

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS**  
**FACULDADE DE EDUCAÇÃO**  
**CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM DOCÊNCIA NA EDUCAÇÃO BÁSICA**

Viviane Lopes Teixeira

**O JOGO COMO UM INSTRUMENTO NA APRENDIZAGEM DA**  
**CRIANÇA DE 3 e 4 ANOS**

**Belo Horizonte**  
**2012**

**Viviane Lopes Teixeira**

**O JOGO COMO UM INSTRUMENTO NA APRENDIZAGEM DA  
CRIANÇA DE 3 E 4 ANOS**

Trabalho de Conclusão de Curso de Especialização apresentado como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista em Ensino e Aprendizagem na Educação Básica, pelo Curso de Pós-Graduação *Lato Sensu* em Docência na Educação Básica, da Faculdade de Educação da Universidade Federal de Minas Gerais.

Orientadora: Maria Elisa de Araújo Grossi

**Belo Horizonte**

**2012**

**Viviane Lopes Teixeira**

**O JOGO COMO UM INSTRUMENTO NA APRENDIZAGEM DA CRIANÇA DE 3 e 4 ANOS**

Trabalho de Conclusão de Curso de Especialização apresentado como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista em Ensino e Aprendizagem na Educação Básica, pelo Curso de Pós-Graduação *Lato Sensu* em Docência na Educação Básica, da Faculdade de Educação da Universidade Federal de Minas Gerais.

Orientador(a): Maria Elisa de Araújo Grossi

Aprovado em 14 de julho de 2012.

**BANCA EXAMINADORA**

---

Maria Elisa de Araújo Grossi – Faculdade de Educação da UFMG

---

Kely Cristina Nogueira Souto – Faculdade de Educação da UFMG

## RESUMO

Os jogos são considerados uma importante ferramenta de trabalho para os profissionais da educação. Os professores da Educação Infantil têm a possibilidade de, por meio do jogo, facilitar a aprendizagem e o desenvolvimento integral das crianças. Dessa forma, parte-se da concepção de que os jogos, nessa etapa do ensino, vão além do entretenimento e são essenciais para o processo de ensino e aprendizagem. Com este Plano de Ação, surge a necessidade de se confirmar, por meio da prática, o que alguns autores como Piaget (1989), Kishimoto (1994), Chateau (1987) e outros afirmaram sobre a importância dos jogos no processo de construção do conhecimento. Para tanto, realizou-se uma intervenção pedagógica na Unidade Municipal de Educação Infantil (UMEI) do bairro Ribeiro de Abreu, durante o segundo semestre de 2011. Objetivamente, fizemos o uso de alguns jogos que melhor se adequam à faixa etária de crianças de 3 e 4 anos, dentro e fora de sala. Os instrumentos utilizados para subsidiar a ação pedagógica foram construídos a partir das observações em sala de aula. Foram produzidos questionários para serem respondidos pelas educadoras da UMEI, com o objetivo de perceber a importância e a frequência da utilização de jogos na rotina das professoras. Como educadora da turma, desenvolvi um trabalho pautado na utilização de jogos, buscando observar a reação e o envolvimento das crianças. Os resultados obtidos vêm confirmar que os jogos, se bem planejados, tornam-se um ótimo recurso para auxiliar o professor no processo de aprendizagem das crianças e apontam que as educadoras da UMEI acreditam em uma realidade de ensino pautada na ludicidade.

**Palavras-chave:** jogos, educação infantil, ensino e aprendizagem

# SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO</b> .....	6
<b>2 CONTEXTUALIZANDO O ESPAÇO DE EXECUÇÃO DO PLANO DE AÇÃO</b> .....	8
2.1 A UMEI do bairro Ribeiro de Abreu .....	8
2.2 A sala de aula e a Turma do Tambor .....	8
<b>3 MINHA TRAJETÓRIA NA ESCOLA</b> .....	10
<b>4 A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL</b> .....	12
4.1 Um breve histórico dos jogos e seus significados .....	12
4.2 O Jogo e a Educação Infantil .....	14
<b>5 OBJETIVOS</b> .....	20
5.1 Objetivo Geral .....	20
5.2 Objetivos Específicos .....	20
<b>6 DESENVOLVIMENTO</b> .....	21
6.1 Análise dos dados do questionário .....	22
6.2 A Dinâmica dos jogos desenvolvidos .....	22
<b>7 CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	29
<b>8 REFERÊNCIAS</b> .....	31
<b>APÊNDICE 1 – Questionário para os professores</b> .....	32
<b>APÊNDICE 2 – Carta aos pais</b> .....	34

## 1 INTRODUÇÃO

Este trabalho acadêmico foi elaborado na disciplina Análise Crítica da Prática Pedagógica (ACPP) e relata o desenvolvimento do Plano de Ação “O Jogo como um instrumento na aprendizagem da criança de 3 e 4 anos”. A construção, aplicação e análise deste Plano é requisito para a conclusão do Curso de Pós-Graduação *Lato Sensu* em Docência na Educação Básica (LASEB) e obtenção do título em especialista nessa área.

Além da exigência para o curso, este Plano de Ação parte de uma necessidade do meu trabalho docente: investigar o papel dos jogos como estratégia pedagógica para auxiliar no processo de ensino e aprendizagem e promover ações que encaminhem para o uso adequado de variados jogos dentro e fora da sala de aula.

A partir de um projeto de jogos que teve início em abril de 2011, na Unidade Municipal de Educação Infantil (UMEI) Ribeiro de Abreu, em que leciono desde 2006, observou-se o interesse e o prazer das crianças ao estarem inseridas em um contexto de jogos.

Como professora de apoio<sup>1</sup> de duas turmas de crianças de 3 e 4 anos, realizo meu trabalho voltado para algumas áreas de conhecimento como: corpo e movimento, arte, música, jogos e brincadeiras. Nessa perspectiva, tenho o objetivo de desenvolver variados jogos, junto às crianças da Turma do Tambor<sup>2</sup> e de analisar a importância deles para o desenvolvimento dos alunos. Pretendo também investigar a postura dos outros professores quando realizam jogos com as crianças, pois se acredita que tal Plano de Ação só é eficaz se estiver inserido na proposta curricular da UMEI.

O jogo cria espaço para a manifestação do prazer de aprender, além de fornecer um novo campo para se ter prazer em ensinar. Ele é primorosamente educativo no sentido em que constitui a força motivadora de nossa curiosidade a respeito do mundo e da vida, o princípio de toda descoberta e criação.

---

<sup>1</sup> Professora de apoio: Professora que fica 1 hora em cada turma de crianças de 3 e 4 anos. Realiza atividades relacionadas às seguintes áreas de conhecimento: corpo e movimento; arte; música; jogos e brincadeiras.

<sup>2</sup> Turma de 3 e 4 anos em que foi desenvolvido o Plano de Ação.

