliando crianças, jovens e adultos a construir conhecimentos, desenvolverem habilidades e atitudes éticas”. (SCHWARZ, 2006, p.27).

### **2.2. Caracterização e definição de jogo educativo e actividade lúdica**

O jogo é importante para criança, dentro e fora do contexto escolar. Segundo Friedmann (2011), as brincadeiras são utilizadas pelas crianças para se conhecer melhor ou se expressar perante o grupo, para descarregar sua energia e agressividade, interagir com outras crianças ou mesmo para aprender. A actividade lúdica infantil, como destacou Friedmann (2011, p.14), fornece informações essenciais sobre a criança, suas emoções, a forma como relaciona com seus

colegas, seu desempenho físico-motor, seu desenvolvimento, nível linguístico e formação moral.

A autora Friedmann (2011) acrescenta, ainda, que, “por meio do jogo, a criança se comunica com o mundo e aprende a se expressar” com a vida agitada de hoje, em que comumente as crianças não têm acompanhamento dos pais. Consta-se que cada vez mais diminui o tempo dedicado às brincadeiras, tanto em casa, como na rua e até mesmo em algumas escolas, que não lhes dão a devida importância e onde, muitas vezes, a actividade lúdica fica restrita ao recreio, no pátio da escola.

Entretanto, o jogo pode e deve ser utilizado como prática pedagógica, constituindo-se em recurso valioso para sua integração ao ambiente escolar e ao mundo dos adultos, desde que se respeite o estágio de desenvolvimento que se encontram as crianças, conforme a sua cultura e a sua vivência anterior (FRIEDMANN, 2011).

Na escola, o espaço para os jogos e brincadeiras pode ser criado num canto da sala ou no pátio, permitindo uma série de exercícios de actividades lúdicas. Friedmann (2011) relata, ainda, que há as brinquedotecas ou ludotecas em creches, escolas, universidades, clínicas ou hospitais pediátricos, com fins educacionais e de apoio psicológico às crianças em tratamento, além de espaço público com fins sociais (centros comunitários), para tirar meninos de rua, proporcionando-lhes recreação e prática de esporte.

Neste sentido, Friedmann (2011) ressalta que, a partir da ideia de que brincar é bom e importante, coloca-se a seguinte questão: O jogo é um meio para atingir determinados objetivos ou tem fim em si mesmo? A criança brinca pelo simples prazer de brincar? Às vezes sim, quando a criança brinca por divertimento, estabelecendo trocas com outras crianças e adultos. Porém, o jogo no meio educacional torna-se um instrumento de trabalho, um meio para atingir determinados objetivos. O jogo neste caso pode ser um recurso importante no desenvolvimento integral da criança e ajuda a assimilar os conteúdos curriculares.

Portanto, a base do jogo é social, pois nasce das condições de vida da criança em sociedade, do que ela vê e aprende em contato com o mundo adulto. Friedmann (2011) acrescenta que, este ponto de vista vai contra a opinião de alguns estudiosos do fenômeno do jogo, que o consideram uma actividade puramente biológica e instintiva, movida pela necessidade humana de exercer poder, de competir, de agrupar-se ou sentir-se livre. A autora ressalta que o jogo deve ser

utilizado na prática pedagógica, sendo um recurso valioso para integração da criança ao ambiente escolar e ao mundo dos adultos.

Para Winnicott (2015, p.52), na atividade de jogo, “a criança reúne objectos ou fenômenos da realidade exterior e os usa para atender à realidade interior”. Mostra sua capacidade de fantasiar e a desenvolve apoderando-se de um fragmento privilegiado da realidade externa. O autor acrescenta que a criança ao jogar manipula fenômenos exteriores a serviço dos sonhos e investe alguns deles de significação, descobre os alcances ilimitados da imaginação. Por isso, o jogo favorece à noção de que a vida pode ser mudada e enriquecida. O autor ressalta, ainda, “que o jogo tem um lugar e um tempo. Não está dentro nem fora. Não faz parte do eu nem do não eu. Está mais além do domínio lógico”.

Alguns estudiosos sobre o jogo defendem ideias divergentes que marcam a evolução do conhecimento deste assunto, como bem ressalta Friedmann (2011) a seguir:

- Estudos evolucionistas e desenvolvimentistas (final do século XIX) Partindo da premissa de que a evolução cultural acontece da mesma forma que organismos biológicos, o estudo da vida social da infância considera o jogo como mecanismo de sobrevivência; o jogo infantil traduz a história biocultural do pensamento humano (STANLEY HALL).

- Difusionismo e particularismo (final do século XIX, começo do século XX).O jogo como características universais de todas as culturas condensando o pensamento humano e buscando o conservadorismo. (NEWELL, BOBCOOK, ROTH e outros).

- Análise funcional (décadas de 30 a 50)

O jogo como mecanismo socializado, sendo representado pela limitação das crianças ao mundo dos adultos;

- Análise do ponto de vista cultural e da personalidade (1920 à década de 60).

Para Elkonin (2008, p. 22), o jogo é importante para corrigir anomalias do desenvolvimento infantil, como a “agressividade, inadaptabilidade, timidez e algumas patologias psíquicas”.

O jogo associa-se à imaginação representando uma forma encontrada pela criança para se desligar da realidade, criando um mundo em que o adulto não entra. Elkonin (2008) ressalta que nesse mundo ela transforma os objetos segundo os seus interesses e um pedaço de barbante,

ou uma lata, podem ser utilizados de forma criativa para jogar com a fantasia, desenvolver diferentes papéis e acções com o mundo que a cerca.

O jogo é instrumento de educação infantil e constitui-se hoje como um meio de preparar as crianças para o mundo que vão enfrentar mais tarde. O jogo tem suscitado o interesse científico em todo o mundo, dado seu carácter lúdico e sua importância como ferramenta ideal para desenvolver capacidades físicas cognitivas e psicológicas nas crianças de todas as sociedades, através da cooperação, respeito ao outro e às regras estabelecidas, que moldam atitudes e comportamentos, favorecendo a educação. (ELKONIN, 2008).

Para Vygotsky (2003), o brinquedo cria uma zona de desenvolvimento proximal (capacidade que a criança possui), pois na brincadeira a criança comporta-se num nível que ultrapassa o que está habilitada a fazer, funcionando como se fosse maior do que é. O jogo traz oportunidade para o preenchimento de necessidades irrealizáveis e também a possibilidade para exercitar-se no domínio do simbolismo. Quando a criança é pequena, o jogo é o objeto que determina sua acção. Na medida em que cresce, a criança impõe ao objeto um significado. O exercício do simbolismo ocorre justamente quando o significado fica em primeiro plano.

Do ponto de desenvolvimento da criança, a brincadeira traz vantagens sociais, cognitivas e afetivas.

Ainda segundo Vygotsky (2003) a brincadeira possui três características: a imaginação, a imitação e a regra. Elas estão presentes em todos os tipos de brincadeiras infantis, tanto nas tradicionais, naquelas de faz-de-conta, como ainda nas que exigem regras. Podem também aparecer no desenho, como atividade lúdica.

