

OS JOGOS E AS BRINCADEIRAS NA PERSPECTIVA DOS DOCENTES DO 5º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL DAS ESCOLAS MUNICIPAIS DE REGENERAÇÃO-PI

Luiza Maria Gonçalves de Sousa¹

Maria Lucimar de Moura²

Samara Maria Viana da Silva Lacerda³

Resumo

O presente estudo trata-se de uma pesquisa sobre os jogos e as brincadeiras na perspectiva dos docentes do 5º ano das escolas municipais de Regeneração-PI, pautada em algumas bibliografias, entre elas: Huizinga (1993), Rau (2007), Smole (2008) e outros, que juntos possibilitaram a elaboração de uma análise sobre o tema em questão. A pesquisa foi do tipo descritiva, com abordagem qualitativa, através de questionários aplicados aos docentes do 5º ano do ensino fundamental. O presente estudo buscará apresentar as concepções de jogos e brincadeiras; suas tipologias e a utilização dos mesmos no ambiente escolar. Buscando atingir os propósitos desta pesquisa o objetivo geral versa investigar os efeitos dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento físico, intelectual e social dos educandos. Durante a pesquisa constatou-se que apesar dos professores já possuírem um conhecimento básico a cerca do assunto, muito ainda é preciso fazer e aprender para que as práticas lúdicas sejam trabalhadas de forma eficaz e eficiente. Percebe-se que muitos docentes fazem uso dos jogos e brincadeiras apenas com fins didáticos, sem considerar sua importância para o desenvolvimento e a aprendizagem humana. Portanto, a análise desse tema faz-se necessária para dar suporte às práticas lúdicas utilizadas por docentes das series iniciais do ensino fundamental.

Palavras- Chave: Jogos. Brincadeiras. Ensino Fundamental.

Abstrat

This study deals with a research on games and games from the perspective of teaching the 5th grade of municipal schools of regeneration-PI, based on some bibliographies, including: Huizinga (1993), Rau (2007), Smole (2008) and others, which together made possible an analysis on the subject in question. The research was descriptive, with a qualitative approach, through questionnaires applied to teachers in the 5th year of elementary school. The present study will seek to present the conceptions of games and games; Their typologies and their use in the school environment. Seeking to achieve the purposes of this research the general objective is to investigate the effects of games and games for the physical, intellectual and

¹ Graduada em Educação Física pela Universidade Estadual do Piauí (UESPI), luizamariagoncalves@gmail.com

² Graduada em Pedagogia pela Universidade Estadual do Piauí (UESPI), marimarmoura123@hotmail.com

³ Orientadora. Mestre em Educação pela Universidade Federal do Piauí (UFPI), Professora do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Piauí (IFPI) – Campus de Angical do Piauí, samaraviana@ifpi.edu.br

social development of students. During the research it was found that despite the teachers already have a basic knowledge about the subject, much is yet to do and learn so that playful practices are worked effectively and efficiently. It is noticed that many teachers make use of games and games only for didactic purposes, without considering their importance for human development and learning. Therefore, the analysis of this theme is necessary to support the ludic practices used by teachers of the initial series of elementary school.

Keywords: Games. Jokes. Elementary School.

INTRODUÇÃO

O ensino fundamental de 1º ao 5º ano vem passando por sucessivas mudanças nos últimos anos, a prática da repetição/memorização deixou de ser foco principal desse ensino e, conseqüentemente surgiu novas formas de ensinar, dentre elas, a que utiliza os jogos e brincadeiras para ensinar a compreender os conteúdos trabalhados em sala de aula ou como meio de recreação.

O despertar para a temática da pesquisa se deu em função da observação das aulas ministradas no 5º ano do ensino fundamental, deduzindo empiricamente que os docentes dão mais prioridade aos conteúdos programáticos com aulas tradicionais sem práticas lúdicas.

Nessa perspectiva, quando mencionam jogos e brincadeiras, geralmente, associa-se ao divertimento, passatempo, brincadeira que obedece a regras definidas anteriormente, além disso, o jogo e a brincadeira são um processo lúdico e criativo que proporciona aos sujeitos envolvidos modificar a realidade, funcionando como eixo integrador entre os três domínios do conhecimento: o psicomotor, o cognitivo e o afetivo-social.

O presente estudo aborda os jogos e as brincadeiras na perspectiva dos docentes do 5º ano do ensino fundamental das escolas municipais de Regeneração-PI. A pesquisa buscou responder questões sobre os efeitos de jogos e brincadeiras no desenvolvimento físico, intelectual e social da criança.

Hipoteticamente, acredita-se que os docentes do 5º ano do ensino fundamental das escolas municipais de Regeneração-PI não possuem conhecimento suficiente acerca dos efeitos de jogos e brincadeiras na sala de aula e que essas práticas lúdicas não são utilizadas adequadamente por eles.

O estudo pretende investigar os efeitos dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento físico, intelectual e social dos educandos; apontando conceitos e tipos de jogos e brincadeiras, bem como suas aplicabilidades; conhecendo os efeitos dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento físico, intelectual e afetivo-social dos alunos do 5º ano

do ensino fundamental, citando os principais jogos e brincadeiras mais utilizados pelos professores pesquisados.

Com a finalidade de se alcançar os objetivos propostos, a pesquisa foi do tipo descritiva com abordagem qualitativa, tendo como instrumento de coleta um questionário contendo nove questões com perguntas abertas e fechadas distribuído aos doze docentes do 5º ano do ensino fundamental das escolas públicas municipais de Regeneração-PI.

1 CONCEPÇÕES DE JOGOS E BRINCADEIRAS

Desde a antiguidade os seres humanos praticavam atividades como forma de recreação, passatempo para os momentos de descanso. Ao longo da história essas atividades foram se aperfeiçoando e ganharam importância em várias áreas como educacional, física, intelectual e outras.