Segundo Kishimoto (1994), o jogo, na prática educativa, é, sem dúvida, uma forma de aprender e também de experimentar, de relacionar, de imaginar, de se expressar e de transformar-se. Significa transportar para o campo do ensino e aprendizagem condições para maximizar a construção do conhecimento. Com esse enfoque, busca-se, por meio deste Plano de Ação, incluir os jogos na rotina das crianças, a fim de contribuir para a aprendizagem delas de forma prazerosa e ativa.

## **2 CONTEXTUALIZANDO O ESPAÇO DE EXECUÇÃO DO PLANO DE AÇÃO**

### **2.1 A UMEI do bairro Ribeiro de Abreu**

A UMEI está situada na região Nordeste de Belo Horizonte, no bairro Ribeiro de Abreu. É uma escola de Educação Infantil que atende, atualmente, crianças de 3 a 5 anos e 8 meses, nos turnos manhã e tarde, em horário parcial. Em anos anteriores atendeu também crianças de 1 e 2 anos, em horário integral, mas devido a uma reforma que está acontecendo esse ano, com previsão de término em 2013, o número de turmas foi reduzido.

A UMEI foi municipalizada em agosto de 2006. Anteriormente, no local funcionava uma creche conveniada com a Prefeitura de Belo Horizonte. O prédio já é bem antigo e por isso vem passando por pequenas reformas, desde a sua municipalização. A instituição atende ao bairro Ribeiro de Abreu e também a bairros próximos como Jardim Belmonte e Paulo VI.

É uma escola feita para a infância, preocupada com o bem estar e aprendizado de seus alunos, onde a fantasia, a alegria e a vivência do tempo da criança são estimuladas a todo tempo.

A comunidade escolar (alunos, familiares, professores, monitores) é bem participativa, uma vez que existe, por parte da escola, uma postura de acolher e incluir todos os envolvidos no processo educacional das crianças pequenas.

Dessa forma, todos os projetos desenvolvidos na escola são comunicados às famílias e sempre é solicitada a participação ativa delas, por meio de atividades que as crianças levam para a casa e até mesmo pela presença dos pais na escola, participando junto com seus filhos de algumas atividades. Dessa maneira, as festas, assembléias, reuniões de pais e o colegiado têm ótima frequência, demonstrando uma verdadeira parceria escola-família.

### **2.2 A sala de aula e a Turma do Tambor**

O Plano de Ação foi desenvolvido numa turma de Educação Infantil, com crianças de 3 e 4 anos, do turno da manhã. A Turma do Tambor é composta por 20 crianças (10 meninas e 10 meninos), com idade de 3 anos completos. Desse total,



14 crianças vão completar 4 anos até o final do ano. Das 20 crianças, 13 moram com os pais e irmãos e as outras 7 moram somente com a mãe e irmãos ou avós, tios/tias. Pertencem, em sua maioria, a uma classe econômica desfavorecida.

Na turma, como em todo o Brasil, encontramos uma diversidade de etnias. O Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) “classifica o povo brasileiro entre cinco grupos: branco, preto, pardo, amarelo e indígena, baseado na cor da pele ou raça” (IBGE, 2010). Das 20 crianças da turma, 3 são negras, 4 são brancas, 12 são pardas e uma é indígena.

São crianças alegres, curiosas, que gostam de dançar, cantar, ouvir histórias e principalmente de brincar. Aproveitando o grande interesse das crianças pela brincadeira e sabendo que o brincar tem um significado especial nessa faixa etária, foi proposto para esse trabalho realizar jogos dentro e fora da sala, com o objetivo de desenvolver o aprendizado de forma prazerosa.

### **3 MINHA TRAJETÓRIA NA ESCOLA**

Trabalho na Rede Municipal de Belo Horizonte como Educadora Infantil e na UMEI Ribeiro de Abreu, desde outubro de 2006. Mas iniciei minha carreira em 2003, quando ainda cursava Pedagogia, exercendo a função de professora em escolas da Rede Particular. Meu horário de trabalho é de 7h00min. às 11h30min. Este ano sou a professora de apoio; nos anos anteriores estava como professora referência.

Há algum tempo trabalho com jogos em sala de aula, no entanto nunca havia desenvolvido um projeto para esse fim e nem estudado com maior profundidade os benefícios que os jogos podem trazer para as crianças.

Este ano, na UMEI, a coordenadora sugeriu que fizéssemos um projeto voltado para a utilização de jogos, com a intenção de incentivar a exploração, com maior frequência, do ambiente que temos fora da sala de aula (que é bem grande).

Esse projeto tinha, a princípio, algumas intenções: buscar mais um recurso para facilitar a aprendizagem, aproveitar alguns materiais recicláveis para produzir os jogos e também fazer uso daqueles que já se encontravam na escola. No entanto, esse projeto ficou um pouco solto e acabou se perdendo.

Foram construídos pelas professoras quatro jogos: a trilha das letras, para trabalhar letras do alfabeto e o nome das crianças; jogo dos dados para se trabalhar quantidade e números; um dominó grande, que poderia ser usado para trabalhar as cores e também quantidade; um jogo chamado Jogo do Ninho, que era para se trabalhar quantidade e cores. Apesar de terem sido construídos, esses jogos foram pouco utilizados pelas professoras.

Em junho de 2011, em uma de nossas reuniões mensais, voltou a se falar desse projeto, e nós, professoras, alegamos que o tempo havia sido curto, devido a alguns eventos que aconteceram na escola, mas que existia um interesse do grupo em dar continuidade ao projeto, uma vez que entendíamos a importância do jogo para o desenvolvimento pleno das crianças.

Com esse Plano de Ação, busco dar continuidade a esse projeto, avaliado positivamente pela equipe, porém, nesse momento, com um maior embasamento teórico para analisar a importância dos jogos na Educação Infantil.

A escola deve proporcionar à criança, desde cedo, atividades e experiências que sejam capazes de desenvolver suas capacidades como a imitação, imaginação, socialização, atenção e memória. Segundo Lima (2010), sem essas duas últimas capacidades não há aprendizagem dos conhecimentos escolares.

Nesse sentido, muitos dos conteúdos, em especial na Educação Infantil, podem ser ensinados por meio de atividades com jogos. Para tanto, a postura do professor ao trabalhar com eles é de grande relevância para que se alcancem os objetivos propostos, sem gerar nenhum desconforto para a criança.

## 4 A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

### 4.1 Um breve histórico dos jogos e seus significados

Desde a antiguidade, os jogos se encontram presentes na humanidade, com características e significados diferentes em cada cultura, em cada contexto social.