Do ponto de vista psicológico, Vygotsky (2003) atribui ao brinquedo um papel importante: aquele de preencher uma atividade básica da criança, ou seja, ele é um motivo para a acção. Segundo o autor, a criança pequena, por exemplo, tem uma necessidade muito grande de satisfazer os seus desejos, imediatamente. Quanto mais jovem é a criança, menor será o espaço entre o desejo e sua satisfação. No pré-escolar há uma grande quantidade de tendências e desejos não possíveis de serem realizados imediatamente, e é nesse momento que os brinquedos são inventados, justamente para que a criança possa experimentar tendências irrealizáveis.

A impossibilidade de realização imediata dos desejos cria tensão, e a criança envolve-se com o ilusório e o imaginário, no qual seus desejos podem ser realizados. É o mundo dos brinquedos.

Vygotsky (2003) acrescenta que a imaginação é um processo novo para a criança, pois constitui uma característica típica da actividade humana consciente. É certo, porém, que a imaginação surge da acção, e é a primeira manifestação da emancipação da criança em relação às restrições situacionais. Isso não significa necessariamente que todos os desejos não-satisfeitos dão origem aos brinquedos.

### **2.2.1. Diversos tipos de jogos e suas aplicações**

Dentre os jogos mais utilizados como práticas educacionais destacam-se os citados por Friedmann (2011):

#### **Jogos de exercícios**

Os jogos de exercícios são adequados para crianças desde o nascimento até o aparecimento da linguagem. Exemplos de jogos de exercício são os oferecidos às crianças para construção de peças para encaixar e tomar formas. Estes têm a função de passar o símbolo, através da imitação de figuras conhecidas.

#### **Jogos de regra**

No jogo de regras o individual é substituído pelo colectivo e são necessários mecanismos de controle comportamental. A regra toma o lugar do símbolo, a brincadeira fica mais séria, com o tempo, normas e atitudes são pré-definidas. Nesta fase surgem a competição e a cooperação e os jogos tornam-se actividades sociais.

#### **Jogos simbólicos**

Os jogos simbólicos partem da associação de um elemento concreto com outro imaginado pela criança, o que proporciona uma viagem lúdica pelo faz de conta, que vai resultar na construção de um mundo "mentalizado" em seu interior, povoado de cenas e personagens imaginários.

#### **Jogos tradicionais**

Os jogos tradicionais são brincadeiras que fazem parte do folclore, ocupando posição de destaque na cultura de um povo devido à transmissão oral de geração para geração, dando a imagem exacta de seu modo de agir através de suas tradições.

### 2.3. Estabelecendo um canal facilitador da aprendizagem

O jogo para a criança é o exercício e a preparação para vida adulta. A criança aprende brincando e é o exercício do brincar que a faz desenvolver suas potencialidades.

A educadora Lopes (2011 p. 35) afirma que a criança sempre brincou “independentemente de épocas ou estruturas de civilização, é uma característica universal”. Portanto, se a criança brincando aprende, por que então não a ensinar da maneira que ela possa aprender melhor, de uma forma prazerosa para ela e, portanto, eficiente? Contudo, a autora acima, acrescenta que é importante que o educador, ao utilizar um jogo, tenha definidos objectivos a alcançar e saiba escolher o jogo adequado ao momento educativo. Enquanto a criança está simplesmente brincando, incorpora valores, conceitos e conteúdos.

Neste sentido, Lopes (2011) ressalta que é muito mais fácil e eficiente aprender por meio de jogos, e isso é válido para todas as idades, desde o maternal até a fase adulta. O jogo em si possui componentes do cotidiano e o envolvimento desperta o interesse do aprendiz, que se torna sujeito activo do processo. O professor pode adaptar o conteúdo programático ao jogo.

Outro educador, Rosamilha (1973), toma como referência o autor Medeiros (1967) para explicar a importância do jogo. Segundo o autor:

[...] os jogos levam em conta a fase de desenvolvimento seus interesses, capacidades e habilidades. Eles foram selecionados também, em função do seu poder de despertar e manter a motivação para as atividades de leitura e escrita e outras habilidades de comunicação e expressão. Constituem esses jogos uma seleção daquilo que o professor pode orientar e realizar com as crianças no recreio e na sala de aula sem maiores problemas e trabalhos de preparação.

Para Rosamilha (1973), os jogos servem de instrumentos para aprendizagem da leitura e da escrita. A sequência desses jogos, por exemplo, pode ser organizada a partir de um critério fonêmico-silábico. A escolha dos fonemas mais frequentes para o início da aprendizagem garante que maior número de palavras e frases possa surgir das combinações realizadas, ora na cartilha de leitura, ora no volume de escrita ou por iniciativa do professor e repertório natural das crianças.

O conhecimento é construído quando se faz do conhecimento do outro o seu próprio conhecimento. Assim, ao brincar, pode-se construir simbolicamente e metaforicamente o mundo. Winnicott (2005) destaca que, enquanto a criança brinca, ela lida com a sua sexualidade, com seus impulsos agressivos e organiza suas relações emocionais.

Portanto, o brincar já é um processo terapêutico: brinca-se com o que não se pode entender; brinca-se para poder entender melhor; e brinca-se para ressignificar a vida. Na brincadeira exercita-se cognitivamente, socialmente e efetivamente. É possível, através do modo como a criança brinca estabelecer o seu modo de aprender, pode-se notar a forma como vê o mundo, percebe-se como ela utiliza a inteligência, se pode jogar ou o que quer ocultar, pode-se observar sua relação com a aprendizagem, sua capacidade de argumentar, organizar, construir e significar. (WINNICOTT, 2005)

#### **2.4. Promoção da socialização entre as crianças**

A acção do jogar exige, por exemplo, realizar interpretações, classificar e operar informações, aspectos estes que têm uma relação directa com as demandas escolares. Como afirma o psicólogo Jean Piaget (apud ROSAMILHA, 1973), o confronto de diferentes pontos de vista, essencial ao desenvolvimento do pensamento lógico, está sempre presente no jogo, o que torna essa situação particularmente rica para estimular a vida social e a atividade construtiva da criança.

A autora usa o argumento de Weisler e Maccall (1976) para explicar que o jogo serve ao objectivo geral de fazer a criança ganhar maior controle sobre objectos, situações e relacionar-se melhor com as pessoas. (ROSAMILHA, 1973)

Estudos psicológicos sobre desenvolvimento infantil, realizados após as várias formulações teóricas e até mesmo especulativas, em função do brinquedo têm mostrado que privação do uso dos sentidos pode prejudicar a aprendizagem, pois, através do jogo, as crianças têm oportunidades de usá-los na totalidade. No jogo, como assinalaram autores como Donoff, Britbart e Barr (1977), citados por Rosamilha (1973), as crianças aprendem quem são, aprendem quais são os papéis das pessoas que as cercam e tornam familiarizadas com a cultura e os costumes da sociedade. "Elas começam a racionar, a desenvolver o pensamento lógico, a expandir seus vocabulários e a descobrir relações matemáticas e fatos científicos".