No entanto, no decorrer da história, observa-se que nem sempre foi assim. Na sociedade medieval, a infância era esquecida de tal ponto que quando à criança não necessitava de cuidados das mães, elas eram inseridas no mundo dos adultos e agiam como tal. Nesse período, a infância era pouco valorizada. Por isso, a escolarização só vai surgir no século XVII, tendo como objetivo alterar o processo infantil de busca pelo conhecimento e à escola cabe educar, separando a criança do contato com os adultos. (BUENO, 2010).

No século XVIII, a criança ganha uma nova concepção, pois é vista como uma página em branco, um ser não - pensante, necessitado de orientação dos adultos. Durante a Revolução Industrial, surgiram as pré-escolas com função de cuidar e orientar os filhos dos trabalhadores. Por volta do século XX, com os estudos de Piaget, Freud e Vygotsky, ligados à psicologia do desenvolvimento e as teorias psicanalíticas e de aprendizagem, é que a educação ganha um real significado, bem como uma melhor compreensão da forma como deveria acontecer o aprendizado da criança. (BUENO, 2010).

Nesta perspectiva, a criança precisa se desenvolver em todos os aspectos: físico, intelectual, social, afetivo, motor, enfim, como um todo. Por meio de várias atividades escolares, a criança vai se desenvolver plenamente e, neste contexto, os jogos e as brincadeiras contribuem para esse processo de desenvolvimento cognitivo-afetivo-social.

1.1 O jogo

Ao longo da história o jogo já existia, antes como forma de recreação apenas, mas hoje é visto sobre nova ótica. Jogo é um termo que vem do latim “jocus” que traz o significado de

gracejo, brincadeira, divertimento. O jogo configura uma atividade física ou intelectual que abrange regras e define um indivíduo ou um grupo vencedor e outro perdedor. Nessa perspectiva:

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida quotidiana. (HUIZINGA, 1993, p. 33 apud PASTORI; PEREIRA, 2016).

Nesse sentido, nota-se que o jogo traz uma característica voluntária, que necessita de um tempo determinado para ser exercitado e de um espaço adequado. O jogo também vem carregado de regras obrigatórias, que faz com que os envolvidos expressem um sentimento de tensão e alegria simultaneamente.

Segundo Smole (2008), caracterizar o que é jogo não é tarefa fácil, pois são variados sentidos que a palavra jogo assume na escola. Por isso, faz necessário apresentar algumas características essenciais: o jogo deve ser para dois ou mais participantes; o jogo deve ter um objetivo a ser alcançado e no final haverá um vencedor; o jogo deve permitir que os alunos assumam papéis interdependentes, cooperativos e as vezes, até opostos, mas cada envolvido é importante para que chegue ao final com êxito; o jogo deve ter regras preestabelecidas que não devem ser modificadas no decorrer de uma jogada, ou seja, as regras são um contrato estabelecido pelo o grupo. Assim:

Ainda nesse sentido, segundo Brotto (1999), podemos aprender que o verdadeiro valor do jogo, não está em somente vencer ou perder, mas está também, fundamentalmente, na oportunidade de jogar juntos para transcender a ilusão de sermos separados uns dos outros, e para aperfeiçoar nossa vida em comunidade. (MIRANDA; ALVES, 2016, p.190).

Vale ressaltar que o jogo não deve ser visto como algo seletivo, ou seja, com perdedores ou vencedores, mas de uma maneira única e prazerosa de estar juntos com outros indivíduos, conhecendo sua cultura, seus hábitos, suas estratégias e habilidades, e esses conhecimentos devem permear o crescimento humano de ambos os envolvidos.

1.2 A brincadeira

No decorrer da história a brincadeira sempre existiu, mas ganhou importância no desenvolvimento dos indivíduos recentemente após vários estudos de autores renomados. É uma atividade que pode ser tanto coletiva como individual. Na brincadeira podem existir

regras também, mas essas regras não limita a ação lúdica, a criança pode até modifica-las, sair quando desejar, colocar novos membros, adotar novas regras, enfim, existe uma maior liberdade de ação por parte das crianças. Portanto:

Descobrimos que, às vezes, queremos usar a brincadeira para ensinar conteúdos acadêmicos e acabamos por descaracterizá-la, trocando sua característica brincante por exercícios obrigatórios. Os exercícios podem ser importantes; porém quando falamos de brincadeiras, falamos do caráter espontâneo, que pode desaparecer com as exigências acadêmicas. Principalmente na Educação Infantil e nas séries iniciais do Ensino Fundamental, a brincadeira precisa ser verdadeiramente brincadeira, pois auxilia na formação da imaginação e no repertório simbólico, tão importante para aprendizagens futuras, como a linguagem escrita e tantas outras linguagens existentes em nosso mundo. (BARBOSA, 2009, p. 111)

A autora supracitada caracteriza a brincadeira como algo espontâneo e livre de obrigações preestabelecidas pelos adultos. Esta deve possibilitar à criança ação que desenvolvam sua imaginação, criatividade e construção do instrumento simbólico tão importante nesta fase da vida e para aprendizagens futuras significativas.

Segundo Bueno (2010), as práticas lúdicas são um momento de lazer e ensinamento para a própria criança, porque é através desta que as crianças poderão discernir situações-problemas, resolvê-las e se desenvolver ao mesmo tempo. Portanto, de forma educativa e organizada, a brincadeira surge para a criança como atividade lúdica que possibilitará conviver em grupo, tomar certas decisões, compreender o mundo, construir e compartilhar significados. Assim:

De acordo com Vygotsky, as primeiras brincadeiras surgem da necessidade de dominar o mundo dos objetos humanos. Ao brincar, a criança tenta agir sobre os objetos, como os adultos. É por isso que a brincadeira de crianças mais novas caracteriza-se pela reprodução de ações humanas realizadas em torno de objetos. Elas brincam de montar um cavalo, de dirigir um trem, de alimentar, trocar ou banhar uma boneca. (FONTANA; CRUZ, 1997, p. 135).

