

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA  
Campus Universitário de Bauru  
Faculdade de Ciências  
Departamento de Educação

**OS OBJETOS LÚDICOS EM SALAS DE AULA COM CRIANÇAS  
DE ENSINO FUNDAMENTAL DE 1º AO 5º ANO**

**LAHANA SANTOS MARCELINO**

BAURU  
2015

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA  
Campus Universitário de Bauru  
Faculdade de Ciências  
Departamento de Educação

**OS OBJETOS LÚDICOS EM SALAS DE AULA COM CRIANÇAS  
DE ENSINO FUNDAMENTAL DE 1º AO 5º ANO**

**LAHANA SANTOS MARCELINO**

*Trabalho apresentado à banca  
examinadora como requisito parcial  
para a conclusão do curso de  
Pedagogia, sob orientação da Prof.<sup>a</sup>  
Dr.<sup>a</sup> Maria do Carmo Monteiro  
Kobayashi.*

BAURU  
2015

Marcelino, Lahana Santos.

Os objetos lúdicos em salas de aula com  
crianças de ensino fundamental de 1° ao 5° ano.  
/ Lahana Santos Marcelino, 2015 47 f. : il.

Orientador: Maria do Carmo Monteiro  
Kobayashi

Monografia (Graduação)-Universidade  
Estadual Paulista. Faculdade de Ciências,  
Bauru, 2015

**Lahana Santos Marcelino**

**OS OBJETOS LÚDICOS EM SALAS DE AULA COM CRIANÇAS  
DE ENSINO FUNDAMENTAL DE 1º AO 5º ANO**

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado ao Departamento de Educação da Faculdade de Ciências – UNESP, Bauru, como parte dos requisitos para obtenção do título de graduação em Pedagogia, sob a orientação da Profa. Dra. Maria do Carmo Monteiro Kobayashi.

Banca examinadora:

Profa. Dra. Maria do Carmo Monteiro Kobayashi – orientadora  
Faculdade de Ciências – UNESP – Bauru.

Prof. Dr. Fernando Donizete Alves  
Universidade Federal de São Carlos - UFSCAR

Prof. Ms. Wagner Antônio Junior  
Sistema Municipal de Ensino de Bauru/SP

BAURU  
2015

## AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus pela força no dia-a-dia, e por não me desamparar em nenhum momento. A minha orientadora Maria do Carmo Monteiro Kobayashi, que me ajudou na conquista e na orientação das minhas bolsas de Iniciação à Docência e Iniciação Científica, na UNESP-Bauru, continuando a caminhada durante todo o meu Trabalho de Conclusão de Curso, sempre com muito carinho e muito apoio. Obrigada, pois sem esse apoio nada disso estaria sendo realizado. Aos meus pais e familiares que de uma forma ou outra sempre me apoiaram nos meus estudos, sempre ajudando e ensinando que sem uma educação de qualidade, sem esforço, não conseguimos nada. Obrigada por não me deixarem desistir dos meus sonhos.

E a todos os meus amigos da faculdade e fora dela, pois de alguma maneira sempre contribuíram com o trabalho, seja numa conversa informal, numa ajuda de ânimo ou diretamente sobre o trabalho, ajudando nos momentos de dúvidas e preocupações.

Obrigada a todos, a caminhada se torna mais fácil quando sabemos que temos com quem contar em qualquer momento.

*"Brincar, para a criança, é tão importante e sério como trabalhar é para o adulto. Ou mais até, porque dificilmente encontramos um adulto tão dedicado ao seu trabalho como a criança o é à sua brincadeira. O trabalho é dirigido de fora, pelas necessidades e metas dos adultos. Brincar brota de dentro da criança." Renate Keller Ignácio*

## **Resumo**

Os objetos lúdicos desafiam e apoiam a criança para a ação lúdica. Essas ações potencializam o uso da imaginação e da fantasia, competências necessárias no decorrer de nossa vida. Esses objetos são pontes para criar situações e brincadeiras no dia a dia. Jogos e brinquedos também são recursos potencializadores dos processos de aprendizagem em diversas áreas do conhecimento. Entretanto, tal processo não ocorre espontaneamente, há a necessidade do conhecimento científico para seleção e uso desses recursos nos processos formais educativos, principalmente, nas escolas. Assim, o objetivo dessa pesquisa foi identificar, classificar e analisar o material lúdico do acervo de uma escola de ensino fundamental do Sistema Municipal de Educação de Bauru – SP. Para atender ao objetivo proposto, fez-se uma revisão de literatura em bancos de dados indexados e materiais impressos. Posteriormente, com base no referencial teórico, foram elaborados instrumentos para coleta e análises dos dados, possibilitando a triangulação dos dados coletados e analisados, para a maior aproximação da realidade estudada. Os instrumentos para coleta e análise dos dados foram: a) levantamento e identificação do acervo lúdico baseado no COL (KOBAYSHI, 2009), b) questionário com os professores da escola e c) observações de campo. Os resultados da pesquisa e a triangulação de fontes permitiram melhor caracterização do acervo disponível na unidade e seus usos como recursos e procedimentos de ensino e de recreação.