Para Brougère (2008), no jogo a lei não deriva do poder ou da actividade, mas das regras, portanto, com as normas estabelecidas, todos têm a mesma oportunidade de participação no jogo e a criança aprende a aceitar regras. O desafio está, justamente, em saber respeitá-las, esperar sua vez, aceitar os resultados dos dados, ou de outro fator de sorte. Esses exercícios são excelentes para lidar com frustrações e, ao mesmo tempo, para elevar o nível de motivação.

Segundo Winnicott (2015, p. 63), brincar é o fazer em si, um fazer que requeira tempo e espaço próprios; um fazer que se construa de experiências culturais, que é universal e próprio da saúde, porque facilita o crescimento, conduz aos relacionamentos grupais, podendo ser uma nova forma de comunicação consigo mesmo e com os outros.

#### **2.4. O lúdico como recurso de aprendizagem inicial**

Segundo Winnicott (2005), as mudanças na educação precisam acontecer no sentido de um ensino aliado à realidade de tempo e espaço, o que é alcançado através da pedagogia da alegria, da reflexão, do diálogo, de atividades lúdicas, que devem ser experimentadas, vivenciadas, possibilitando a ação e a interação entre alunos e professores.

A aula desenvolvida deve estimular a actividade criativa, a iniciativa e o raciocínio do aluno. Deve levar o aluno a compartilhar o trabalho com os colegas através de questões problematizadas e vivências práticas. Neste sentido, Winnicott (2005) ressalta que toda criança é curiosa e o lúdico desperta nela essa curiosidade e a vontade de aprender, assim, a aprendizagem ocorre num contexto de desafio, de espírito lúdico. O jogo, ao motivar as crianças, faz com que elas estejam activas mentalmente, e as leva à superação dos obstáculos cognitivos e emocionais.

O lúdico, por ser uma atividade onde a criança se sente livre e sem pressões, cria um clima propício à experimentação, à descoberta e à reflexão, sendo por isso um estimulador para a aprendizagem (WINNICOTT, 2005).

Para entender o desenvolvimento das actividades lúdicas há de se considerar Winnicott (2005), médico pediatra e psicoterapeuta, que contribuiu muito para o entendimento da história primitiva do brincar. Em sua teoria, o brincar nasce com o bebê, onde primeiro só existe o “ser” e só depois sobre os objectos do mundo. O brincar, em sua concepção, nada mais é do que se adaptar à vida através dos processos “transacionais” (processos intermediários entre a objetividade e subjetividade). Somente a partir daí a criança irá ter um pensar criativo, diferentes formas de fazer, dependendo da possibilidade que teve de experimentar e viver seu próprio ser numa relação com outro, pautado, sobretudo, pelo respeito e confiabilidade.

O brincar na educação básica exerce uma função essencial no processo educacional da criança, pois este acto implica, de forma prazerosa e significativa, a construção de sua personalidade, portanto, são nos primeiros anos de vida que ela irá compreender e se inserir em seu grupo,

construir a função simbólica, desenvolver a linguagem, explorar e conhecer o seu ambiente, (WINNICOTT, 2005).

Assim, Winnicott (2005, p. 78) enfatiza que a brincadeira da criança é um instrumento que ela possui para relacionar-se com outras crianças. Brincando a criança aprende e tem oportunidade de procurar a melhor forma de integrar-se a esse mundo, que já encontra pronto ao nascer.

O jogo, em seu sentido integral, é o mais eficiente meio estimulador das inteligências. O espaço do jogo permite que a criança e até mesmo o adulto realizem tudo quanto desejam. Quando entretido em um jogo, o indivíduo é quem quer ser, ordena o quer ordenar, decide sem restrições. Graças a ele, pode obter a satisfação simbólica do desejo de ser grande e o anseio em ser livre. Socialmente, o jogo impõe o controle dos impulsos, a aceitação das regras, mas sem que se aliene a elas, posto que sejam as mesmas pelos que jogam e não impostas por qualquer estrutura alienante. (HUIZINGA, 2006).

O autor Huizinga (2006) acrescenta, ainda, que a criança, brincando com a sua espacialidade, se envolve na fantasia e constrói um atalho entre o mundo inconsciente, onde deseja viver, e o mundo real, onde precisa conviver. O jogo não é uma tarefa imposta, não se liga a interesses materiais imediatos, mas absorve a criança, estabelece limites próprios de tempo e espaço, cria a ordem e equilibra o ritmo com harmonia.

Existem expressivas diferenças entre os jogos para crianças não alfabetizadas e crianças que se alfabetizaram. Para as primeiras, os jogos devem ser vistos como leitura da realidade e como ferramenta de compreensão de relações entre elementos significantes (palavras, fotos, desenhos, cores etc.) e seus significados (objetos). Nessas relações, Piaget (apud ANTUNES, 2008) destaca quatro etapas que, em todos os jogos, podem ser claramente delineadas: os índices, relações significantes estreitamente ligadas aos significados (é o caso de uma pegada de um animal indicando sua passagem pelo local); os sinais, relações indicadoras de etapas e marcações dos jogos (como é o caso do apito ou dos sinais de início, término ou etapas); os símbolos, relações já mais distantes entre o significante e o significado (fotos, desenhos, esquemas); e, finalmente, os signos, elementos significantes inteiramente independentes dos objetos (como as palavras e os números).

Para Piaget (apud ANTUNES, 2008), utilizando essas etapas, a seleção dos jogos que eventualmente se empregará deverá evoluir de jogos estimuladores de índices aos estimuladores de signos e, desta forma, jogos que estimulem o tato, a audição, o paladar (índices) devem

preceder aos que estimulem ou se apoiam em sinalizações. Após estes, tornam-se inteiramente válidos os que levam à descoberta de símbolos (pesquisar revistas, recortar, colar, desenhar, dramatizar) e após, os que exploram símbolos e que já possuem a compreensão de letras e desenhos de objectos correspondentes as palavras.

Pensando em crianças, desde a vida pré-natal até a adolescência, convicto de que o desenvolvimento da inteligência humana não termina nessa faixa etária, ao contrário, cresce por toda vida, principalmente para as pessoas que acreditam no poder de seu cérebro e sabem construir suas próprias motivações, Antunes (2008, p. 17) relata que o desenvolvimento das inteligências se processa de maneira mais acentuada quando “premiadas” pela oportunidade de estímulos. O autor acrescenta ainda que essa afirmação, entretanto, precisa ser vista nos limites da coerência.

Devido à importância do lúdico no desenvolvimento e no crescimento da criança, Vygotsky (2003) destaca que:

[...] a aprendizagem e o lúdico não podem e nem devem ser desvinculadas. É importante que as atividades lúdicas estejam sempre presentes e juntas nesse processo educativo. Erra a escola que subdivide sua acção em dois polos opostos: de um lado o mundo do jogo e da brincadeira, mundo mágico de sonho e fantasia, e o outro, o mundo sério de trabalho e de estudo.