Neste contexto, a brincadeira é definida como uma reprodução de ações executadas pelos adultos, a criança observa essas atitudes humanas e reproduz no mundo do faz-de-conta e aprende assim, intervindo e fazendo mudanças na sua realidade futura.

2 TIPOLOGIAS DE JOGOS E BRINCADEIRAS

Rau (2007), sintetiza a concepção proposta por Kishimoto e Friedmann, agrupando a classificação de jogos e brincadeiras em seis categorias:

- 1- Educativos: são recursos que ensinam de forma prazerosa e contribuem para seu desenvolvimento infantil, proporcionando integração total entre as áreas cognitiva, afetiva, corporal e social;
- 2- De regras: caracterizados por leis que proporcionam reciprocidade dos meios empregados. A regra é uma ordenação, imposta pelo grupo, sendo que qualquer violação é considerada falta. Apresenta um caráter social;
- 3- Recreativos: enfatizam o movimento como peça fundamental para o ser humano, principalmente na infância. Nestes momentos lúdicos o professor pode observar as características da personalidade do educando e orientá-lo, de forma que as vivências sociais contribuam para a atuação na sociedade;
- 4- De faz-de-conta: abrange a presença do mundo imaginário, ou seja, a livre expressão da criança. Nessas situações, enquanto brincam, os educandos imitam o cotidiano através de expressões das relações familiares e escolares;
- 5- Tradicionais: situa-se dentro do contexto da cultura. Tendo dupla função, regulando a vida social das crianças e associando-se a função educacional; afim de, resgatar o seu valor e reconstruí-los para cada indivíduo, como parte de sua história de vida;
- 6- Dinâmicas de grupo: tem como objetivo determinar as características dos indivíduos que compõem um grupo. Requer um facilitador que tem como função tornar fácil a comunicação, o conhecimento e a integração, favorecendo o relacionamento e mediando situações geradas no grupo.

3 OS JOGOS E AS BRINCADEIRAS NO AMBIENTE ESCOLAR

Nos últimos anos, o ensino fundamental de 1º ao 5º ano tem sido motivo de estudos e debates, porque o conhecimento formal tem sido mais priorizado e as práticas lúdicas ficam mais escassas à medida que se avança nos anos letivos, tais atividades são essenciais porque vão desempenhar um papel decisivo na formação de um cidadão capaz de analisar e interpretar, de forma crítica, o mundo em que vive. Para que esse conhecimento torne-se agradável aos alunos é necessário contextualizá-lo, ou seja, é preciso vincular os conteúdos escolares a situações que façam sentido para o aluno, incorporando as vivências dele.

É necessário mesclar teoria e prática, e neste contexto os jogos é um grande aliado para melhorar o ensino aprendizagem dentro do ambiente escolar. Assim:

É comum que os educadores atribuam um alto significado ao jogo como instrumento pedagógico. Afinal, ele é de grande valor social, oferece inúmeras possibilidades educacionais, favorece o desenvolvimento corporal, estimula a vida psíquica e a inteligência, além de contribuir para a adaptação ao grupo, preparando a criança para viver em sociedade e questionar os pressupostos das relações sociais tais como estão colocados. (RAU, 2007, p. 77).

Neste contexto, os jogos e as brincadeiras devem ser trabalhados constantemente, para que os alunos possam familiarizar-se com o recurso e a partir daí os valores educacionais vão desenvolver nos alunos a capacidade de atuarem como sujeitos na construção de seus próprios conhecimentos tornando assim, seres autônomos.

É notável que quanto mais vivências diferentes os alunos tiverem de certa habilidade ou jogo, mais hábeis e conscientes de seus movimentos eles serão. O ideal é, antes de propor qualquer desafio, antecipar quais procedimentos a classe irá utilizar e, no final, escolher intencionalmente as estratégias a serem discutidas. Em geral, os alunos vão se sentir interessados pelo que está sendo ensinado e se esforçarão no que está sendo apresentado, favorecendo com isso o desenvolvimento do aspecto disciplinar.

4 METODOLOGIA

A pesquisa desenvolvida é do tipo descritiva assim definida por Cervo (2007, p. 61) como: “ A pesquisa descritiva observa, registra, analisa e correlaciona fatos ou fenômenos (variáveis) sem manipulá-los. Teve como abordagem a qualitativa que segundo Moreira (2011), esse tipo de pesquisa tem como interesse central a interpretação dos significados atribuídos pelos sujeitos à suas ações em uma realidade socialmente construída. Também chamada de naturalista (porque estuda um fenômeno em seu acontecer natural). O estudo foi desenvolvido nas escolas municipais de Regeneração-PI com 12 docentes do 5º ano do ensino fundamental.

A pesquisa foi dividida em dois momentos distintos: o primeiro refere-se à pesquisa bibliográfica com leituras de vários autores, dentre eles: Huizinga (1993), Rau (2007), Smole (2008). O segundo momento, refere-se à pesquisa de campo, realizada no primeiro semestre de 2017, nas escolas municipais de Regeneração-PI. Na ocasião foi aplicado um questionário com perguntas abertas e fechadas contendo nove questões, com a finalidade de coletar informações acerca dos efeitos de jogos e brincadeiras na sala de aula, verificando se os

docentes utilizam ou não metodologias lúdicas. Foram distribuídos 12 questionários, mas só 07 foram recolhidos. Para manter o sigilo dos pesquisados, eles serão chamados de P.