Em nossa cultura, o universo lúdico abrange, de forma mais ampla, os termos brincadeira, brinquedo e jogos. Esses termos têm diferentes significados e abrangem sentidos bem próximos. Segundo o dicionário Silveira Bueno (BUENO, 2000, p.129; p. 454, grifo nosso) a palavra **brinquedo** é divertimento, folguedo, objeto com que se entretêm as crianças; **brincadeira** é divertimento, gracejo e **jogo**, brinquedo, folguedo, divertimento, partida esportiva.

Kishimoto (1994, p. 7, grifo nosso) nos traz também um breve significado desses termos: “**brinquedo** é entendido como objeto, suporte de brincadeira, **brincadeira** como a descrição de uma conduta estruturada, e **jogo infantil** para designar tanto o objeto e as regras do jogo da criança”.

Este Plano de Ação tem como objetivo promover intervenções para que as crianças façam o uso de jogos dentro e fora de sala. Como o jogo será o foco de todo o trabalho, tornou-se importante dar preferência ao emprego desse termo, deixando de lado, inicialmente, os outros vocábulos, que se assemelham a ele, como brincadeira e brinquedo.

Etimologicamente, o termo “jogo” vem do latim *Locus*, que significa mentira, “coisa sem valor”. Elkonin (1998, p. 68) afirma que o conceito do termo jogo assume várias interpretações que dependem das situações em que é empregado, sendo assim, o conceito varia entre diversos povos. Para os antigos gregos, significações próprias das crianças, “traquinices”. Entre os judeus, a palavra jogo corresponde ao conceito de gracejo e riso.

Já Piaget (1975) utiliza a palavra jogo para se referir ao brincar. Posteriormente, observou-se que a palavra jogo tem um campo muito amplo, fala-se de jogo político, sexual, esportivo e de um que muito interessa aos educadores, que é o jogo educativo.

O jogo educativo, segundo Kishimoto<sup>3</sup> (1994), citando Rabecq-Maillard, surge no século XVI na França. A eclosão dos movimentos renascentistas do século XVII e científicos do século XVIII provoca a expansão contínua dos jogos e uma maior diversidade dos mesmos.

No século XVIII, a idéia de se introduzir jogos à educação começou a se difundir com estudiosos como Pestalozzi e Jean-Jacques Rousseau, que, com suas ideias, permitiram uma revolução no pensamento da época.

Ainda no século XVIII, tem-se uma imagem da criança como ser dotado de natureza distinta do adulto, permitindo a criação de estabelecimentos para educar as crianças, ainda que seja uma educação promovida pela igreja para disciplinar e instruir. Ariès,<sup>4</sup> citado por Chiozzini, nos relata um breve histórico dessa passagem:

O estudo de Ariès possui dois fios condutores: o primeiro é a constatação de que a ausência do sentido de infância, tal como um estágio específico do desenvolvimento do ser humano, até o fim da Idade Média, abre as portas para uma interpretação das chamadas sociedades tradicionais ocidentais. O segundo é que este mesmo processo de definição da infância como um período distinto da vida adulta também abre as portas para uma análise do novo lugar assumido pela criança e pela família nas sociedades modernas (CHIOZZINI, 2005, p.1).

No início do século XIX, observa-se o surgimento de inovações pedagógicas e a expansão dos novos ideais de ensino e assim crescem as experiências que introduzem o jogo com vistas a facilitar o ensino.

O movimento da Escola Nova ocupa papel de destaque no século XX. As novas técnicas introduzidas nos jardins de infância e nas primeiras séries do ensino formal ganham destaque por meio da educadora e médica Italiana, Maria Montessori, que, pelos seus jogos atraentes e instrutivos, buscava uma educação em que as crianças construíssem seu próprio aprendizado. Com essa contribuição, nesse mesmo século, começa a acontecer a introdução gradual dos jogos na escola maternal, buscando um proveito pedagógico nos mesmos.

Atualmente, cresce o número de autores que defendem a importância dos jogos educativos de uma maneira geral e, principalmente, na Educação Infantil. Cada vez mais, os jogos utilizados na educação ganham um novo enfoque e se integram aos currículos escolares. Quanto a isso, Rizzi e Haydt (1997, p. 14)

---

<sup>3</sup> KISHIMOTO, T. M. *O jogo e a Educação Infantil*. São Paulo: Pioneira, 1994, p. 50.

<sup>4</sup> ARIES, P. *L'enfant et Le vie familiale sous L'ancien regime*(1960). nlle éd; Paris, Le Seuil, 1973.

comentam que: “além de exercitar o corpo, os sentidos e as aptidões, os jogos também preparam para a vida em comum e para as relações sociais”. Dessa forma, os jogos utilizados no espaço escolar auxiliam no desenvolvimento das capacidades infantis, permitindo que a criança construa representações de mundo, já que “o jogo, nas mãos do educador, é um excelente meio de formar a criança”, afirmam as autoras.

O jogo educativo, segundo Kishimoto (1994), aparece com dois sentidos:

1) Sentido amplo: como material ou situação que permite a livre exploração em recintos organizados pelo professor, visando ao desenvolvimento geral da criança.

2) Sentido restrito: como material ou situação que exige ações orientadas para a aquisição de conteúdos específicos.

Embora a distinção entre os dois tipos de jogos esteja presente na prática usual dos professores, pode-se dizer, segundo Kishimoto (1994, p. 23) “que todo jogo é educativo em sua essência. Em qualquer tipo de jogo a criança sempre se educa”.

No decorrer do próximo capítulo, será abordado, de maneira mais detalhada, o sentido restrito citado por Kishimoto, visto que ele se encaixa melhor na proposta do Plano de Ação. Serão apresentados também aspectos referentes à importância dos jogos na Educação Infantil e os tipos de jogos recomendados para crianças de três e quatro anos.

## **4.2 O Jogo e a Educação Infantil**

No Brasil, segundo Antunes (2004, p. 13), o atendimento a crianças de zero a seis anos, em creches e pré-escolas, constitui direito assegurado pela Constituição Federal de 1988, consolidada pela Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBEN).

Dessa maneira, verifica-se que a cada dia as crianças chegam mais cedo à escola e participam de uma série de situações envolvendo números, relações entre quantidade, cores e letras. A escola deve zelar pelas oportunidades que são oferecidas a elas, pois a qualidade das intervenções terá influência direta no desenvolvimento das suas potencialidades.

Froebel,<sup>5</sup> citado por Brougère (1998), cria os primeiros jardins-de-infância e propõe métodos que atribuem ao jogo um papel central na formação das crianças. Pela primeira vez a criança brinca na escola para aprender conceitos e desenvolver habilidades. Segundo Brougère (1998), “o material de jogo vai permitir objetivar a liberdade da criança” (p. 69), ou seja, aumentam-se as possibilidades de formar pessoas independentes, capazes de recriar situações e não apenas de repetir o que aprendem.