Brougère (2008) relata que, independentemente do significado que se queira dar a esses conceitos, o poder do jogo, do brincar no desenvolvimento infantil, no que se refere à possibilidade da criança ressignificar o mundo externo a partir de conteúdos simbólicos, criando uma maior flexibilidade e austeridade, em enfrentá-lo, faz destas actividades lúdicas uma grande aliada do educador e profissionais que actuam junto aos educandos.

O jogo, ao longo da história, esteve sempre ligado a frivolidades e futilidades na vida das pessoas. Somente a partir do século XIX passou a ser suporte de actividades didácticas, visando também a aquisição do conhecimento. Porém, o uso do jogo não pode adquirir carácter de obrigatoriedade em detrimento de uma acção inerente à criança, continua salientando Brougère (2008, p.65).

As instituições educacionais deveriam investir nos seus educadores, proporcionando uma formação que os levassem a incorporar o lúdico na proposta pedagógica de cada um, facilitando que seu uso não fosse considerado como uma perda de tempo, mas sim como parceiro do

educador. Brougère (2008) acrescenta, sobre o assunto, que estas atividades não devem ser sentidas pelo educador como obrigatoriedade, mas sim como possibilidade de que o seu papel seja desempenhado de forma prazerosa.

Segundo Brougère (2008), é essencial que dentro da escola haja um espaço para o desenvolvimento global e harmonioso de brincadeiras, jogos e outras atividades lúdicas. O educador não deve ser impedido de assumir a sua corporeidade, ficando horas imobilizado, em sala de aula, e nem ficando preso a conteúdos pré-determinados.

As atividades lúdicas são atividades que as geram prazer, equilíbrio emocional e levam o indivíduo à autonomia sobre seus atos e pensamentos, contribuindo para o desenvolvimento social. Neste sentido, Huizinga (2006) ressalta que o lúdico está associado ao acto de brincar e jogar. Desde as épocas mais remotas o homem joga. Neste sentido, o autor relata que, como a linguagem e a escrita, o jogo também é uma criação humana. O jogo, por definição, é um exercício ou passatempo recreativo sujeito a certas regras ou combinações, em que se dispõe de habilidades, destreza ou astúcia.

Segundo Huizinga (2006, p. 57-58), sobre este aspecto:

[...] o jogo é uma ação ou atividade voluntária, realizada dentro de certos limites de tempo e de lugar, seguido, de uma regra livremente consentida, mas imperativa, provida de um fim em si, acompanhada de um sentimento de tensão. De alegria e de consciência de ser diferente do que se é na vida normal.

O homem joga em busca de respostas às suas ansiedades; o jogo, além de proporcionar diversão, está presente na interação com o meio, revela uma lógica diferente da racional, a lógica de subjetividade tão necessária à estruturação da personalidade humana quanto à formação das estruturas cognitivas. (HUIZINGA, 2006).

Pode-se dizer que o jogo atua no campo psicológico, pois revela uma personalidade que leva ao conhecimento de si mesmo e atua também como resgate e identificação de sua cultura lúdica, dependendo da cultura e do meio social em que o indivíduo está inserido. Brougère (2008) acrescenta, ainda, que a cultura lúdica forma uma bagagem cultural que a criança pode utilizar para assimilar a cultura de forma dinâmica.

Assim, Brougère (2008, p. 76-77) ressalta que, na brincadeira, a criança relaciona-se com conteúdos culturais que ela produz e transforma, dos quais ela se apropria e lhes dá uma significação. Neste sentido, percebe-se que a cultura, antes de algo externo, do qual a criança

não tem controle, é submetida à brincadeira, uma atividade na qual a criança tenha interesse e prazer.

Portanto, a brincadeira é uma ferramenta importantíssima para a construção de um sujeito autônomo, na medida em que, através dela, o sujeito se relaciona de forma ativa com o meio a sua volta, imprimindo um significado único e original aos conteúdos culturais veiculados pelos diferentes jogos. (BROUGÈRE, 2008).

## **2.6. Integração: professor e aluno no ambiente lúdico**

Segundo Drouet (2010), para que o aluno seja incentivado a participar da dinâmica de sala de aula, é interessante que o professor procure apresentar actividades desafiadoras que envolvam situações-problema que mobilizem os esquemas cognitivos da natureza operativa dos alunos. Essas actividades podem ser individuais ou grupais. Assim, na relação professor-aluno, o diálogo é fundamental. O professor transmite o que sabe, aproveitando os conhecimentos prévios e as experiências anteriores dos alunos. Ambos chegam a uma síntese que elucida ou explica a discussão.

Neste sentido, Drouet (2010, p.13) enfatiza que:

[...] quando um educador respeita a dignidade do aluno e trata-o com compreensão e ajuda construtiva, ele desenvolve na criança a capacidade de procurar dentro de si mesma as respostas para seus problemas, tornando-o responsável e, conseqüentemente, agente do seu próprio processo de aprendizagem. Propor actividades de expressão oral, nas quais o aluno possa ouvir, falar sobre o que aprendeu e externar suas opiniões e, suas dúvidas, são exercícios interessantes e atraentes para o aluno.

O jogo é espontâneo e não há uma perda de tempo quando é utilizado. Trata-se de uma actividade séria, marcada de verdade; para a criança é um compromisso afectivo e intelectual que lhe demanda às vezes muitos esforços. Neste sentido, Brougère (2008, p.183), relata que o adulto deve participar do jogo da criança e aceitar a possibilidade de ter prazer junto com ela. É durante o jogo que o adulto pode absorver melhor a criança.

Ainda, nesta premissa, o autor Brougère (2008) acrescenta que o jogo não é apenas um elemento entre outros no seio da escola. Sua presença tem incidência sobre a organização e os objetos pedagógicos. O lugar que lhe é atribuído indica a finalidade desses estabelecimentos. Determinar os tipos de jogos e sua importância permite que se constate qual é o modelo de

educação escolar em vigor. Neste caso a criança dentro desta comunidade social é considerada como uma preliminar a toda aprendizagem estruturada.

## **CAPÍTULO III: METODOLOGIA DE PESQUISA**

Para LAKATOS e MARCONI (2003), a metodologia corresponde ao conjunto de procedimentos a serem utilizados para obter conhecimento. Consiste na aplicação do método, por meio de processos e técnicas, que garantem a legitimidade do saber obtido tendo como interesse o estudo, a descrição e a análise dos métodos, e com isso lançar esclarecimentos sobre os seus objectivos, utilidades e consequências, auxiliando na compreensão do processo da pesquisa científica.

### **3.1. Tipo de Pesquisa**

Por se tratar de um assunto que busca investigar a importância dos jogos na fase inicial de aprendizagem, esta pesquisa baseou-se na abordagem qualitativa. A pesquisa qualitativa não se baseia em um conceito teórico e metodológico unificado. O ponto de vista subjetivo é o ponto de partida desse tipo de pesquisa. Essa abordagem estuda a elaboração e o curso das interações, em seguida busca reconstruir as estruturas do campo social e o significado latente das práticas (FLICK, 2004).

Segundo Flick (2004), os aspectos da pesquisa qualitativa são:

- apropriabilidade de método e teorias;
- perspectivas dos participantes e sua diversidade;
- reflexibilidade do pesquisador e da pesquisa;
- variedades de abordagem e métodos na pesquisa qualitativa.