Perfil dos Pesquisados.

Número de Docentes	Sexo	Graduados	Especialistas	Tempo de atuação na profissão
07	F	02	05	Mais de 10 anos

5 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS

Apresentam-se a partir desse tópico os resultados obtidos com a pesquisa realizada junto aos docentes das escolas públicas municipais da sede do município de Regeneração-PI.

Os quadros e gráficos abaixo apresentam as respostas obtidas.

No quadro 01 os docentes apresentam suas concepções acerca de jogos e brincadeiras.

Quadro01: Concepções de jogos e brincadeiras.

P1	O jogo está integrado tanto ao objeto/brinquedo quanto a brincadeira. É uma atividade mais estruturada e estabelecida por um princípio de regras mais explícitas. No entanto a brincadeira, se distingue por uma estruturação básica e pela utilização de regras. A brincadeira é uma atividade que pode ser tanto coletiva como individual. Seguem alguns jogos: jogo de mímica, de cartas etc. Brincadeiras: ladrão e polícia, brincar de casinha etc.
P2	Jogo: disputa entre equipes. Brincadeira: forma de praticar o que foi visto em sala de aula, não fugindo das regras e dos objetivos propostos. Ex.: cruza de letras, jogo da velha, boliche, futebol, vôlei, entre outros.
P3	Jogo é a atividade com regras definidas, uma disputa, enquanto brincadeira é o ato de entretenimento, podendo ser educativo ou apenas distração.
P4	O jogo é uma disputa com regras que serve para brincar e aprender. A brincadeira é o brincar de forma espontânea com um brinquedo ou jogo.
P5	Jogos são meios ou métodos usados para aprendizagem. Brincadeiras: diversões e distração.
P6	Os jogos são atividades que permitem aos alunos desenvolver o intelectual e o cognitivo do aluno. As brincadeiras são atividades que permitem aos alunos oportunidades de interação e habilidade.
P7	Brincar é colocar a imaginação em ação e para as crianças é sempre mais agradável trabalhar sobre situações imaginárias seguindo determinadas regras. Jogar é colocar a imaginação da criança de maneira lógica e desafiadora e proporciona um contexto para as atividades mentais, e entender regras constituídas por si e /ou pelo grupo.

Fonte: Dados coletados na pesquisa de campo (2017).

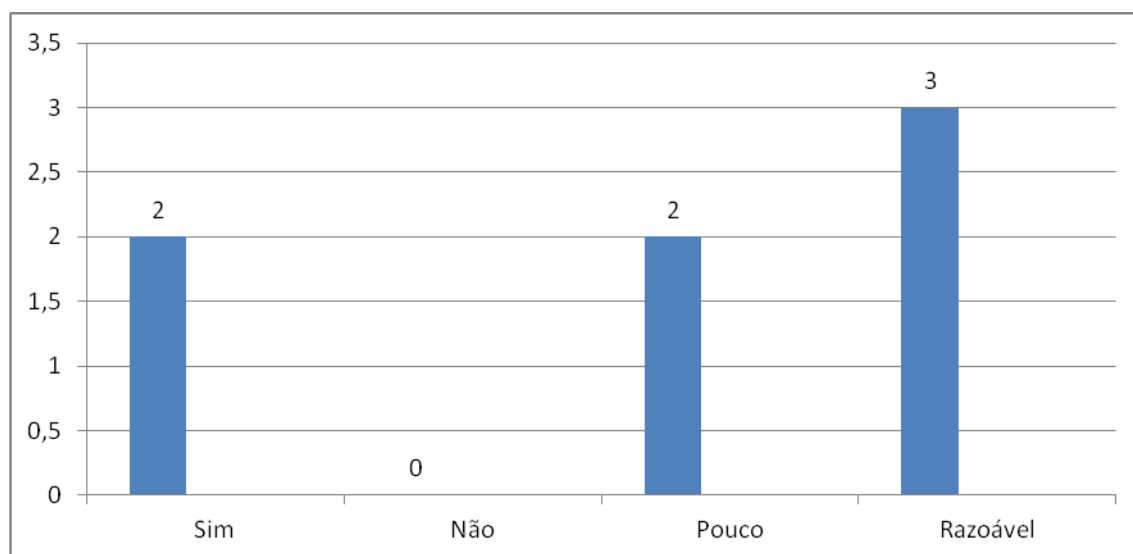
Observa-se pelo quadro 01 que o sujeito P1 não distingue jogo de brincadeira, mas afirma que ambos estão integrados. Já P2 diz que jogo é uma disputa e brincadeira prática do

que foi visto em sala de aula. P3 define jogo como atividade com regras e brincadeira sendo entretenimento. P4 concorda com P2 na definição de jogo e com P3 no conceito de brincadeira. P5 diz que jogos são métodos de aprendizagem e brincadeiras é diversão. Já P6 afirma que os jogos desenvolvem o intelectual e o cognitivo e a brincadeira é interação. P7 diz que jogar é colocar a imaginação da criança de maneira lógica e a brincadeira é colocar a imaginação em ação seguindo regras.

As respostas fornecidas pelos docentes P3 e P4 vão ao encontro com as teorias abordadas neste estudo, pois segundo Huizinga (1993) o jogo é uma atividade com regras consentidas e obrigatórias. E as brincadeiras segundo Barbosa (2009) são atividades de caráter espontâneo. Os demais docentes não conseguiram definir precisamente os conceitos abordados de acordo com os teóricos renomados.

Veja no gráfico 01 o que os docentes relataram acerca da contribuição da formação profissional para o uso de jogos e brincadeiras.