**Palavras-chave:** Objetos lúdicos. Ensino Fundamental. Formação de professores.

## **Abstract**

The playful objects challenge and support the child to the playful action. These actions leverage the use of imagination and fantasy, necessary skills throughout our life. These objects are ways to create situations and play day by day. Games and toys are also augmenting resources of learning processes in various areas of knowledge. However, this process does not occur spontaneously, there is a need of scientific knowledge for selection and use of these resources in educational formal processes, especially in schools. The objective of this study was to identify, classify and analyze the play material performance of a primary school of the Municipal System of Education from Bauru – SP. To attain the goal, became a literature review in indexed databases and printed materials. Subsequently, based on the theoretical references, tools for collection and analysis of data were developed, enabling the triangulation of data collected and analyzed for the closest to the reality studied. The instruments for collecting and analyzing data: a) survey and identification of playful collection based on COL (KOBAYSHI, 2009), b) questionnaire with school teachers and c) field observations. The survey results and the triangulation of sources allowed better characterization of the collection available at the school and their uses as resources and education and recreation procedures.

**Key-words:** Playful objects. Primary school. Teacher training.



## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>Introdução.....</b>	<b>11</b>
<b>2</b>	<b>O lúdico e o brincar no contexto educativo.....</b>	<b>14</b>
<b>3</b>	<b>Os jogos e as brincadeiras.....</b>	<b>19</b>
<b>4</b>	<b>Metodologia.....</b>	<b>23</b>
<b>5</b>	<b>Resultados e Discussão.....</b>	<b>26</b>
<b>6</b>	<b>Considerações Finais.....</b>	<b>42</b>
	<b>Referência bibliográfica.....</b>	<b>45</b>

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES E TABELA

<b>Figura 1</b> – Armário de ferro com jogos.....	27
<b>Figura 2</b> – Armário de ferro com jogos.....	28
<b>Figura 3</b> - Armário de madeira.....	28
<b>Figura 4</b> - Armário pequeno com jogos.....	29
<b>Figura 5</b> - Jogos da caixa CEEL.....	30
<b>Figura 6</b> - Jogos da caixa TRILHAS.....	30
<b>Figura 7</b> - Relato professora 1.....	31
<b>Figura 8</b> - Relato professora 2.....	32
<b>Figura 9</b> - Relato professora 3.....	33
<b>Figura 10</b> - Relato professora 4.....	34
<b>Figura 11</b> - Relato professora 5.....	34
<b>Quadro 1</b> – Resumo dos relatos dos professores.....	35
<b>Quadro 2</b> - Jogos do acervo na EMEF.....	38
<b>Quadro 3</b> - Jogos Trilhas.....	40
<b>Quadro 4</b> - Jogos CEEL.....	41

# 1 Introdução

Para muitos, a infância e os brinquedos são inseparáveis, pois, desde que a criança é ainda um bebê, os adultos, pais, avós, amigos cercam-na desses objetos. De várias cores, tamanhos, texturas e formas, o brinquedo invade a vida da criança criando para ela uma diversidade de situações, nas quais experimenta, descobre e inventa um novo mundo, onde ela pode trazer a realidade ao seu alcance e submetê-la à sua vontade, diferentemente, em muitas vezes, de sua relação com o mundo adulto ou mesmo das crianças que estão ao seu redor.

O objeto brinquedo desafia a imaginação e a fantasia da criança, pois, com ele, ela pode criar muitas situações e brincadeiras, e o lúdico faz parte do seu cotidiano. Por fazer parte do seu mundo, o brinquedo, no decorrer dos tempos, tornou-se um grande aliado na educação, e, principalmente, na educação infantil. Platão já apontava a importância dos jogos no aprendizado das crianças e dos jovens.

Muito se fala sobre brinquedos e jogos pedagógicos, mas há alguns questionamentos sobre eles: que objetos são esses, quais são aqueles encontrados na escola para as crianças? Com base em estudos, que demonstram a importância da ludicidade no âmbito escolar, o projeto se centrou no levantamento de tais objetos em salas e espaços da escola nos anos iniciais do ensino fundamental, etapa que a presença do lúdico se torna menor, como se o brincar não fizesse mais parte dos momentos de aprendizagem.

Nessa etapa ainda se verifica que a maioria dos jogos presentes na escola são os considerados “pedagógicos”, “educativos”, como se a brincadeira tivesse que estar sempre voltada para a função educativa, para os conteúdos curriculares, o que se verá por meio de estudos e pesquisas, o que é um erro.

Pensando nessas questões e no que se vê hoje em dia nos ambientes escolares, nesta pesquisa se verificaram quais os objetos lúdicos presentes na escola de ensino fundamental de 1.º ao 5.º ano, além de buscas de estudos sobre como devem ser utilizados e selecionados.

Analisando-se a importância creditada ao lúdico na aprendizagem, Kishimoto (2002) observou a necessidade de buscar estudos que apontam sobre os usos de

brinquedos e jogos no ambiente escolar, para os professores; o que são; como usar; como selecioná-los e como avaliar sua utilização. As atividades lúdicas aparecem como procedimentos de ensino e, também, como recurso nas diversas áreas do conhecimento e seus conteúdos, mas é necessário o conhecimento científico para o uso desses procedimentos e objetos no ambiente escolar.