### **3.2. Métodos de abordagem**

No que se refere ao método de abordagem, foi privilegiado o **método indutivo**, que é um processo mental por intermédio do qual partindo de dados particulares, suficientemente constatados, infere-se uma verdade geral ou universal não contida na parte examinada (MARCONI & LAKATOS, 2000). Este método é favorável para a nossa pesquisa, pois, através de dados suficientemente constatados usou-se informações consideradas particulares para chegar a dados gerais.

### **3.2. Método de procedimento**

Como método de procedimento, recorreremos ao método de estudo de caso. Este método têm por objectivo proporcionar à investigadora, os meios técnicos para garantir a objectividade e a

precisão no estudo dos factos sociais e visam fornecer a orientação necessária à realização da pesquisa social, sobretudo no referente à obtenção, processamento e validação dos dados pertinentes à problemática que está sendo investigada.

### **3.3. Instrumentos e técnicas de recolha de dados**

Na presente pesquisa, foram usadas técnicas para o tratamento devido e para a produção de textos, também serão analisados e tratados os instrumentos de recolha de dados, que permitirão a análise a sua eficiente comparação, descrição e triangulação de dados, contribuindo, deste modo, para que a pesquisa seja fidedigna.

Assim, para o presente trabalho, seleccionamos uma série de questões, medindo e colectando informações para saber e descrever o fenómeno em estudo.

Em termos de técnicas de recolha de dados, usou-se os seguintes instrumentos:

- a) **Pesquisa bibliográfica**, onde buscamos várias obras que versam sobre o tema, analisamos, sintetizamos e construímos o marco teórico que constitui a fundamentação desta pesquisa, bem como usou-se as mesmas fontes para a confrontação dos dados obtidos no campo com a literatura lida;
- b) **Entrevista semi-estruturada**, constituída por perguntas abertas e fechadas sobre a percepção dos professores no uso de jogos lúdicos no PEA. (**apêndice1**)

### **3.4. População e Amostra**

Este estudo atende à compreensão da prática dos profissionais de educação (professores) na relação com alunos no sentido de reproduzir maior conhecimento sobre o uso de jogos lúdicos no PEA.

Como técnica de selecção da amostra foi privilegiada a amostragem aleatória simples por ser aquela em que consiste em atribuir a cada elemento da população um número único para depois seleccionar alguns desses elementos de forma casual. Para o efeito, foi tomada uma amostra de 8 professores, sendo 3 do sexo masculino e os restantes 5 do sexo feminino, extraídos das turmas do 1º e 2º ciclos existentes na escola.

De um modo geral, trabalhou-se com o universo dos professores do 1º e 2º ciclo do EB, num universo de 38 professores existentes na escola.

### 3.5. Caracterização do local de estudo

O trabalho foi desenvolvido na Escola Primária do 1º e 2º Graus 5º Congresso, cidade de Chibuto.

A escola acima referida foi construída a mais de 40 anos e dista 600 metros da estrada principal.

**Figura 1:**Parte lateral dos edifícios principal da escola escola



**Fonte:** Autora, 2021

A escola tem cinco pavilhões com quatro salas cada e quatro pavilhões com salas de pau-a-pique, e entre os dois primeiros pavilhões situa-se o bloco administrativo, onde se localiza a secretaria da escola, os gabinetes do director e do respectivo adjunto pedagógico, duas casas de banho para os professores, arrecadação, onde são conservados os materiais de limpeza e a sala de professores. A escola tem, também, um pátio para o recreio dos alunos e um campo de futebol. Vide figura abaixo

**Figura 2:** Edifício onde funciona o bloco administrativo da escola



**Fonte:** Autora, 2021

A escola tem cerca de 38 professores, um total de 1841 alunos distribuídos em 34 turmas, pois a escola funciona em regime de dois turnos. No sector administrativo, a escola tem 5 funcionários auxiliares, dois guardas e uma servente.

## **CAPÍTULO IV: APRESENTAÇÃO E ANÁLISE DOS RESULTADOS**

As categorias escolhidas para este trabalho foram:

- (a) Utilização dos jogos lúdicos
- (b) Jogos lúdicos e aprendizagem
- (c) Reação dos alunos aos jogos e brincadeiras
- (d) Interações lúdicas no desenvolvimento cognitivo, afetivo e físico-motor
- (e) Dificuldade na utilização dos jogos

### **4.1. Organização, Análise e Discussão dos dados**

As entrevistas foram aplicadas a oito docentes da escola acima referenciada. Os sujeitos escolhidos foram oito docentes das classes iniciais do ensino básico. Dos docentes, 5 são do sexo feminino e encontram-se na faixa etária de 20 a 29 anos. Todos formados, com níveis que variam entre médio e superior.

Os dados colectados foram organizados, analisados e discutidos nas categorias propostas, conforme a descrição a seguir:

- Utilização dos jogos lúdicos

**Professor 1:** “Sim. Dinâmicas, dominós de sinônimos e antônimos, quebra-cabeça, jogos gramaticais e outros”.

**Professor 2:** “Sim. Bingos, trilhas, caixa-surpresa, quebra-cabeça e outros de acordo com conteúdos que serão trabalhados no mês”.

**Professor 3:** “Sim. Para trabalhar Matemática (bingo, jogos de mesa, tampinhas e outros); para trabalhar Português (jogos de formação de palavras e frases)”.

**Professor 4:** “Sim. Jogos da memória, dominó, bingo de letras e números; jogos diversos relacionados ao conteúdo”.

**Professor 5:** “Sim. Alfabeto móvel, bingo, dominó de palavras, jogo da memória, ‘batata quente’ e outros”.

**Professor 6:** “Sim. Jogo da memória, ficha conflito, ‘Madeirinha’, quebra-cabeça e bingo”.

**Professor 7:** “Sim. Bingo de rótulos, ‘preguicinha’, ficha conflito e outros”.

**Professor 8:** “Sim. Dominó, jogo de dama, jogo da memória.”

Nesta categoria, foi possível observar que todos os professores utilizam algum tipo de jogo em sala de aula. Os professores 2 e 3 acrescentaram, ainda, que utilizam os jogos de acordo com os conteúdos que serão trabalhados, e em disciplinas como Português e Matemática.

Partindo dessa ideia, a autora Lopes (2011) ressalta que é muito mais eficiente aprender por meio de jogos e isso é válido para todas as idades, desde o maternal até à fase adulta. O jogo em si possui componentes do cotidiano e o envolvimento desperta o interesse do aprendiz, que se torna sujeito activo do processo. O professor pode adaptar o conteúdo programático ao jogo.

#### • Jogos lúdicos e aprendizagem

**Professor 1:** “Acho fundamentais; através deles as crianças fixam os conteúdos, aprendendo-os de facto e se interessando pelos conteúdos”. “Sem dúvidas. A criança aprende que nem vê, de forma lúdica; a criança não perde o ânimo”.