Gráfico 01: A contribuição da formação profissional para a utilização de jogos e brincadeiras.



Fonte: Dados coletados na pesquisa de campo (2017).

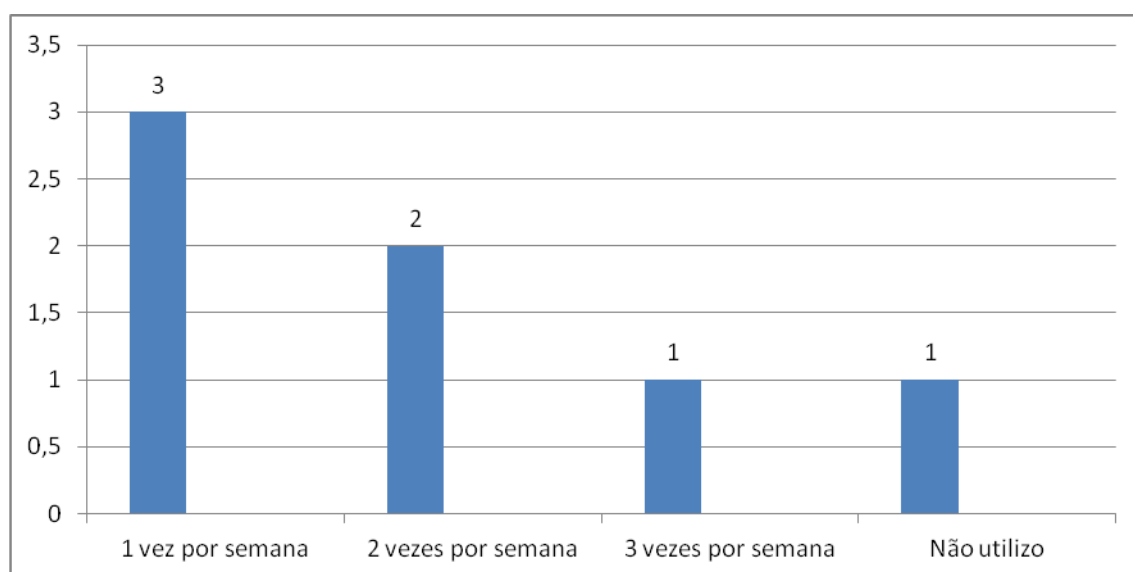
Analisa-se pelo gráfico 01 que P2 e P7 afirmaram que sua formação contribuiu significativamente para a prática de jogos e brincadeiras na sala de aula. Já P3 e P4 disseram que a formação contribuiu muito pouco para essa prática lúdica. E P1, P5 e P6 afirmaram que a formação contribuiu de forma razoável para a prática lúdica.

Observa-se que os conteúdos básicos para a utilização de jogos e brincadeiras foram escassos e, principalmente a conscientização dos docentes quanto ao desenvolvimento físico dos educandos. Segundo Barbosa (2009), a ação brincante emociona qualquer educador e seu

trabalho deve proporcionar mudanças nas situações didáticas e, além disso, fazerem os educandos crescerem. Para isso se concretizar é necessário despertar um interesse no aprofundamento teórico com relação ao que significa jogos e brincadeiras, articulando teoria e prática para efetivar os conceitos aprendidos.

De acordo com o gráfico 02, os docentes responderam a quantidade de vezes que usam os jogos e brincadeiras.

Gráfico 02: A ocorrência de jogos e brincadeiras.



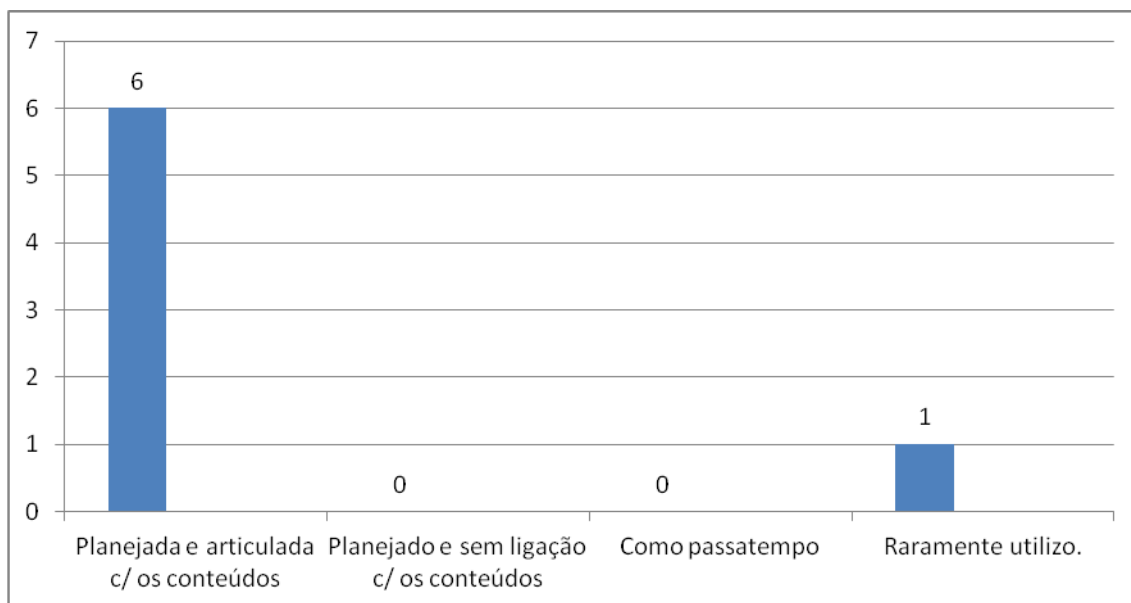
Fonte: Dados coletados na pesquisa de campo (2017).