Hoje em dia, a escola está buscando novas maneiras de fazer com que o aluno construa seu próprio conhecimento. Nessa concepção, o foco da metodologia de ensino é deslocado do professor transmissor de conhecimentos para o aluno construtor de conhecimentos. Mas, para que ele construa é necessário estimular, propor atividades e acompanhar o processo.

É a partir dessa concepção de educação que são propostas atividades mais dinâmicas e significativas, possíveis de serem aplicadas em sala de aula. Na Educação Infantil, etapa escolar que vai de 0 a 5 anos e 8 meses, caracterizada pela necessidade do brincar, jogar, extravasar, uma das melhores formas de conduzir essa construção do conhecimento é a utilização dos jogos.

No Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil da Prefeitura de Belo Horizonte, verifica-se tal proposta pedagógica: “Reconhecer no brincar a forma privilegiada da criança estar no mundo, de interagir e de conhecer” (BELO HORIZONTE, 2003, p. 12). Esse mesmo referencial aponta que, “vários jogos podem ser construídos utilizando os nomes próprios, tais como bingo, jogo da memória e dominó, nos quais imagens ou números são substituídos por letras dos nomes dos respectivos integrantes” (p. 47).

Percebe-se que o lúdico, o brincar, já faz parte da proposta pedagógica da Prefeitura de Belo Horizonte, além de ser uma necessidade do ser humano em qualquer idade. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural e não pode ser visto apenas como diversão.

Assim, cabe ao professor perceber que a prática pedagógica deve atender às reais necessidades das crianças, porque desde pequenas elas

---

<sup>5</sup> FROEBEL, F. *L'education de l'homme*, tr. Fr, Paris, Hachett, 1981.

apresentam atitudes de interesse em descobrir o mundo que as cerca e podem realmente construir o conhecimento.

A incorporação do brincar, por meio da utilização de jogos na prática pedagógica, pode estimular o desenvolvimento de diferentes atividades que contribuem para inúmeras aprendizagens. Jogando, a criança desenvolve seu pensamento lógico, amplia seu vocabulário, incentiva sua imaginação, movimento e expressão. O jogo contribui também para o seu desenvolvimento motor, cognitivo e social do aprendiz.

Em relação ao jogo, Piaget ilustra muito bem o seu caráter abrangente e imaginativo: “quando brinca, a criança assimila o mundo a 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” (PIAGET, 1975, p. 97).

Para Piaget, cada ato de inteligência é definido pelo equilíbrio entre duas tendências: assimilação e acomodação. Na assimilação, o sujeito incorpora eventos, objetos ou situações dentro de formas de pensamento que constituem as estruturas mentais organizadas. Na acomodação, as estruturas mentais existentes reorganizam-se para incorporar novos aspectos do ambiente externo. No jogo, prevalece a assimilação, ou seja, a criança se apropria daquilo que percebe da realidade, podendo transformá-la.

Se o ato de inteligência culmina num equilíbrio entre assimilação e acomodação, o jogo constitui-se em expressão e condição para o desenvolvimento infantil, já que as crianças, quando jogam, assimilam e podem transformar a realidade.

Chateau<sup>6</sup> (citado por KISHIMOTO, 1994) valoriza o jogo no seu potencial para o aprendizado moral, integração da criança no grupo social e como meio para adquirir habilidades e conhecimentos. Vygotsky (1988) tem muitas contribuições teóricas que podem ser usadas na educação das crianças. O autor,<sup>7</sup> citado por Kishimoto (1994), deixa claro que, nos primeiros anos de vida, a brincadeira é a atividade predominante e constitui fonte de desenvolvimento.

Considerando essas teorias, podemos dizer que o brincar é fonte de lazer, mas é, simultaneamente, fonte de conhecimento; é esta dupla natureza que nos leva a considerar o jogo como parte integrante da atividade educativa.

---

<sup>6</sup> CHATEAU, J. *O jogo e a criança*. São Paulo: Summus, 1987.

<sup>7</sup> VYGOTSKY, L. S. *A formação social da mente*. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1988.



O jogo, ao contrário do que muitos pensam, não precisa ser espontâneo, “ideia da criança”, escolhido por ela para ser de seu interesse e ir ao encontro de suas necessidades. O fato de ser proposto por um adulto não faz dele menos jogo, algo que seja alheio ao mundo infantil. O que faz do jogo um jogo é a liberdade de ação física e mental da criança nessa atividade. O importante é que seja proposto de forma que a criança possa tomar decisões, agir de maneira transformadora sobre conteúdos que lhe são significativos.

Na Educação Infantil, os jogos podem ser utilizados pelo professor de forma espontânea, de modo que as crianças criem suas próprias regras, brinquem à sua maneira; ou de forma dirigida, onde já existe uma regra formada, e o professor irá conduzir o jogo dentro das regras existentes. As duas maneiras citadas irão propiciar o aprendizado como um todo (sentido amplo) e permitir a construção de conhecimentos específicos (sentido restrito).

As atividades lúdicas funcionam como exercícios necessários e úteis à vida. Como diz Claparède,<sup>8</sup> (citado por Chateau, 1987) “a escola deve preparar para a vida, e até ser a vida, é preciso então incluir nela o trabalho. O jogo é apenas uma preparação para o trabalho, exercício” (p. 135). Ele ensina o que é uma tarefa. Ordenar cores, diferenciar quantidades, empilhar cubos são igualmente tarefas e jogos. Por meio dessas atividades, a criança aprende a fixar sua atenção, a dominar sua instabilidade natural, que são as suas dúvidas, incertezas, muito presentes nessa fase.

É evidente que o jogo propicia o desenvolvimento infantil e que é um fator importante na aprendizagem das crianças, porém a introdução deste, no ambiente da Educação Infantil, implica em uma revisão de conceitos e atitudes por parte dos educadores. Esse compromisso do educador começa com a escolha dos jogos que serão levados para a sala, qual a intenção educativa do jogo escolhido e se este irá promover o aprendizado da criança. Caberá ao professor propiciar a utilização dos jogos, de tal forma, que possibilite à criança descobrir, vivenciar, modificar e recriar regras.

Nesse sentido, ao propor um jogo, segundo as autoras Coria-Sabini e Lucena (1997, p. 50), o professor deve ter claro:

1 – A finalidade da utilização do jogo;

---

<sup>8</sup> CLAPARÈDE, *Psychologie de l'enfant Et Pédagogie expérimentale* (Delachaux ET Niestlé, 1909; Ed. Refondue, 1946).

2 – o público ao qual o jogo se destina e o número possível de participantes;

3 – a organização prévia dos materiais;

4 – o tempo necessário e o local apropriado para o desenvolvimento do jogo;

5 – a avaliação dos resultados, visando a uma mudança ou continuidade no desenvolvimento do jogo das próximas vezes.