**Professor 2:** “Sim. Principalmente na fase inicial, porque ajuda a criança tanto no seu desenvolvimento como na compreensão dos conteúdos e as aulas acabam se tornando mais atractivas e prazerosas.” “Sim. Porque o jogo está presente no cotidiano da criança. Na verdade, para a criança, quase toda actividade é jogo e é por meio do jogo que ela constrói grande parte de seu conhecimento. Quando isso acontece, a situação ensino-aprendizagem fica caracterizada pelo aspecto lúdico e prazeroso, em que o erro passa a ser aceite naturalmente e a interação com o outro é espontânea. Por meio do jogo, do fazer, do brincar, do representar, a criança experimenta ir além, ultrapassa seus próprios limites, adquirindo autonomia em seu próprio aprendizado”.

**Professor 3:** “Sim. É muito importante utilizar jogos para garantir a aprendizagem significativa, pois estes fazem parte da vivência de toda criança.” “Com certeza. Facilita, a partir do momento em que surge o interesse da criança, sendo, é claro, adequado à faixa etária da criança”.

**Professor 4:** “Sim, pois torna a aula mais atractiva e interessante ao aluno, fazendo com que ele participe mais da aula.” “Sim, pois é uma forma de envolver o aluno na aula, fazendo com que ele participe do processo de aprendizagem”.

**Professor 5:** “Sim. Além de facilitarem a aprendizagem, trabalham a concentração, atenção, disciplina, enfim, todo o cognitivo.” “Sim. Principalmente para aquelas crianças que encontram dificuldades nos métodos tradicionais”.

**Professor 6:** “Sim. Facilitam a aprendizagem, os alunos se interessam mais pelas aulas, além de estimularem a criatividade e o raciocínio.” “Sim, pois através dos jogos, os alunos memorizam mais rápido, e o aprendizado acontece de forma lúdica, como se fosse uma brincadeira”.

**Professor 7:** “Sim, porque além de podermos envolvê-los nos conteúdos programáticos, eles promovem a socialização, a interação e a cooperação entre as crianças.” “Acredito, pois o aluno consegue reter o conhecimento com mais facilidade, e a aula se torna prazerosa e atractiva”.

**Professor 8:** “Sim. Porque trabalham a concentração e o raciocínio.” “Com certeza. O aluno aprende brincando”.

No que se refere a esta categoria, foi possível notar que todos os professores acreditam nos benefícios que os jogos trazem, principalmente no que se refere à aprendizagem.

A professora 2 relatou que os jogos são ainda mais importantes na fase inicial, porque ajuda a criança tanto no seu desenvolvimento como na compreensão dos conteúdos.

Partindo dessa premissa, Rosamilha (1973) relata que os jogos servem de instrumentos para a aprendizagem da leitura e da escrita. A sequência desses jogos, por exemplo, pode ser organizada a partir de um critério fonémico-silábico. A escolha dos fonemas mais frequentes para o início da alfabetização garantem que maior número de palavras e frases possa surgir das combinações realizadas, ora na cartilha de leitura, ora no volume de escrita ou por iniciativa do professor e repertório natural das crianças.

- **Reação dos alunos aos jogos e brincadeiras**

**Professor 1:** “Entusiasmado, participando activamente, dando opiniões, indagando e pedindo bis.” “Algumas vezes resistem, mas é um momento propício para se abrir um diálogo e ensiná-los a respeitar regras, ou então, flexioná-las, deixando-os intervirem, dando suas opiniões”.

**Professor 2:** “Com muita alegria e animação.” “Muitas aceitam e outras não. Mas por meio do diálogo nós chegamos a uma conclusão”.

Professor 3: “Na faixa etária de 6 a 10 anos eles se interessam bastante em trabalhar com jogos, principalmente jogos competitivos.” “Depende da forma como a regra vem sendo trabalhada durante o ano e como foi trabalhada a questão de limites da criança em sua casa. No início do jogo, a maioria acaba aceitando as regras; porém, quando passa a participar do jogo, surgem algumas situações-problema”.

**Professor 4:** “Em geral, ficam mais interessados e participam bastante.” “Em alguns casos se sentem injustiçadas e não querem aceitar as regras. Daí a importância de construí-las junto com eles, para que aprendam desde cedo a respeitar o espaço do outro, saber que as normas devem ser seguidas para uma boa convivência”.

**Professor 5:** “O aluno fica muito mais motivado e interessado.” “Algumas cumprem sem problemas. Mas há aquelas que insistem em ‘quebrar’ as regras do jogo com o intuito de sempre vencer”.

**Professor 6:** “Eles gostam, mas alguns não respeitam as regras estabelecidas.” “A maioria das crianças aceitam. Mas têm aquelas que resistem a aceitar e acabam desistindo do jogo”.

**Professor 7:** “Observei que nessas aulas os alunos ficam mais motivados e se envolvem muito mais.” “No início eles sentem um pouco de dificuldade, mas no decorrer do jogo eles acabam aceitando”.

**Professor 8:** “Com bastante entusiasmo, mas exige do professor um bom domínio de turma porque, se não, a aula vira bagunça.” “Algumas aceitam, outras reagem e questionam algumas regras”.

Nesta categoria, foi possível identificar claramente que todos os professores relatam que os alunos ficam entusiasmados, alegres e motivados quando lhes são oferecidas aulas envolvendo jogos e brincadeiras. Mas relatam que há certa dificuldade em relação às regras impostas. Há crianças que não aceitam as regras impostas, outras que já se sentem injustiçados e há aqueles que insistem em quebrar as regras do jogo.

Os dados identificados nesta categoria caminham em direção ao pensamento de Brougère (2008), de que no jogo a lei não deriva do poder ou da actividade, mas das regras. Portanto, com as normas estabelecidas, todos têm a mesma oportunidade de participação no jogo, e a criança aprende a aceitar regras. O desafio está justamente, em saber respeitá-las, esperar sua

vez, aceitar os resultados dos dados, ou de outro fator de sorte. Esses exercícios são excelentes para lidar com frustrações e, ao mesmo tempo, para elevar o nível de motivação.

#### • Interações lúdicas no desenvolvimento cognitivo, afectivo e físico-motor

**Professor 1:** “A partir dessas interações, o aluno aprende a respeitar o colega, o entrosamento entre eles fica mais intenso, eles aprendem a respeitar regras, a trabalhar em grupo e a desenvolver seu raciocínio lógico”.

**Professor 2:** “Essa interação faz com que garanta sua integração social, além de exercitar o equilíbrio emocional e a actividade intelectual. É nas brincadeiras, que se ‘selam’ as parcerias.”

**Professor 3:** “Estes trabalhos feitos em grupo auxiliam na formação cognitiva da criança, pois estes formam cidadãos completos que saibam discutir e aceitar regras”.

**Professor 4:** “Desenvolvem a criança de forma integral, porque possibilita situações, em que a criança precisa resolver problemas, dando oportunidades para ela trabalhar o seu cognitivo. No momento que estão interagindo com os colegas estão desenvolvendo a afectividade. Enfim, seus movimentos em geral desenvolvem suas habilidades motoras”.