De acordo com o gráfico 02 os docentes P4, P6 e P7 afirmaram que faz uso de jogos e brincadeiras uma vez por semana. Já P1 e P2 disseram que utilizam os jogos e brincadeiras duas vezes por semana. Já o P5 diz que faz uso dessas práticas lúdicas três vezes por semana. E P3 não utiliza essas práticas em suas salas de aula.

Conforme Rau (2007) fazem-se necessário proporcionar vivências práticas cotidianas aos educandos para que eles possam desenvolver diferentes linguagens, verbais e não verbais. Os alunos precisam de tempo e espaço para construir sua própria realidade e a imaginação ou as práticas lúdicas são a primeira interação da criança que vai lhe permitir ultrapassar a dimensão motora do comportamento.

No gráfico 03 foi questionado como os docentes utilizam os jogos e brincadeiras na escola.

Gráfico 03: A forma de utilização dos jogos e brincadeiras.



Fonte: Dados coletados na pesquisa de campo (2017).

Os docentes P1, P2, P4, P5, P6 e P7 afirmaram que faz uso de jogos e brincadeiras de forma articulada com os conteúdos trabalhados em sala de aula. Já P3 diz que raramente utiliza essas práticas lúdicas na sala de aula.

Segundo Rau (2007), as escolas devem trabalhar os conteúdos programáticos com aplicação na prática, mas se os docentes não vivenciaram essas práticas lúdicas durante sua formação acadêmica ficará difícil trabalhá-las com os educandos. É necessário o adulto vivenciar esta ludicidade presente nos jogos e brincadeiras, para que ele venha despertar na criança o prazer no brincar.

Apesar dos docentes terem respondido que realiza as atividades lúdicas de forma planejada e articulada com os conteúdos, observou-se que muitas vezes essas atividades acontecem de forma fragmentada: um momento para a coordenação motora, outra para o brincar orientado pelo docente e assim por diante.

No quadro 02 os docentes citaram os principais jogos e brincadeiras utilizados na escola

Quadro 02: Os jogos e brincadeiras mais utilizados na escola.

P1	Jogo da velha, futebol, jogo do boliche, dama, bingo, morto-vivo, amarelinha, brincadeira de roda, dança das cadeiras.
P2	Jogo da velha, dama, morto-vivo, dança das cadeiras.
P3	Jogo da velha, dama, morto-vivo.
P4	Jogo do boliche, bingo, morto-vivo, amarelinha, brincadeira de roda, dança das cadeiras.
P5	Jogo da velha, jogo do boliche, dama, bingo, morto-vivo, amarelinha, brincadeira de roda, dança das cadeiras.

P6	Jogo da velha, dama, bingo, morto-vivo, amarelinha, brincadeira de roda, dança das cadeiras.
P7	Jogo da velha, futebol, dama, bingo, morto-vivo.

Fonte: Dados coletados na pesquisa de campo (2017).

Pelo quadro 02 verifica-se que o docente P1 já utilizou todos os jogos e brincadeiras citados nos nove itens apresentados. P2 usou quatro itens. P3 utilizou três itens. P4 usou seis itens. P5 afirmou que usou oito itens. P6 já utilizou sete itens. E P7 usou cinco itens.

Observa-se que os jogos e brincadeiras mais utilizados pelos os docentes foram morto-vivo (brincadeira que trabalha os movimentos do corpo com práticas de levantar e agachar), jogo da velha (trabalha o raciocínio e estratégias do aluno), dança (trabalha os movimentos corporais), e outros.

Miranda e Alves (2016), afirmam que existe uma variedade de jogos e brincadeiras que foram transmitidos de geração em geração através de conhecimentos empíricos e permanecem até hoje, porém com um fim diferente, mas com o mesmo prazer trazido aos educandos. Essas atividades práticas com jogos e brincadeiras favorecem a transmissão da cultura e podem ainda contemplar outras competências que estimulam o desenvolvimento humano nos aspectos físico, intelectual, emocional e social.

Veja no quadro 03 o que os docentes responderam acerca da estrutura física e do suporte material para o uso de jogos e brincadeiras.

Quadro 03: A estrutura física e o suporte material da escola para a utilização de jogos e brincadeiras.

P1	Não, a estrutura não é adequada para alguns tipos, e não tem suporte material suficiente para utilização dos mesmos.
P2	A escola não possui estrutura física adequada. Os jogos eram realizados num espaço improvisado e as brincadeiras eram realizadas na sala de aula também sem nenhuma estrutura adequada para tal atividade.
P3	Não possui estrutura física adequada para se realizar jogos e brincadeiras, porém possui alguns materiais que podem ser adaptados à necessidade.
P4	Tem bastante espaço, mas precisa melhorar em suporte material.
P5	Em parte sim. A estrutura é maravilhosa e ampla já os materiais são raros. Usamos muito o material do Programa “Mais Educação” ou confeccionado pelos professores e alunos, ou seja, reciclado.
P6	Estrutura física não; material existe para alguns jogos e brincadeiras, mas não o suficiente para atender a demanda.
P7	Infelizmente não existe estrutura física, mais muitos materiais são disponibilizados para as brincadeiras e jogos nas aulas para serem utilizados.

Fonte: Dados coletados na pesquisa de campo (2017).

Pelo quadro 03 observou-se que os docentes P1, P2, P3, P6 e P7 afirmaram que a escola em que trabalham não existe estrutura adequada para a utilização de jogos e

brincadeiras e os materiais didáticos são escassos. Já P4 e P5 disseram que a estrutura é ampla e os suportes materiais precisam melhorar.