Os elementos destacados acima revelam como o professor é a peça chave desse processo, devendo ser encarado como um sujeito essencial e fundamental. É importante que ele conheça as etapas do desenvolvimento infantil para que possa avaliar e conhecer os jogos que melhor atendem às expectativas e necessidades dos alunos. Sobre esse assunto, Nóvoa (1991) afirma que não é possível construir um conhecimento para além dos professores, isto é, que ignore as dimensões pessoais e profissionais do trabalho docente. Não se quer dizer, com isso, que o professor seja o único responsável pelo sucesso ou insucesso do processo educativo. No entanto, é de suma importância sua ação como pessoa e como profissional.

Como podemos observar, os jogos podem ser entendidos como suportes que ajudam a criança a crescer de modo saudável, tornando-se um fator decisivo na aprendizagem, de forma geral. Esses jogos devem respeitar as faixas etárias, suas características e necessidades, portanto não se deve oferecer qualquer tipo de jogo e sim o que naquele momento irá melhor atender o aprendiz.

É importante o professor conhecer as fases de desenvolvimento em que se encontram seus alunos, pois esse conhecimento irá auxiliá-lo na explicação dos processos e das características que se vão formando ao longo do desenvolvimento da criança. As fases, segundo Piaget (1989, p.158), são quatro:

– Estágio sensório- motor (do 0 aos 18/24 meses)

– Estágio pré- operatório (dos 2 aos 7 anos )

– Estágio das operações concretas (dos 7 aos 11/12 anos)

– Estágio das operações formais (dos 11/12 aos 15/16 anos)

Este Plano de Ação foi aplicado em uma turma de crianças de 3 e 4 anos, portanto o estágio no qual se encaixa a faixa etária é o pré-operatório. Esse estágio, também chamado pensamento intuitivo, é fundamental para o desenvolvimento da

criança. Apesar de ainda não conseguir efetuar operações, a criança já usa a inteligência e o pensamento. Este é organizado através do processo de assimilação, acomodação e adaptação. Para Piaget, o jogo mais importante nesse estágio é o jogo simbólico, que só acontece nesse período e que tem o predomínio da assimilação.

As crianças dessa idade estão interessadas apenas no que elas dizem; não lhes ocorre comparar seu desempenho com nenhuma outra. Essa característica se deve ao egocentrismo, muito presente nessa fase. Ainda segundo Piaget, é importante modificar os jogos para torná-los mais significativos às crianças e, de preferência, não introduzi-los de maneira competitiva.

Nessa fase de 3 e 4 anos, as crianças se encontram em pleno desenvolvimento e por isso há uma série de jogos que podemos trabalhar com elas, como por exemplo: boliche, dominó, jogo do ninho, jogo da memória, trilha das letras, jogo do dado, dentre muitos outros. Os jogos são elementos indispensáveis para que haja uma aprendizagem com divertimento, que proporcione prazer no ato de aprender. Possibilitam também uma maneira de desenvolver diferentes práticas pedagógicas em sala de aula.

Nos próximos capítulos serão abordados os objetivos do Plano de Ação e como este foi realizado na Turma do Tambor, explicando os jogos que foram trabalhados e como as crianças se comportaram diante das propostas.

## **5 OBJETIVOS**

### **5.1 Objetivo Geral**

Desenvolver um projeto voltado para o lúdico, a fim de trazer para a rotina da turma jogos adequados à faixa etária das crianças de três e quatro anos, buscando proporcionar a elas a estimulação necessária para a aprendizagem.

### **5.2 Objetivos específicos**

- Fundamentar a importância dos jogos na Educação Infantil;
- Aprofundar teoricamente alguns conceitos relacionados a jogos e sua importância para as crianças de três e quatro anos;
- Investigar e identificar os jogos que melhor se adequam à faixa etária de três e quatro anos;
- Identificar os jogos que trabalhem conhecimentos matemáticos e linguísticos;
- Desenvolver os jogos dentro e fora de sala com as crianças;
- Sensibilizar as professoras da UMEI para que desenvolvam uma prática pedagógica em torno dos jogos.

## 6 DESENVOLVIMENTO

A opção metodológica adotada neste Plano de Ação estruturou-se em dois momentos distintos que se complementaram. O primeiro momento foi o levantamento bibliográfico de autores e estudiosos que abordam o tema: jogos e sua relação com a aprendizagem. Em um segundo momento, foi realizada uma pesquisa com as professoras dos turnos da manhã e da tarde, além de observações das crianças de 3 e 4 anos da Turma do Tambor, quando faziam o uso dos jogos.

Assim, este Plano de Ação foi desenvolvido através dos seguintes passos:

- Seleção e análise bibliográfica de autores e estudiosos que abordam o tema: jogos e sua relação com a aprendizagem.
- Aplicação de questionários aos professores dos turnos da manhã e da tarde da UMEI, sendo 9 educadoras pela manhã e 8 no período da tarde, para verificar o conhecimento delas sobre o jogo na Educação Infantil e se fazem ou não o uso de jogos com seus alunos;
- Aplicação dos jogos dentro e fora de sala, uma vez por semana, no período de agosto a novembro de 2011 com as crianças da Turma do Tambor;
- Observação do interesse, envolvimento e conhecimentos aprendidos pelos alunos frente à aplicação dos jogos;
- Análise dos dados coletados por meio da observação da participação das crianças e do questionário aplicado as professoras.

A proposta do Plano de Ação está centrada no desenvolvimento de uma aprendizagem significativa, na construção de conhecimentos relacionados à linguagem oral, escrita e de conhecimentos matemáticos. A opção por utilizar jogos que desenvolvam tais conhecimentos se deve à oportunidade de tornar mais prazeroso o processo de ensino e aprendizagem desses conhecimentos, que já são propostos e previstos pelo planejamento anual da escola.

Assim, os jogos utilizados no Plano de Ação foram jogos que contemplaram e trabalharam tais conhecimentos, como, por exemplo, as cores, números, quantidade, reconhecimento e escrita das letras do alfabeto e do primeiro nome, sempre prevalecendo o aspecto lúdico na abordagem.

Esses jogos foram apresentados às crianças de algumas maneiras:

– Dentro da sala, em grupo de quatro crianças e em alguns momentos com a turma toda;

– Fora de sala, aproveitando os espaços da escola.

É importante destacar que durante a aplicação dos jogos, eu e a professora referência procuramos não só observar como também participar junto com as crianças, nos permitindo jogar, apreender, vivenciar tudo o que acontecia durante a aplicação.

### **6.1 Análise dos dados do questionário**

O questionário foi entregue para todas as professoras que trabalham na UMEI, nos turnos da manhã e da tarde; das dezessete, dez responderam a ele.