Os procedimentos de ensino devem, portanto, contribuir para que o aluno mobilize seus esquemas operatórios de pensamento e participe ativamente das experiências de aprendizagem, observando, lendo, escrevendo, experimentando, propondo hipóteses, solucionando problemas, comparando, classificando, ordenando, analisando, sintetizando, etc. (HAYDT, 2004, p. 144).

Por outro lado, segundo Kobayashi (2013, p. 29), “...recursos são materiais de apoio para tornar as aulas mais próximas dos alunos, dinâmicas e que desafiem a imaginação e gosto pelo aprender os conteúdos propostos”.

Este trabalho procurou discutir e refletir a respeito de uma temática que ainda traz inúmeras dúvidas aos educadores pelo desconhecimento na seleção, disponibilidade e organização dos jogos, brinquedos e situações lúdicas como procedimento e/ou recurso de ensino e aprendizagem e de recreação.

Levando em conta toda a problemática da pesquisa, foram identificados e descritos os brinquedos e jogos disponibilizados para as crianças de 6 a 12 anos e se analisou a forma de utilização pelos professores, buscando, por meio de pesquisas, um estudo mais aprofundado sobre o tema em uma escola municipal de ensino fundamental da cidade de Bauru, interior de São Paulo.

No decorrer do desenvolvimento da pesquisa foram realizadas diversas ações de investigação e reflexão sobre os usos dos jogos e brinquedos como recurso pedagógico no ensino fundamental, com bases na Pedagogia e Psicologia sobre as formas de organização dos objetos lúdicos e suas implicações para o crescimento, desenvolvimento infantil, além da identificação e descrição nos documentos oficiais sobre o uso dos brinquedos e jogos para o público estudado.

A pesquisa seguiu algumas etapas, como caracterização da criança de 6 a 12 anos nos aspectos do desenvolvimento/crescimento físico, social, emocional, cognitivo, motor e linguístico, identificação e descrição dos brinquedos e jogos encontrados nos diversos ambientes para essas crianças e também verificar as argumentações dos professores de

ensino fundamental (do 1.º ao 5.º ano), quanto à sua formação em ludicidade, estudos complementares e o uso e a disponibilização dos jogos e brinquedos em sala de aula.

Além disso, o presente trabalho procurou discutir a questão do lúdico no contexto educativo e o brincar e jogar, teorias-base para o desenvolvimento da pesquisa. Apresenta-se uma metodologia compreensível e explicativa acerca dos materiais utilizados e dos resultados obtidos.

## 2 O lúdico e o brincar no contexto educativo

Neste capítulo apresenta-se as teorias dos principais autores sobre o brincar, tais como Ariès, Froebel, Vygotsky e Brougère, além de uma breve análise dos documentos oficiais da educação, a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (BRASIL, 1996), os Parâmetros Curriculares Nacionais (BRASIL, 1998), o Estatuto da Criança e do Adolescente (BRASIL, 1994) e o Plano Nacional de Educação (BRASIL, 2001).

As brincadeiras, jogos e brinquedos, segundo Ariès (1981), mesmo quando ainda não existia o sentimento da infância, pois segundo seus estudos, a “descoberta” da infância, da particularidade infantil, o que ele chama de especificidade da criança, que é aquilo que a diferencia do adulto, aparece somente no século XV, final do século XVI e durante todo século XVII, no contexto europeu. Nessa época tanto as crianças como os adultos brincavam das mesmas coisas, mas isso com o tempo foi se transformando, e brincar passou a ser visto como uma ação das crianças.

Froebel (1826) foi o primeiro a reconhecer a potencialidade dos jogos e brinquedos nos processos educativos escolares, pois no jogo a criança expressa sua visão de mundo e dessa maneira possibilita relacionar-se com os objetos no seu entorno, sejam eles materiais e humanos e expressar o que sabe, e que pode aprender. Outro estudioso das crianças e dos processos de aprendizagem foi Vigotsky (1991, p. 117), em relação a essa temática - ludicidade, ele enfatiza a importância do brinquedo quando fala que “[...] a criança desenvolve-se, essencialmente, por meio da atividade de brinquedo. Somente neste sentido o brinquedo pode ser considerado uma atividade condutora que determina o desenvolvimento da criança [...]”.

A importância do jogo e da brincadeira foi descoberta há muito tempo atrás, desde quando “entre os egípcios, romanos e maias, o lúdico se destacava em importância, pois era através dos jogos que as gerações mais jovens aprendiam com os mais velhos os valores e conhecimento de sua cultura.” (SOUZA, 1996, p.343).

Neste sentido os documentos oficiais brasileiros, como a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional - LDBEN, os Parâmetros Curriculares Nacionais - PCN, o Estatuto da Criança e do Adolescente – ECA e o Plano Nacional de Educação - PNE, deveriam se

impor com mais rigor diante do assunto tratado, assim os profissionais do ensino fundamental teriam mais subsídios para trabalhar com os objetos lúdicos. Porém, verifica-se uma falta de compromisso com a ludicidade em tais documentos.