Ter uma estrutura física ampla e adequada à prática de jogos e brincadeiras na escola é fundamental, mas a eficácia dessa prática não se restringe somente ao espaço físico. Segundo Rau (2007), é necessário criar espaços como sala de jogos e cantos que permitam os alunos terem mais liberdade e diferentes movimentos, seja eles fechados ou livres. Há uma diferença entre jogos e brincadeiras espontâneas e dirigidas. Essa passagem entre ambas ocorre graças à existência de um ambiente adequado, no qual os alunos possam satisfazer plenamente suas necessidades de movimento.

No quadro 04 os professores relataram a importância dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento dos educandos.

Quadro 04: A importância dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento dos alunos.

P1	Estimula a aprendizagem na educação, sendo que ela acontece de maneira lúdica e significativa, proporcionando ao educando o prazer em aprender. Sabe-se que por meio das brincadeiras e dos jogos as crianças constroem o seu universo, manipulando-o e trazendo para sua realidade situações inesperadas e inusitadas do seu mundo imaginário.
P2	Jogos e brincadeiras são importantes para os alunos porque despertam neles a vontade de competir e aprender de forma lúdica o que muitas vezes parece difícil. Ex.: regras de português e cálculos matemáticos.
P3	É de grande relevância, pois ao praticar jogos e brincadeiras, os alunos desenvolvem as habilidades necessárias ao seu desenvolvimento, às suas potencialidades e os seus conhecimentos, bem como a imaginação, espontaneidade, raciocínio, atenção e a criatividade.
P4	Tanto o jogo como a brincadeira são muito importantes para o desenvolvimento emocional, social e educativo do aluno. O uso dos jogos e da brincadeira ajudam o aluno a ter uma melhor compreensão e uma aprendizagem mais eficaz.
P5	Excelente. Mais tem que ter objetivos a ser alcançados.
P6	Os jogos ajudam a desenvolver o raciocínio com mais rapidez e é uma forma de ativar o cérebro. As brincadeiras desenvolvem na criança uma sensação prazerosa, aliviando o cansaço e deixando-as mais felizes.
P7	São utilizadas como fontes de felicidades e prazer no exercício e representam a conquista de quem pode sonhar, sentir, decidir de quem pode agir com energia para superar os desafios das brincadeiras.

Fonte: Dados coletados na pesquisa de campo (2017).

Percebe-se pelo quadro 04 que P1 atribuiu que os jogos e brincadeiras estimulam a aprendizagem de maneira lúdica e significativa. Já P2 afirma que essas atividades despertam a vontade de competir e aprender de forma lúdica. O P3 disse que são importantes essas atividades porque desenvolvem as habilidades necessárias ao seu desenvolvimento. O P4 afirmou que os jogos e brincadeiras contribuem para o desenvolvimento emocional, social e educativo do aluno. O P5 afirmou que é muito importante usar essas atividades, mas tem que

ter objetivos a ser alcançados. O P6 citou a importância dessas atividades no desenvolvimento do raciocínio com rapidez. Já P7 afirmou que é importante porque são fontes de felicidades e prazer durante o exercício.

Segundo Rau (2007), o educador tem um papel fundamental quando organiza as situações de ensino envolvendo jogos e brincadeiras, pois deve considerar o aluno no aspecto afetivo, cognitivo, os objetivos e os elementos culturais que vão colocar o pensamento dos alunos em ação.

Vejamos no quadro 05 o que os docentes relataram sobre a reação dos alunos quando são utilizados jogos e brincadeiras na escola.

Quadro 05: A reação dos educandos quando são utilizados jogos e brincadeiras na escola.

P1	Eles ficam completamente felizes com as atividades que lhes são proporcionadas, pois todos os jogos e brincadeiras os influenciam nas áreas do desenvolvimento: inteligência, sociabilidade, atividade e criatividade.
P2	Os alunos ficam mais animados e demonstram interesse maior pelos conteúdos estudados.
P3	Euforia, alegria, entusiasmo e vontade de participar.
P4	Satisfação, alegria e maior concentração na atividade.
P5	De alegria e motivação.
P6	É uma reação de leveza e descontração principalmente quando envolve as crianças da sala.
P7	A felicidade contagia a todos, pois eles por meio de jogos podem criar uma série de situações que envolvem o equilíbrio e outros desafios corporais.

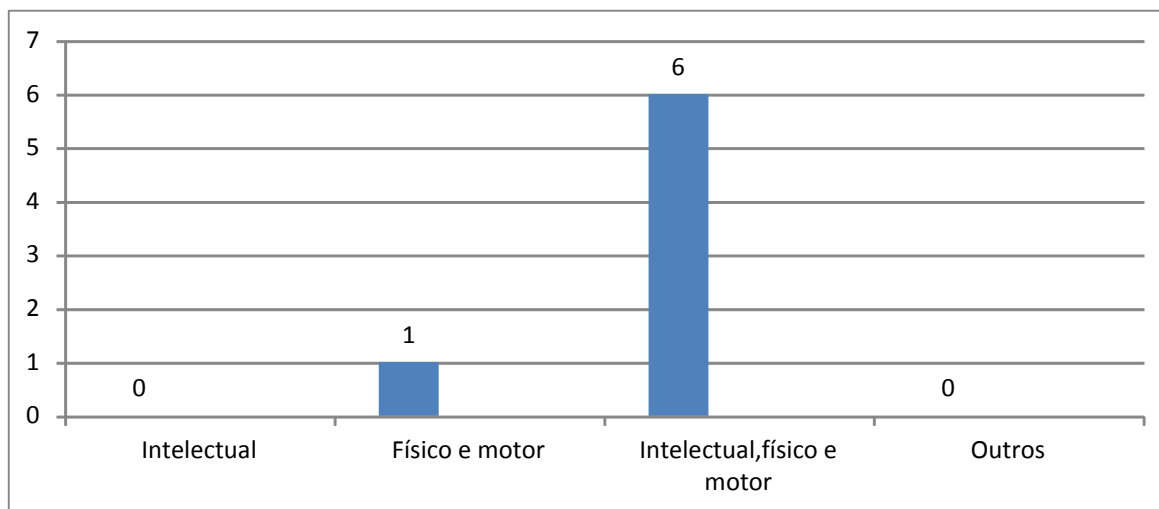
Fonte: Dados coletados na pesquisa de campo (2017).