**Professor 5:** “Nessas interações, a criança, vivencia várias situações que proporcionam o uso dessas habilidades; na cognitiva, ela desenvolve melhor a linguagem oral e escrita; na afectiva, ela cria um afecto maior por seus colegas; e no físico-motor a criança passa a limitar o próprio corpo”.

**Professor 6:** “Através dessas interações a criança desenvolve melhor e com mais rapidez todas estas habilidades, fazendo com que cresça saudável, criativa e habilidosa.”

**Professor 7:** “Estas interações proporcionam às crianças a se cooperarem, além de desenvolver diversas outras habilidades como, por exemplo, o raciocínio lógico”.

**Professor 8:** “Influenciam no cooperativismo, respeito ao colega, concentração, paciência, raciocínio lógico, entre outras habilidades”.

No que tange a esta categoria, evidenciou-se respostas relacionadas ao raciocínio lógico, ao equilíbrio emocional, à afectividade, ao desenvolvimento integral, físico-motor, à cooperação, entre outros.

Os dados relatados acima são citados por Friedmann (2011, p. 14), onde afirma que o jogo é importante para a criança, dentro e fora do contexto escolar. Constatou-se que as brincadeiras são utilizadas pelas crianças para se conhecer melhor ou se expressarem perante o grupo, para descarregar sua energia e agressividade, interagir com outras crianças ou mesmo para aprender. A actividade lúdica infantil fornece informações essenciais sobre a criança, suas emoções, a forma como se relaciona com seus colegas, seu desenvolvimento físico-motor, sua aprendizagem e nível linguístico.

#### • Dificuldade na utilização dos jogos

**Professor 1:** “Não. Gosto de trabalhar sempre fazendo uso deles. Algumas vezes o tempo é insuficiente, pois os livros didáticos trazem uma grande quantidade de conteúdos que precisam ser trabalhados até findar o ano letivo”.

**Professor 2:** “Não. Trabalho sempre que posso, porque observo que as crianças aprendem com mais facilidade”.

**Professor 3:** “Não. No início eu senti um pouco de dificuldade na hora de elaborar as regras. Mas, depois, eu passei a elaborar junto com eles e tudo passou a correr bem”.

**Professor 4:** “Não. Acredito que utilizando estes jogos seja uma forma de dinamizar as aulas e obter a participação do aluno”.

**Professor 5:** “Às vezes. Por falta de material, fica difícil confeccioná-los, mas eu sempre dou um jeito e gosto de confeccionar os jogos junto com meus alunos. Dessa forma, eu estou proporcionando-lhes uma aprendizagem significativa, o que deixará a auto-estima deles lá em cima”.

**Professor 6:** “Sim, porque alguns alunos fazem com que a aula vire bagunça”.

**Professor 7:** “Não. Sinto prazer em observar como as crianças participam e aprendem com mais facilidade”.

**Professor 8:** “Não. Mas é importante que o professor antes de aplicar estes jogos tenha domínio de como utilizá-los, para evitar que sua aula não se torne um ‘desastre’”.

Nesta categoria, sete professoras responderam que não sentem dificuldade na utilização dos jogos. Mas a professora 6 afirmou que sente dificuldade devido a alguns alunos transformarem a aula em bagunça.

Neste sentido, Drouet (2010, p. 13) afirma que:

[...] quando o educador respeita a dignidade do aluno e trata-o com compreensão e ajuda construtiva, ele desenvolve na criança a capacidade de procurar dentro de si mesma as respostas para os seus problemas, tornando-o responsável e, conseqüentemente, agente do seu próprio processo de aprendizagem.

Huizinga (2006) acrescenta que o jogo não é uma tarefa imposta, não se liga a interesses materiais imediatos, mas absorve a criança, estabelece limites próprios de tempo e espaço, cria a ordem e equilibra o ritmo com harmonia.

## **5. CONCLUSÕES E SUGESTÕES**

### **5.1. Concussões**

Com relação ao tema abordado nesta monografia, pode-se dizer que foi possível verificar a importância dos jogos lúdicos no processo de ensino aprendizagem. Por meio destes jogos, a criança adquire capacidade de viver em grupo, posicionar-se melhor diante de problemas. Dessa maneira, pode-se afirmar que os jogos lúdicos não são somente um facilitador da aprendizagem, mas sim um factor fundamental e essencial para um bom desenvolvimento global do indivíduo, pois possibilita à criança melhorar sua relação com outras crianças, assumir responsabilidades, adaptar a situações frustradoras e perceber a si mesmo como sujeito.

Quanto aos tipos, a pesquisa conferiu a existência de vários, desde os de exercícios, de regra, simbólicos, até os tradicionais, mas que todos concorrem para estimularem as crianças para a aprendizagem, assim como contribuem para o seu desenvolvimento harmonioso, facilitando de alguma forma no processo de aprendizagem.

Relativamente ao papel do professor como elemento intermediário no processo de aprendizagem através de jogos, a pesquisa concluiu que este desempenha um papel fundamental, devendo ser criativo, inovador, procurando, sempre que possível buscar a diversidade de jogos para as suas aulas, adequar de acordo com o tema e disciplina. Todos os professores entrevistados relataram que acreditam no poder da aprendizagem por meio de jogos e brincadeiras.

No concernente às dificuldades na utilização de jogos como recursos de aprendizagem, a pesquisa confirmou que a maioria dos professores não tem dificuldades no uso de jogos, alguns reclamaram o facto de às vezes roubarem o tempo para atingirem os seus objectivos e no cumprimento do programa, mas no geral afirmaram que os jogos proporcionam um ambiente propício e favorável para a aprendizagem, daí que acham ser viável o uso destes.

Para terminar, a pesquisa levou nos à crença de que os jogos lúdicos oferecem às crianças na fase da inicial de aprendizagem a melhor inserção no ambiente escolar e criam condições favoráveis para o processo de aprendizagem significa. Para o efeito, espera-se que os profissionais possam transformar a sala de aula em um ambiente agradável e motivador da aprendizagem.

## 5.2. Sugestões

Para a qualidade da aprendizagem melhora é necessário que as estratégias de ensino da leitura sejam correctamente implementadas e para tal sugere-se:

- Que o professor seja um pouco mais dinâmico e criativo sobretudo, de modo a poder criar situações favoráveis que permitam às crianças o normal desenvolvimento das competências.
- Que os professores adoptem cada vez mais o uso dos jogos lúdicos em sala de aula e percebam a importância de sua aplicação na aprendizagem, proporcionando à criança um clima prazeroso, cheio de alegria e espontaneidade, propondo actividades e estimulando-as, para que desenvolvam suas potencialidades.
- Que tenha em mente a perfeita concepção de jogos lúdicos e brincadeiras como recursos pedagógicos, para usá-los de forma adequada junto aos seus alunos.
- Que se aplique as estratégias correctas que possam permitir que haja maior interação entre professores e alunos no contexto educativo.

## 6. BIBLIOGRAFIA

ABADI, Sônia (2008). *Transições: o modelo terapêutico de D.W. Winnicott*. São Paulo: Casa do Psicólogo.

AMARAL, S. (2003). *Psicopedagogia: um portal para inserção social*. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes.