Se formos analisar a LEI 11.114/2005 (LEI ORDINÁRIA) 16/05/2005, que altera os Arts. 6º, 30, 32 e 87 da Lei das Diretrizes da Educação Brasileira-LDB, Nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, com o objetivo de tornar obrigatório o início do ensino fundamental aos seis anos de idade e no qual aumenta a duração do Ensino Fundamental para nove anos, e a qual diminui em um ano a educação infantil, pois as crianças que entram é a mesma, entretanto as escolas que vão recebê-las não estão preparadas para alunos com nessa faixa etária, toma-se da criança um ano da infância, pois brincar e jogar não tem espaço na escola de ensino fundamental.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais - PCN (BRASIL, 1997), por exemplo, apontam o jogo e o brinquedo como importante nas escolas de ensino fundamental, principalmente no ciclo I, que compreende crianças entre 6 e 10 anos, apontando questões importantes para o desenvolvimento da criança, dando pequeno valor ao lúdico.

Em outros documentos como o Estatuto da Criança e do Adolescente (1990), Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (1996) e o Plano Nacional de Educação, não se encontra menção sobre o brincar/jogar para o desenvolvimento da criança.

Ao estudar autores como Jean Piaget (1967), Vygotsky (1984), entre outros, verifica-se o quanto fundamental é a presença da ludicidade no âmbito escolar, pois na fase dos seis aos dez anos a criança se expressa muitas vezes por meio do brincar e jogar.

O termo lúdico vem da palavra latina *ludo* que significa brincar, e neste brincar estão incluídos os jogos, brinquedos e brincadeiras, a atividade individual, coletiva, livre e regrada levando em conta também a conduta daqueles que propõem o jogo e daqueles que jogam. Enquanto o adulto realiza tarefas que lhe promovem prazer como ler, pintar e escrever a criança brinca, e para ela brincar é um compromisso tão sério quanto o ler, pintar e escrever é para o adulto.

O “lúdico”, de acordo com Pedroza (2005), refere-se a “jogo” e “brincar”, e o lúdico é algo presente tanto no universo infantil como no adulto há muito tempo. A autora coloca:

[...] há uma concordância presente em diferentes autores de diversas áreas do conhecimento em relação ao jogo como sendo um fenômeno cultural, muito antigo, que ocorre tanto na criança como no adulto, de formas diferentes e com funções diferenciadas. O jogo pode ser visto como uma forma básica da

comunicação infantil a partir da qual as crianças inventam o mundo e elaboram os impactos exercidos pelos outros (PEDROZA, 2005, p. 2).

Segundo Santo Agostinho (apud Santos, 1997, p. 45): "...o lúdico é eminentemente educativo no sentido em que constitui a força impulsora de nossa curiosidade a respeito do mundo e da vida, o princípio de toda descoberta e toda criação".

O brincar é agradável por si mesmo, aqui e agora. Na perspectiva da criança, brinca-se pelo prazer de brincar, e não porque suas consequências sejam eventualmente positivas ou preparadoras de alguma outra coisa. No brincar, objetivos, meios e resultados tornam-se indissociáveis e enredam a criança em uma atividade gostosa por si mesma, pelo que proporciona no momento de sua realização.

Somente a brincadeira ou o jogo, conforme Pedroza (2005), por si só, não assumem o caráter lúdico, pois é a própria criança que transforma este momento de brincar em algo lúdico:

O jogo, a brincadeira, por mais bem elaborados que possam ser não trazem por si só o lúdico, mas são as próprias crianças, durante a brincadeira, que transformam o momento em um momento lúdico, de fantasia e realidades criadas por elas. Acredita-se erroneamente que o conteúdo imaginário do brinquedo determina a brincadeira da criança, quando, na verdade, acontece o contrário. (p. 3).

Os jogos se tornam um excelente meio para trabalho na sala de aula porque proporcionam, entre outros fatores, a relação entre parceiros e grupos, é um momento em que eles têm que estabelecer decisões, aparecem os conflitos, que devem ser resolvidos, e assim têm que pensar em conjunto, ouvir o outro e decidir a melhor forma de resolver o conflito e desenrolar o jogo.

Com relação à socialização proporcionada no desenvolvimento das atividades lúdicas, Vigotsky (1995) citado Rego nos traz:

A brincadeira tem a função significativa no processo de desenvolvimento infantil. Ela também é responsável por criar uma zona de desenvolvimento proximal justamente porque, através da imitação realizada na brincadeira, a criança internaliza regras de conduta, valores, modo de agir e pensar de seu grupo social, que passam a orientar o seu próprio comportamento e desenvolvimento. (p. 82).



O uso de jogos, a presença da atividade lúdica na aprendizagem, colabora para um melhor aprendizado, o melhor entendimento por parte do aluno, pois o lúdico é um espaço no qual as crianças expressam seus sentimentos, possibilita oportunidade de desenvolver a afetividade e também serve como um momento para a assimilação de novos conhecimentos. Queiroz (2009) aponta que a atividade lúdica é essencial para a criança, pois estimula a inteligência, a imaginação, a criatividade e ajuda no exercício de concentração e de atenção.

O aprender a agir é possibilitado a partir da atividade lúdica, pois é quando a curiosidade é estimulada, e adquire-se maior autoconfiança e eleva-se a autoestima, melhorando o desempenho da linguagem, do pensamento e da concentração.

A maioria dos professores tem conhecimento, mesmo que básico, do potencial do lúdico na sala de aula, pois percebe-se que o aluno tem maior interesse quando utiliza-se jogos ou outros objetos como recurso para a aula. Porém, o problema é a falta de conhecimento mais preciso sobre os jogos e brinquedos e sua utilização, seja ela no aspecto educativo, recreativo ou interventivo, suas classificações e funcionalidades.