A análise das respostas mostrou que as professoras, de uma maneira geral, possuem Curso Superior completo e oito possuem também especialização. Ao que diz respeito aos jogos, foi possível verificar que seu uso não é uma realidade distante da UMEI, uma vez que todas as educadoras reconhecem a importância deles na vida da criança e utilizam os jogos em sala de aula de maneira regular. As professoras afirmaram que as crianças participam com entusiasmo das atividades que envolvem jogos, tornando-os um recurso atrativo no processo de ensino e aprendizagem.

### **6.2 A dinâmica dos jogos desenvolvidos**

Para atender aos objetivos propostos no Plano de Ação, optei por realizar alguns jogos com os alunos da Turma do Tambor e, assim, observar, participar, relatar e registrar como esses jogos contribuíram ou não para a aprendizagem de alguns conhecimentos pelas crianças.

A rotina escolar da Turma do Tambor é organizada de maneira a facilitar o trabalho pedagógico, uma vez que, por terem ainda pouca idade, as atividades possuem um tempo menor e são modificadas com certa frequência. As crianças chegam à escola 7 horas e entram para a sala por volta das 07h15min.

O meu horário, como professora de apoio, é um horário móvel. Há dias em que fico com as crianças no primeiro horário, outros no meio do dia e/ou no final.

Duas vezes na semana tenho um horário de 50 minutos junto com a professora referência, ou seja, ficamos em sala fazendo uma atividade conjunta com as crianças (aula compartilhada). Dessa maneira, optei por realizar o Plano de Ação nesses horários em que estávamos juntas, ou em horários em que eu estava sozinha em sala, desde que permanecesse com as crianças durante uma hora, sem quebra de horário para lanche, almoço ou recreio.

A maioria dos jogos, com exceção do bingo de letras, foi novidade para as crianças. Procurei jogá-los mais de uma vez, até mesmo para que conseguissem compreender as regras e se sentissem mais a vontade para jogar.

Foram utilizados os jogos que foram construídos pela equipe de educadoras da UMEI, dentro do projeto que, por motivos diversos, como já citados anteriormente, não foram utilizados. De agosto a novembro de 2011, utilizei cinco jogos que, conforme os objetivos do Plano de Ação, deveriam focar na aprendizagem de conhecimentos matemáticos e da linguagem oral e escrita.

Foram aplicados cinco jogos:

#### **1 – A trilha das letras**

Jogo construído com caixas de leite vazias, encapadas e dois alfabetos completos. Cada caixa traz uma letra do alfabeto em tamanho grande. Com as caixas, criou-se uma trilha com as letras, em que as crianças iam passando, com o objetivo de reconhecer, encontrar a primeira letra do seu nome ou todas as letras. O primeiro contato das crianças, quando cheguei com o jogo em sala, foi uma euforia; logo começaram a demonstrar interesse, apontando e comentando entre si, que naquela caixa tinha a letra do seu nome ou a de outro colega.

Montei a trilha dentro de sala e solicitei às crianças que fossem percorrendo o caminho e procurando a primeira letra do seu nome. Para aquelas que apresentavam ainda dificuldade, passei algumas dicas, como por exemplo; “sua letra está lá no início da trilha”, “ou está próxima à letra do colega que acabou de pegar”.

As crianças demonstraram envolvimento e animação em procurar as letras, por isso jogamos a trilha das letras várias vezes, montando trilhas diferentes, em espaços diferentes da escola. Em alguns momentos, solicitava que elas mesmas montassem as trilhas. Os comandos dados às crianças para percorrerem a trilha também se alternavam. Às vezes era solicitado que procurassem a letra do colega

que estava ao lado; que encontrassem a primeira letra do nome e todas as letras que formassem o primeiro nome.



FIGURA 1 - A trilha das letras no espaço externo da escola

## 2 – Dominó grande

Esse jogo foi adquirido pela escola há algum tempo. É preto, grande e com bolinhas coloridas, feito de espuma, revestido de plástico preto.

Cheguei à sala com o dominó e, após organizar a rodinha, falei com as crianças que havia trazido um jogo. Elas ficaram empolgadas. Expliquei as regras. Jogamos várias vezes. Na primeira vez que jogamos, fiz a escolha de dar maior ênfase às cores das bolinhas do que ao número de bolinhas em si, pois percebia que as crianças ainda estavam com dificuldade em reconhecer as cores.

No pátio da escola coloquei todas as peças do dominó em um canto e comecei o jogo, pegando uma peça e colocando-a no meio do pátio. Então sorteei o nome de uma criança para dar sequência, lembrando que a tarefa era pegar alguma peça que trazia as mesmas cores das bolinhas da peça que estava no chão. Expliquei que era preciso observar as cores que apareciam nas extremidades do dominó. Sempre que outra criança ia dar continuidade, era necessário lembrar as regras do jogo. Jogamos outras vezes, apenas observando as cores das bolinhas e as dificuldades apresentadas, inicialmente, foram desaparecendo.

Quando optei em jogar, considerando o número de bolinhas, as crianças sentiram dificuldade, pois conseguiam contar as bolinhas da peça que estava no centro, mas quando iam procurar a peça com a mesma quantidade, já haviam se esquecido quantas bolinhas possuía a peça que tomaram como referência e ficavam



perdidas. Havia 30 peças para 20 crianças, por isso sempre que jogamos foi possível envolver a turma toda.

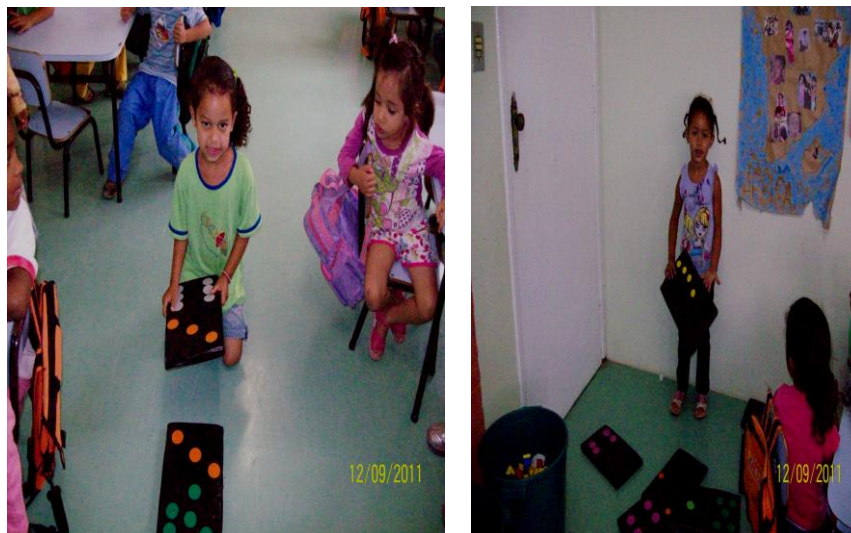


FIGURA 2 - Jogo dominó em sala

### 3 – Jogo do ninho

Jogo construído pelas educadoras, com a ajuda das crianças. Utilizamos caixas grandes de ovos vazias e guache para pintar as bolinhas de jornal. Fizemos várias bolinhas de jornal velho nas cores azul, amarelo, vermelho, verde e pintamos as caixas de ovos das mesmas cores. Confeccionamos alguns dados, de tamanhos variados, com caixas quadradas de materiais diversos. Nesse jogo, a caixa de ovo seria o ninho e as bolinhas, os ovos.