ANTUNES, Celso (2008). *Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências*. 10ª ed. Petrópolis: Vozes.

BROUGÈRE, Gilles (2008). *Jogos e educação*. Porto alegre: Artes médicas.

CAILLOIS, Roger (1990). *Os Jogos e os Homens*. Livros Cotovia. Lisboa. Disponível em: <<https://www.scribd.com/document/357543349/roger-caillois-os-jogos-e-os-homens-1-pdf>>. Acesso em: 15 dez. 2020.

DROUET, Ruth Caribe da Rocha (2005). *Distúrbio de aprendizagem*. 2ª ed. São Paulo: Ática.

ELKONIN, Daniel B (2008). *Psicologia do jogo*. São Paulo: Martins Fontes.

FLICK, Uwe (2004). *Uma Introdução à Pesquisa Qualitativa*. Trad. Sandra Netz: 2.ed. Porto Alegre: Bookman.

FRIEDMANN, Adriana (2011). *Brincar Crescer e Aprender*. O resgate do jogo infantil. São Paulo: Moderna.

HUIZINGA, Johan (2006). *Homoludens*. São Paulo: Perspectiva.

KOHL, M. Vygotsky (2003): *aprendizado e desenvolvimento: um processo sócio-histórico*. São Paulo: Scipione.

LAKATOS, Eva Maria e MARCONI, Maria de Andrade (2003). *Metodologia científica*. 2ª Edição. rev.Ampli. São Paulo. Atlas.

LOPES, Maria da Glória (2011). *Jogos na Educação, criar, fazer, jogar*. São Paulo: Cortez.

MACEDO, Lino de; PETTY, Ana Lúcia Sicoli; PASSOS, Norimar Christe (2010). *Aprender com jogos e Situações-Problemas*. Porto Alegre: Artes Médicas Sul.

ROSAMILHA, Nelson (1973). *Psicologia do jogo e aprendizagem infantil*. São Paulo: Pioneira.

SCHWARZ, Vera R. K. (2006). *Contribuição dos Jogos Educativos na Qualificação do Trabalho Docente*. PUC-RS. Porto Alegre/RS. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/10923/3052>>. Acesso em: 18 Maio. 2020.

VYGOTSKY, L. (1998). *Pensamento e linguagem*. 2ª Edição. São Paulo: Martins Fontes.

WINNICOTT, D.W (2005). *O brincar e a realidade*. Rio de Janeiro: Imago.

## **7. APÊNDICES**

## Apêndice I. questionário para professores da Escola Primária 5º Congresso

Este questionário versa sobre “ A importância de jogos lúdicos no PEA. Caso da Escola do 1º e 2º Graus 5º Congresso – Cidade de Chibuto. O esmo destina-se para a concretização de uma Monografia científica de Licenciatura em Ciências de Educação. O questionário é anónimo e confidencial. É de extrema importância que responda com o máximo de rigor e honestidade. Não existem respostas certas ou erradas relativamente a qualquer dos itens, pretendendo-se apenas a sua opinião pessoal e sincera. Os dados obtidos serão usados apenas para os objectivos da pesquisa e não para outros fins.

Por favor, não deixe nenhuma questão por responder, isso invalidará o questionário.

### PARTE I. CARACTERIZAÇÃO SÓCIO-DEMOGRÁFICA

#### Dados de identificação:

Sexo: M ( ) F ( )

Faixa etária: 20-29 ( ) 30-39 ( ) 40-49 ( ) 50-59 ( ) 60 em diante ( )

Graduação: \_\_\_\_\_

Tempo de magistério: \_\_\_\_\_

Série em que atua: \_\_\_\_\_

### PARTE II: QUESTÕES

1- Você utiliza os jogos lúdicos em sala de aula? Quais?

---

---

---

2- Você acha importante a utilização destes jogos? Porquê?

---

---

3- Como o aluno reage quando você lhe oferece uma aula envolvendo jogos e brincadeiras?

---

---

---

4- Você acredita que os jogos lúdicos podem facilitar a aprendizagem?

---

---

---

5- Como as crianças reagem quando sujeitas às regras do jogo?

---

---

---

6- Como as interações proporcionadas pela actividade lúdica em grupo influenciam no desenvolvimento das habilidades cognitivas, afetivas e físico-motoras?

---

---

---

7- Você sente alguma dificuldade na utilização dos jogos lúdicos?

---

---

---

## **8. ANEXOS**

**ESCREVA O NOME DOS DESENHOS E SEPRE AS SILABAS:**

**EXEMPLO:**



ALICATE

A LI CA TE



BOTA

BO TA



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_




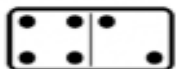

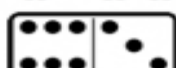
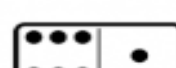

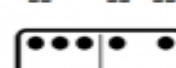
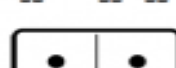
\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## ATIVIDADES

Nome: \_\_\_\_\_  
Data: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

**27** Observe e complete. Utilize a subtração:

 $4 - 4 = 0$	 _ - _ = _
 _ - _ = _	 _ - _ = _
 _ - _ = _	 _ - _ = _
 _ - _ = _	 _ - _ = _

## DUDU O DADO

DUDU ERA UM DADINHO  
ESPOLETA E ESPERTALHÃO  
QUE TINHA UM IRMÃOZINHO  
QUE ERA MUITO BRINCALHÃO.

DUDU TINHA UM DENTINHO,  
QUE DOÍA SEM PARAR  
DIDI, MUITO ESPERTINHO  
CHAMOU O DENTISTA PARA AJUDAR!

### Se essa rua fosse minha

Textinho-canta infantil para leitura e interpretação.

**Se essa rua fosse minha**

Se essa rua, se essa rua fosse minha  
Eu morava, eu morava lá deitar  
Com pedrinhas, com pedrinhas de  
bitumens

Para o meu, para o meu amor passar

Nessa rua, nessa rua tem um beirado  
Que se chama, que se chama beirado  
Dentro dele, dentro dele mora um anjo  
Que roubou, que roubou meu coração

Se eu morasse, se eu morasse na esquina  
É porque, é porque se quisesse  
Se eu morasse, se eu morasse na esquina  
É porque tu roubaste o meu também



**RESPOSTA:**

1. Qual o título do texto?
2. Qual é o nome do beirado encontrado nessa rua?
3. Circule no texto todas as palavras (RUA) e (CORÇÃO).

**BRUNO**

ESCREVA O NOME DOS DESENHOS E SEPRE AS SILABAS:

**EXEMPLO:**

 **ALICATE**  
 A LI CA TE

 **BOTA**  
 BO TA







---

**KIT SÓ ESCOLA**

EGAR EM SEU CALDEIRÃO:



**KIT SÓ ESCOLA**

AJUDE O SACI ENCONTRAR SEU CACHIMBO:



**KIT SÓ ESCOLA**

AJUDE O CURUPIRA A CHEGAR:



**KIT SÓ ESCOLA**

**LABIRINTO DO FOLCLORE**



Exemplo de jogos lúdicos