É comum vermos e ouvirmos o termo educativo junto das palavras jogos e brincadeiras. Essas relações entre jogo e educação foram construídas desde o Romantismo, retomadas pela psicologia, devido a concepção romântica da infância do século XIX.

Segundo Brougère (2004, p. 198), “Essa ideia oscila entre a banalidade e a generalização não fundamentada.” Ele considera banal, pois, todas as situações e experiências que as crianças vivem trazem contribuição para sua formação, tanto na socialização, quanto no desenvolvimento cognitivo. E se torna uma generalização infundada devido ao fato de não poder ser provada, não podendo ser considerado verdade em todas as brincadeiras.

Essa visão educativa do jogo acabou transformando a própria brincadeira, primeiro pelos adultos educadores e segundo pelos pais, segundo as novas expectativas. “Parecia mais simples tornar a brincadeira educativa, criar atividades lúdicas cuja dimensão educativa poderíamos validar, quer se tratasse de esportes modernos, de novos exercícios escolares ou de brinquedos transformados em inteligentes.” (BROUGÈRE, 2004, p. 199).

Deve-se atentar ao fato da transformação das brincadeiras e jogos para que não se torne processos educativos metódicos e repetitivos, para que assim, o caráter de recreação, diversão e de imaginação do lúdico não se acabe e/ou afaste o interesse da criança pela aula. Pois, segundo Lebovici e Diatkine (apud Souza 1996, p.436), o resultado seria que a criança "apesar de brincar com estes jogos educativos, num determinado momento ela interrompe indagando: 'bem, agora vamos brincar?'".

Não há necessidade de tornarmos os jogos educativos, pois eles ensinam e contribuem para o aprendizado por si só, muitas vezes só precisando do nosso apoio para favorecer a brincadeira, não precisando interferir diretamente nas ações realizadas.

Brougère (2004), nos apresenta que a ideia de jogo educativo é uma construção social enraizada na visão de criança nascida no século XVIII, levando à mudança da ideia de brincadeira e das condições de atividade lúdica da criança.

Pensando na ação, na experiência propiciada pela brincadeira, o termo educativo pode ser empregado como uma qualidade das atividades. Porém, quando pensamos no objeto, o brinquedo, "A atribuição do adjetivo "educativo" é, então, um atalho que remete à suposta ação da criança, levando em consideração as funções inscritas no brinquedo e mais ou menos prescritas para organizar o uso adequado". Brougère (2004, pg. 200).

### 3 Os jogos e as brincadeiras

Este capítulo aborda sobre a importância dos jogos e as brincadeiras para as crianças, com relação a seu desenvolvimento, sua aprendizagem e trabalhando seu significado. Além de uma análise referente a forma sobre o que é abordado dos jogos e brincadeiras no documento, Orientações Curriculares e Proposição de Expectativas de Aprendizagem para o ensino fundamental – Ciclo I, 2007 e no documento Elementos Conceituais e Metodológicos para Definição dos Direitos de Aprendizagem e Desenvolvimento do Ciclo de Alfabetização (1º, 2º e 3º anos) do Ensino Fundamental.

O desenvolvimento é um processo construtivo interior que acontece com o auxílio das relações externas. De acordo com os autores Macedo, Petty e Passos, (2005), nesse processo o principal desafio é o desdobrar-se para fora, conservando uma identidade ou envolvimento.

Assim, nessa perspectiva, o brincar apresenta-se como uma ação fundamental para o desenvolvimento, auxiliando na aprendizagem de forma mais natural, sem rigores pré-definidos e de forma mais prazerosa.

Para as crianças, o brincar faz parte do dia-a-dia, exceto quando estão doentes ou muito cansadas, caso ao contrário estão a todo tempo brincando. É uma ação envolvente, pois a criança é colocada em um contexto de interação das suas atividades físicas e fantasiosas, juntamente com objetos que servem de suporte para a imaginação. Interessante, no sentido de ser uma forma de atividade ou ocupação, que de alguma forma organiza, canaliza e orienta a energia das crianças. E, por fim, uma ação informativa, pois é um contexto que pode proporcionar a aprendizagem das características dos objetos e dos conteúdos imaginados durante o brincar.

O brincar é uma atividade agradável por si só. Na visão das crianças, quando elas brincam, brinca-se pelo prazer de brincar, não pensando em resultados ou consequências futuras. Apresenta-se objetivos, meios e resultados intrínsecos á ação, tornando-a prazerosa devido o que ela proporciona quando está sendo realizada.

Deve-se tomar cuidado ao relacionar o brinquedo diretamente ao prazer, pois, segundo Vygostsky (1984) nos traz, há diversas outras atividades que propiciam mais

experiência e prazer do que o brinquedo. Existem jogos, no qual sua própria atividade não é agradável, só dão prazer quando o resultado é favorável á criança.

Considera-se o brincar como algo sério, pois precisa de atenção e concentração. Atenção por envolver várias coisas inter-relacionadas e concentração, pois requer um foco, mesmo que imperceptível para motivação das brincadeiras.