O jogo do ninho pode ser jogado em dupla e/ou em grupo e tem como objetivo trabalhar as cores e a noção de quantidade. Antes de iniciar a atividade, foi necessário que eu e a professora referências da turma explicássemos, de forma mais detalhada, as regras:

1º - Jogar o dado, contar a quantidade que saiu no dado;

2º - Pegar o mesmo número de bolinhas de acordo com a quantidade que aparecia no dado;

3º - Colocar as bolinhas no ninho e passar o dado para o colega que está ao lado na mesa. A dupla e/ou o grupo que completasse o ninho mais rápido ganhava o jogo.

As crianças, ainda sem entenderem muito bem as regras, sentaram-se em grupo e foram jogando com o nosso auxílio. Percebi uma maior dificuldade na

hora de fazer a contagem oral, pois, às vezes, pulavam um número, demonstrando não dominarem a sequência numérica. No momento de passar o dado para o colega, foi possível observar o “egocentrismo”,<sup>9</sup> fase na qual as crianças se apegam às suas coisas e não abrem mão delas. No jogo, por exemplo, observamos a dificuldade do aluno de passar o dado para o colega, de aceitar que a sua vez havia passado e de que era a hora do colega jogar. Essa dificuldade confirmou a necessidade do jogo, demonstrando a sua importância como um recurso que iria auxiliar a criança não só na aprendizagem, como também nas atitudes de compartilhar com o outro, de cooperação e senso coletivo.

Após jogar algumas vezes, em diferentes dias, as crianças foram conseguindo entender as regras e quando um colega estava com dificuldade, uns ajudavam os outros. Quando já estavam mais a vontade com o jogo, dificultamos um pouco a forma de jogar e pedimos às crianças que pegassem as bolinhas da mesma cor do ninho que estava em sua mesa (antes estavam pegando bolinhas de qualquer cor). Apesar de ser apresentado um desafio novo, os alunos não demonstraram muita dificuldade, uma vez que a maioria já conhecia as cores e estava familiarizada com o jogo.

Esse jogo foi excelente para desenvolver a contagem oral das crianças, a socialização e cooperação entre elas.



FIGURA 2 - Jogo do Ninho em sala

---

<sup>9</sup> O Egocentrismo está muito presente nas crianças até os 6 anos de idade. A criança, nessa fase, está centrada em si mesma, não consegue se colocar, abstratamente, no lugar do outro. Situações onde a criança não aceita emprestar a bola para o colega, não negocia, nem gosta de emprestar nada, são características egocêntricas.

#### **4 – Jogo da memória de madeira gigante com figuras diversas**

O jogo foi comprado pela escola. É feito de madeira, com figuras diversas, presas uma a outra. Tem como objetivo trabalhar a memória das crianças e a percepção visual. Pode ser jogado em dupla ou em grupos maiores, porém preferimos jogar com a turma toda, pois só havia um jogo.

As crianças não demonstraram nenhuma dificuldade, uma vez que é um jogo com regras simples, onde cada criança, na sua vez, tinha o direito de virar duas plaquinhas para tentar encontrar a outra figura igual. Como as peças eram presas uma à outra, não tinha como mudar a ordem, então, após jogarmos algumas vezes, as crianças já sabiam onde estavam os pares.



FIGURA 3 - Jogo da Memória de madeira

#### **5 – Bingo de letras e bingo das letras do primeiro nome**

Esses jogos foram produzidos por mim, utilizando EVA, papel cartão, letras do alfabeto e as letras dos nomes das crianças. Pela regra, cada criança recebe uma cartela com as letras aleatórias do alfabeto e uma caixa de tampinhas e/ou bolinhas de EVA são colocadas no centro de cada mesa.

O bingo é um jogo que favorece a aprendizagem do alfabeto de uma maneira bem agradável e lúdica, e o bingo das letras dos nomes favorece a aprendizagem deles.

As crianças não demonstraram dificuldade, uma vez que já haviam jogado em sala no primeiro semestre. Todas as crianças ajudaram a sortear as letras e

algumas delas até registraram no quadro a letra que foi sorteada, favorecendo também a aprendizagem da escrita do alfabeto.

O bingo gera certa competitividade, pois sempre há aquele primeiro ganhador, que preenche a cartela toda. Assim, procurei intervir de maneiras diferenciadas: continuava o jogo mesmo depois que aparecesse o primeiro(a) ganhador(a), terminava o jogo quando a primeira criança ganhava. Nesse sentido, ALMEIDA (2000) aconselha trabalhar com a criança a questão da competitividade, considerando a vitória e a derrota. Embora perder não seja fácil, a criança precisa passar por essa experiência para aprender que o perder, assim como o ganhar, faz parte do jogo e da vida (p. 53).

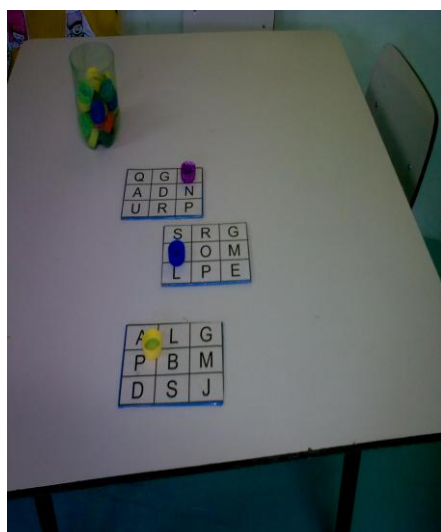


FIGURA 6 - Bingo de letras



FIGURA 7 - Bingo das letras dos nomes

## 7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após estudo teórico e intervenção pedagógica realizada a respeito da introdução dos jogos de forma sistemática, orientada e planejada, na turma de 3 e 4 anos na UMEI Ribeiro de Abreu, percebi que a ação teve muitos resultados positivos.

No que diz respeito à intervenção, a equipe da UMEI se mostrou aberta e apoiou todo o trabalho realizado, mesmo porque já buscava incluir os jogos no seu cotidiano. Quanto à professora referência da turma, que estabeleceu uma parceria comigo, possui grande experiência na área e concebe os jogos como elementos importantes na Educação Infantil.