Observa-se pelo quadro 05 que os docentes ao serem questionados sobre a reação dos alunos frente ao uso de jogos e brincadeiras responderam categoricamente. O P1 afirmou que os alunos ficam completamente felizes. Já P2 disse que eles ficam animados e mais interessados. O P3 citou que eles ficam eufóricos, alegres e entusiasmados. O P4 afirmou que eles ficam satisfeitos, alegres e com maior concentração. Já P5 citou que eles ficam alegres e motivados. O P6 disse que eles ficam leves e descontraídos. Já P7 citou apenas que eles ficam felizes.

Segundo Rau (2007), o educador tem que está preparado para lidar com os inúmeros sentimentos expressados durante as atividades práticas: amor, ódio, agressividade, medo, insegurança, tristeza ou alegria, para depois orientar adequadamente o educando no seu desenvolvimento humano.

Pelo gráfico 04 os professores relataram os aspectos desenvolvidos nos alunos quando estes participam de jogos e brincadeiras.

Gráfico 04: Os aspectos que são desenvolvidos quando se utiliza jogos e brincadeiras.



Fonte: Dados coletados na pesquisa de campo (2017).

Conforme o gráfico 04 os docentes P1, P3, P4, P5, P6 e P7 afirmaram que os jogos e as brincadeiras contribuem para o desenvolvimento dos aspectos intelectual, físico e motor dos educandos. Já P2 citou apenas os aspecto físico e motor como principal característica para o desenvolvimento do educando.

Segundo Bueno (2010), é através dessas atividades práticas que os alunos se desenvolvem fisicamente, se relacionam com as outras pessoas, descobre o mundo, tem mais saúde, aumenta a criatividade e a sensibilidade, ampliando assim a sociabilidade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo desse estudo buscou-se analisar os efeitos dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento físico, intelectual e social dos educandos do 5º ano do ensino fundamental das escolas públicas municipais de Regeneração-PI. Os resultados do estudo possibilitaram perceber a importância da utilização desses recursos práticos no ambiente escolar e a conscientização do imenso valor que possuem como ferramenta de apoio para o desenvolvimento e aprendizagem dos alunos.

A pesquisa demonstrou que os professores conhecem e valorizam o trabalho pedagógico articulado com as práticas lúdicas. A maioria dos pesquisados fazem uso desses recursos em suas aulas e de forma articulada com os conteúdos teóricos, mas a estrutura física fica a desejar em algumas escolas.

No entanto, percebeu-se que as escolas não apresentam materiais suficientes para as práticas lúdicas. Outro fator a ser observado refere-se à formação acadêmica dos docentes que

apresentou segundo eles, poucas vivências práticas envolvendo os jogos e brincadeiras, mas a partir da análise das respostas dos sujeitos ficou nítida a valorização dessas práticas e observou-se que poucos relataram sua importância nesta fase da vida como elemento primordial para o desenvolvimento dos alunos e que sua ausência provocaria problemas para a vida toda, principalmente nos aspectos físico, intelectual e social dos educandos.

Por fim, não há dúvida que os jogos e brincadeiras contribuem para o desenvolvimento integral dos educandos, porém existem inúmeros fatores associados a este crescimento como: capacitação dos docentes, estrutura física adequada, materiais pedagógicos variados e atualizados, projetos didáticos bem elaborados e respeitando as fases de desenvolvimento de cada criança, e outros fatores que possibilitarão uma educação ampla e de qualidade.

REFERÊNCIAS

BARBOSA, Laura M. S. Fora de brincadeira, brincar é muito sério. IN: PAROLIN, Isabel (org). **Sou professor! : a formação do professor formador**. Curitiba: Ed. Positivo, 2009.

BUENO, Elizangela. **Jogos e brincadeiras na educação infantil: ensinando de forma lúdica**. 42 p. Trabalho de conclusão de curso (Graduação em Pedagogia). Universidade Estadual de Londrina. Londrina, 2010. Disponível em: www.uel.br/ceca/pedagogia/pages/arquivos/Elizangela%20Bueno.pdf. Acesso em: 21- 01- 2017.

CERVO, Amado L. **Metodologia científica**. 6 ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2007.

FONTANA, Roseli; CRUZ, Nazaré. **Psicologia e trabalho pedagógico**. São Paulo: Atual, 1997.

MIRANDA, Evandro S. de.; ALVES, Fernando D. **Os jogos tradicionais infantis na educação física escolar**. Disponível em: www.eefe.ufscar.br/upload/7.pdf. Acesso em: 27- 12-2016 às 18: 57.

MOREIRA, Marco A. **Metodologias de pesquisa em ensino**. São Paulo: Editora Livraria da Física, 2011.

PASTORI, Shirley F. M. S.; PEREIRA, Jacqueline da S. N. **A importância dos jogos e brincadeiras nas aulas de educação física na educação infantil**. Disponível em: congresso de educação ufgd.com.br/arquivos/45.pdf. Acesso em: 27-12-2016.

RAU, Maria C. T. D. **A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica**. Curitiba: Ibpx, 2007.

SMOLE, Kátia S. [et al.]. **Jogos de matemática: de 1ª a 3ª ano**. Porto Alegre: Grupo A, 2008.