Em relação ao jogar, define-se essa ação como um brincar em contexto de regras e com um objetivo previamente estabelecido. (MACEDO, PETTY, PASSOS, 2005). As principais diferenças que observamos são que no jogo há o trabalho com o ganhar e o perder, na brincadeira envolve-se o divertimento, passar o tempo, o faz de conta. O jogo pressupõe algumas delimitações, como regras, objetivos, o tempo, um modo de realização, ao contrário das brincadeiras que são livres. O jogo possui uma organização determinada, onde espera-se desde o começo certo resultado e observa-se as reações dos jogadores. Vemos assim, que a brincadeira é uma necessidade da criança e com o tempo o jogo acaba se tornando uma opção para aqueles que se julgam velhos demais para brincar, se esquecendo que o jogo não deixa de ser uma brincadeira organizada.

O jogo pode ser visto como uma possibilidade de observarmos as diversas relações das crianças com o objeto, assim como a autora, Rambert (1945, p. 45), afirma: “Quando joga, a criança mostra-se em todo o seu frescor, em toda a sua espontaneidade. Quando joga não sabe esconder nenhum dos sentimentos que a impulsionam.” De forma que percebemos a importância de tal atividade, pois além de tudo, trabalha com a atual organização de sua personalidade e possibilita organizações futuras.

Antunes (2003), ainda nos traz, sobre o jogo, que:

O jogo é o mais eficiente meio estimulador das inteligências, permitindo que o indivíduo realize tudo que deseja. Quando joga, passa a viver quem quer ser, organiza o que quer organizar, e decide sem limitações. Pode ser grande, livre, e na aceitação das regras pode ter seus impulsos controlados. Brincando dentro de seu espaço, envolve-se com a fantasia, estabelecendo um gancho entre o inconsciente e o real. (p. 35).

Com a utilização dos jogos, do lúdico, a aprendizagem ocorre de forma diferenciada e mais significativa para o aluno, são proporcionados momentos únicos para o indivíduo, pois, ao mesmo tempo em que ele se diverte, ele aprende, ensina, desenvolve o raciocínio e a criatividade diante da situação lúdica colocada para ele.

Pesquisando em documentos, tais como, Orientações Curriculares e Proposição de Expectativas de Aprendizagem para o ensino fundamental – Ciclo I, 2007, cujos principais objetivos do programa são contribuir para reflexão e discussão sobre assuntos relacionados às áreas de conhecimento que os alunos devem aprender, auxiliando as escolas para o processo de seleção e organização dos conteúdos do Ensino Fundamental.

Em relação às expectativas de aprendizagem referentes às diferentes áreas de conhecimento, os jogos e brincadeiras são citados na área de conhecimento sobre arte e educação física, como duas formas diferentes de expressão. As manifestações corporais brincadeira e dança foram eleitas como principais temas a serem trabalhados durante o ano, incluindo as brincadeiras e danças tradicionais da cultura popular, cultura indígena ou africana, rural ou urbana. São colocados como opções para abordagem no ambiente escolar.

Ao lermos o documento, percebemos que são propostas de atividades voltadas à ampliação dos temas escolhidos, sua problematização e posterior discussão dos assuntos.

Nas expectativas em língua portuguesa, as brincadeiras e os jogos aparecem relacionados às parlendas, como meio de ensino ao gênero: Parlenda /regras de jogos e brincadeiras. A utilização dos jogos e brincadeiras fazem parte dos objetivos: Compreender instruções orais para poder participar de jogos e brincadeiras, se tornando um estudo mais focando na linguagem, oral e escrita.

No documento, Elementos Conceituais e Metodológicos para Definição dos Direitos de Aprendizagem e Desenvolvimento do Ciclo de Alfabetização (1º, 2º e 3º anos) do Ensino Fundamental, parte I – Fundamentos Gerais do Ciclo de Alfabetização (BRASIL, ), eles trazem claramente a importância do brincar e do lúdico nos anos iniciais do ciclo, mostrando que se propagava a brincadeira livre e espontânea nas escolas e ao mesmo tempo entrou-se em conflito com a ideia de que lúdico, os jogos e brincadeiras deveriam ser apenas na educação infantil.

Hoje sabemos que mesmo no Ciclo de Alfabetização, a apropriação e produção de conhecimento, o afeto, a cognição e a ludicidade podem trabalhar juntas, integradas. Onde os jogos e as brincadeiras devem-se inter-relacionar com todas as áreas, ou seja, de forma interdisciplinar.

Não propiciar os momentos de brincadeira, de lúdico, é segundo Souza (1996, p.56), proibir a criança de brincar, negando tanto sua cultura, como sua infância. Nada acontece no desenvolvimento de uma criança que não passe pelo brincar.

## 4 Metodologia

Para atender aos objetivos propostos de identificar, classificar e analisar o material lúdico do acervo de uma escola de ensino fundamental do Sistema Municipal de Educação de Bauru – SP, foi realizado um estudo referencial bibliográfico a fim de que pudéssemos levantar nos documentos e em pesquisas orientações para a condução das pesquisa em campo, o que requereu uma pesquisa qualitativa, um estudo de caso sobre os objetos lúdicos presentes na escola e a forma que são utilizados e selecionados pelos professores foi realizada em uma escola de ensino fundamental, do 1.º ao 5.º ano, da cidade de Bauru- SP, localizada em um bairro periférico.