Durante as observações dos jogos aplicados dentro e fora de sala, foi possível perceber que todos eles foram muito interessantes, desafiadores, agradáveis e apresentaram mais pontos positivos do que negativos. Dos pontos positivos, alguns merecem destaque, como a possibilidade do educador perceber, durante a execução dos jogos, as diferentes interações entre as crianças; a habilidade das crianças de entender as regras e a aprendizagem que obtiveram a partir deles, principalmente no que diz respeito às noções de quantidade e à compreensão de número. Os momentos de aprendizagem foram agradáveis e prazerosos, demonstrando que o uso de jogos no cotidiano escolar é de grande importância e, agora, faz parte do cotidiano das crianças da UMEI.

A situação observada que considero negativa foi a tentativa que fizemos em jogar no ambiente externo da escola. As crianças perderam um pouco a concentração e ficaram dispersas, devido aos inúmeros estímulos externos que o ambiente oferecia, como por exemplo, crianças de outras salas passando, brinquedos diversos que ficam no pátio, dentre outros. Contudo conseguimos jogar, porém o tempo dedicado ao jogo foi menor do que em sala de aula.

A estimulação do raciocínio e da criatividade é elemento essencial no processo de construção do conhecimento. Com esse Plano de Ação, percebemos que, além de auxiliar nessa construção, os jogos permitem uma importante interação entre as crianças, possibilitando que ela trabalhe suas emoções, sentimentos, dúvidas e ansiedades.

Nessa perspectiva, é interessante que as escolas ofereçam aos seus alunos a oportunidade de conhecerem vários jogos, possibilitando trabalhar a criatividade e a relação interpessoal entre as crianças, assim elas estarão brincando e aprendendo ao mesmo tempo.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, P. N. de. *Educação Lúdica: técnicas e jogos pedagógicos*. 10. ed. São Paulo: Loyola, 2000.

ANTUNES, C. N. de. *Educação Infantil: prioridade imprescindível*. Rio de Janeiro: Vozes, 2004.

BROUGÈRE, G. *Jogo e Educação*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998. 218p.

CHATEAU, J. *O jogo e a criança*. São Paulo: Summus, 1987. p. 137

DANIEL C. *História Social Da Criança E Da Família*. Dez./2005. *Apud* Philippe A. Disponível em: <<http://comciencia.br/comciencia/handler.php?section=8&Tipo=resenha&edicao=5>>. Acesso em: 14 Nov. 2011.

ELKONIN, D. B. *Psicologia do jogo*. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. Disponível em: <[www.ibge.gov.br/home/estatistica/populacao/censo2010/calendario.shtm](http://www.ibge.gov.br/home/estatistica/populacao/censo2010/calendario.shtm)>; <<http://www.censo2010.ibge.gov.br/painel/>>. Acesso em: 12 dez. 2011.

KISHIMOTO, T. M. (Org.). *O brincar e suas teorias*. São Paulo: Pioneira, 1994.

NÓVOA, A. *Concepções e praticas da formação continua dos professores: Formação continua de professores: realidade e perspectivas*. Portugal: Universidade de Aveiro, 1991.

PIAGET, J. *Psicologia e epistemologia: Por uma teoria do conhecimento*. São Paulo: Forense, 1975.

PIAGET, J. *Psicologia e Epistemologia*. Dom Quixote, Lisboa, 1989.

RABECQ, M. M. M. *Histoire des Jeux Educatifs*. Paris: Fernand Nathan, 1969.

RIZZI, L.; HAYDT, R. C. *Atividades lúdicas na educação da criança*. 6. ed. São Paulo: Ática, 1997.

**APÊNDICE 1**  
**Questionário para os professores**

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS – UFMG  
FACULDADE DE EDUCAÇÃO – FAE  
ESPECIALIZAÇÃO EM ENSINO E APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO BÁSICA

Questionário para professores

Prezada professora

Estou cursando o curso de Pós – graduação em Ensino e Aprendizagem na Educação Básica na UFMG e gostaria de contar com sua colaboração, respondendo ao questionário abaixo.

Ele faz parte de uma proposta, que tem como objetivo desenvolver um plano de ação na UMEI Ribeiro de Abreu, visando o uso de jogos nessa escola.

Agradeço, antecipadamente, a sua colaboração.

Atenciosamente, Viviane.

Assinale a sua resposta nas opções abaixo:

1 - Formação:

( ) magistério      ( ) Graduação      ( ) especialização

2 - Tempo de regência na Educação Infantil

( ) 01 a 02 anos    ( ) 02 a 05 anos    ( ) 05 a 10 anos    ( ) + de 10 anos

3 - Qual (quais) a(s) idade(s) das crianças com que você está atuando neste ano na UMEI? \_\_\_\_\_ e quantas crianças tem ao todo? \_\_\_\_\_

4 - Você considera relevante desenvolver em sua sala atividades que envolvam jogos dentro e fora de sala?

( ) sim      ( ) não

a) Se a resposta for afirmativa com que frequência?

( ) diariamente    ( ) semanalmente    ( ) mensalmente

b) Dê exemplos de jogos que costuma utilizar em sala de aula ou fora dela e caso tenha algum objetivo ao utilizar esses jogos, explique-o.

---

---

---



c) O que mais lhe chama a atenção, ao observar as crianças ao fazerem o uso de jogos na escola?

---

---

d) A introdução de jogos em sua prática profissional é recente ou já vem sendo trabalhada há mais tempo? \_\_\_\_\_

4 - Na sua formação acadêmica você recebeu fundamentação teórica e / ou prática sobre aspectos referentes a jogos?

( ) sim. De quem ou onde? \_\_\_\_\_

( ) não.

5 - Você conhece algum autor que aborda esse tema? Qual?

---

6 - O que mais chama a sua atenção em relação a este tema?

---

## APÊNDICE 2 Carta aos pais

Belo Horizonte, 12 de maio de 2012.

Prezados Pais,

O profissional da educação \_\_\_\_\_ desenvolverá nesta escola, no segundo semestre de 2011 e primeiro de 2012, uma atividade relacionada ao seu trabalho final de curso de Pós-Graduação na Faculdade de Educação da UFMG, em convênio com a Secretaria Municipal de Educação de Belo Horizonte.

Este trabalho será orientado por professores da UFMG e seu objetivo é o desenvolvimento de propostas pedagógicas que possam enriquecer a aprendizagem dos alunos e o ensino dos professores.

Solicitamos sua colaboração em entrevistas, fotos, vídeos, filmagens de aulas, necessários ao projeto e autorização para uso de seus relatos e imagens no referido trabalho dos filhos e pais de alunos.

Atenciosamente,

**Samira Zaidan**

**Coordenadora Geral do Curso**

**Elza Vidal de Castro**

**Assessora Pedagógica do Curso**

**De acordo:**

Assinatura dos pais / responsáveis pelo aluno(a):

\_\_\_\_\_

Nome do aluno: \_\_\_\_\_