Nessa fase da vida, as crianças estão em processo de alfabetização da língua escrita e do conhecimento matemático e o brincar/jogar é extremamente necessário para esse processo, tendo a função de prepará-las para essas atividades. Quando a criança brinca, entra em contato com o mundo ao seu redor, e isso a ajuda na leitura da palavra. A leitura do mundo precede a leitura da palavra (FREIRE, 2001).

A seleção da escola resultou de ações realizadas no decorrer do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID-2011), realizado pela Unesp – Faculdade de Ciências, com o Projeto Interdisciplinar Educação Artística, Educação Física e Pedagogia, coordenado pela orientadora desta pesquisa e no qual as ações como bolsista permitiu a permanência em salas de aula de Ensino Fundamental, apontando o desconhecimento dos professores com a possibilidade de usos dos jogos e brinquedos onde muito se fala sobre as possibilidades do lúdico para a educação em diversos níveis de conhecimento.

A escola estudada foi inaugurada no ano 2000 e hoje ela atende cerca de 600 alunos, no período da manhã e tarde, possui 10 salas de aula, sala de audiovisual, sala de leitura, laboratório de informática, quadra poliesportiva, sala de recursos atendendo alunos com necessidades educacionais especiais e demais dependências a serviço da comunidade.

O principal foco na escola para a pesquisa foi uma sala onde ficam guardados alguns jogos, uns sendo denominados educativos e outros jogos comerciais. Grande parte deles é feita em madeira, mas há objetos de outros materiais também. Entretanto,

não há um inventário do acervo, não sendo conhecida a quantidade de objetos, suas especificidades, orientações de usos, registro de entrada e saída do acervo por turmas, número de objetos que indiquem o conhecimento do acervo e os reais motivos de sua utilização.

O público-alvo da pesquisa foram os docentes e alunos de 1.º ao 5.º ano, que utilizam o espaço da sala dos jogos, verificando tanto a maneira que os professores utilizam esses objetos quanto como os alunos os recebem, buscando sempre, através de pesquisas, teorizar todo o resultado.

Como instrumento para a observação dos objetos lúdicos utilizou-se o sistema de classificação dos objetos lúdicos (COL), presente em estudos de Kobayashi (2009). É um sistema que classifica de maneira simplificada os jogos e os brinquedos conforme os procedimentos lúdicos, pois foi criado para facilitar e favorecer o conhecimento a respeito deles, arrumá-los e propor usos e identificação simples e coerentes, permitindo responder três questões como simplicidade de utilização, ganho de tempo e valorização dos objetos lúdicos (PÉRINO, 2002).

Na classificação do COL, os brinquedos e jogos são classificados de acordo com quatro categorias: brinquedos para os jogos de exercício, brinquedos para jogos simbólicos, jogos de acoplagem e jogos de regras, segundo os usos do brincante.

A investigação sobre como são utilizados e selecionados os objetos lúdicos pelos professores implicou a aplicação de um questionário aos docentes, procurando obter suas opiniões de forma mais próxima possível da realidade.

Para tanto, fez-se uma pesquisa qualitativa, mais precisamente um estudo de caso. Segundo Robert Yin (2005, p. 32): "... Um estudo de caso é uma investigação empírica que investiga um fenômeno contemporâneo dentro de seu contexto da vida real, especificamente quando os limites entre o fenômeno e o contexto não estão claramente definidos...".

A escolha por esse tipo de pesquisa decorreu do fato que, para Merriam (1988), o estudo de caso consiste em uma observação detalhada de um contexto, ou um indivíduo, de uma única fonte de documentos ou de um acontecimento específico.

A seleção dos instrumentos de coleta de dados foi a observação das aulas – registro em diários de campo, pois, de acordo com Zabalza (1994), quando o professor escreve sobre sua prática, ele aprende e (re)constrói seus saberes. Os diários permitem focar as



análises nos fatos ocorridos a partir da integração das dimensões referencial e expressiva. O levantamento do acervo da escola e seus usos, fichas do COL e o referencial teórico adotado permitem a triangulação das fontes, a partir da coleta e análise dos dados, permitindo a aproximação da realidade que envolve os objetos lúdicos.

## 5 Resultados e discussão

Neste capítulo discutiremos sobre os resultados encontrados na pesquisa, relacionando-os com as observações realizadas na escola. Além das imagens do ambiente da sala de jogos e os relatos dos professores sobre os jogos e as brincadeiras.

Durante os momentos com os alunos, que eram realizados no espaço da sala de jogos, pode-se observar a curiosidade deles pelos jogos dos armários e a vontade do brincar com esses objetos, que eles nunca tiveram um contato de poder explorar o material. Percebe-se o uso do acervo pelas professoras apenas diante de duas situações, uso do material dourado para que elas expliquem matemática, os alunos não manipulam o objeto. E jogos de formação de palavras, com letras, sílabas, para o ensino da escrita e leitura.

Nos relatos das professoras, percebe-se que elas afirmam utilizar jogos e brincadeiras como ferramenta de ensino, sendo os jogos sempre voltados ao conteúdo, não utilizando jogos comerciais e, citando sempre o termo “alfabetização”, mostrando essa necessidade de que o jogo tem que ter finalidade educativa, para que quem veja de fora não pense que é um brincar por brincar, sem saber que essa é uma riqueza de ensino também.

Ao se falar de jogos, brinquedos e brincadeiras, pensa-se estar falando de termos que possuem a mesma definição, porém, apesar de interligados, pode-se observar seus diferentes significados.

Brougère (2004) faz uma análise do brinquedo e seus usos partindo da diferença de brinquedo, objeto, e da brincadeira, ato de brincar, função simbólica. De acordo com ele: “...A brincadeira escapa a qualquer função precisa... O que caracteriza a brincadeira é que ela pode fabricar seus objetos, em especial, desviando de seu uso habitual os objetos que cercam a criança” (2001, p.13).

Em relação aos objetos, citados por Brougère (2004), o objeto brinquedo permite uma relação mais próxima com a criança e, ao contrário do jogo, não apresenta regras quanto à sua utilização, o é livre. O brinquedo é empregado como meio de reprodução da realidade pela criança. Ele substitui o uso de objetos reais para que ela possa manipulá-lo e se expressar por meio dele. Vygotsky (1988) afirma que o brinquedo tem grande

influência no desenvolvimento da criança, pois ocorre essa transição entre a ação da criança com objeto concreto e suas ações com significados.

O brinquedo, Segundo Kishimoto (2002) é diferente do jogo, pois traz uma ligação mais íntima com a criança, na ausência do sistema de regras que organizam sua utilização. No dicionário Ferreira (2003) define-se que brinquedo é o “objeto destinado a divertir uma criança, suporte da brincadeira”. Sendo assim, ele estimula a representação e a expressão de imagens que trazem aspectos da realidade.

O termo brinquedo apresenta uma relação com a criança e possui dimensão material, cultural e técnica. Também possui uma função de suporte de brincadeira, quando definida como objeto. É um material que possibilita e estimula o despertar da imaginação da criança.

Para que a brincadeira, a ação do brincar, ocorra, deve-se pensar em alguns fatores principais, algumas condições que favoreçam a ação, que dizem respeito ao espaço, ao tempo de brincar e às experiências culturais que a criança traz. “A cultura lúdica não está isolada da cultura geral. Essa influência é multiforme e começa com o ambiente, as condições materiais” (BROUGÉRE, 1998, p. 27).

Na sala de jogos, onde foi realizada a pesquisa, ficam guardados diversos jogos. Possui cinco armários de ferro iguais (Figura 1), um armário grande de madeira (Figura 2) e um pequeno (Figura 3), conforme segue.



Figura\* 1 – Armário localizado da sala de jogos. (\*MARCELINO, 2014)



Figura\* 2 – Armário localizado na sala de jogos (\*MARCELINO, 2014)



Figura\* 3 – Armário grande de madeira (\*MARCELINO, 2014)



Figura\* 4 – Armário pequeno, com brinquedos. (\*MARCELINO, 2014)

Os armários de ferro contêm jogos denominados educativos e deve-se tomar cuidado ao usar o termo educativo, pois, segundo Brougère (2004), todas as situações e experiências que a criança vive contribuem para sua formação em um plano ou outro, incluindo as brincadeiras. O que faz com que os jogos sejam denominados educativos não é a ludicidade, mas os temas abordados através deles.

Os brinquedos são globalmente educativos e, ao fornecê-los para as crianças, ajudam na formação de um ambiente educativo. Assim, pode-se dizer que toda a relação da criança com o brinquedo faz parte da educação.

Os jogos encontrados no armário são na sua maioria confeccionados de madeira, e alguns de plástico. São jogos de memória, dominó, quebra-cabeça, jogos de tabuada e matemática e muitos jogos voltados para a alfabetização com o alfabeto e formação de palavras, conforme apresentado no quadro abaixo, após os relatos. Foram encontrados também duas caixas de jogos voltados ao conteúdo escolar, uma do Centro de Estudos em Educação e Linguagem (CEEL) (Figura 5) e do Pacto pela Alfabetização na idade certa, Projeto Trilhas (Figura 6).



Figura\* 5 – Caixa de jogos CEEL. (\*MARCELINO, 2014)



Figura\* 6 – Caixa de jogos Trilhas. (\*MARCELINO, 2014)

No armário grande de madeira, chamado “Faça seu dia delicioso” (Figura 3), encontram-se fantasias infantis para ambos os sexos, além de utensílios para complemento da roupa. O armário encontrava-se desorganizado, brinquedos espalhados, podendo ser um indício de que as crianças o utilizam.

O armário menor, que faz parte do projeto Ler e Crescer (Figura 4), onde deveriam ser encontrados livros de histórias infantis, estava sendo utilizado para guardar as bonecas e os bichos de pelúcia. Ainda na sala podem-se encontrar materiais utilizados nas aulas de educação física, tais como, cama elástica individual e um saco com bolas de futebol, basquete e vôlei.

Não houve disponibilidade e oportunidade da aplicação de um questionário com todos os professores devido ao período de férias. Sendo assim, foi pedido para que pelo menos um professor de cada ano, segundo a disponibilidade, escrevesse um pouco sobre



jogos e brincadeiras, optando por deixar os professores mais à vontade com suas respostas, sendo pedido a eles que dessem suas opiniões baseando-se em duas questões apresentadas. Você acredita que jogos e brinquedos contribuem para a aprendizagem dos alunos e de que forma? E costuma utilizá-los em sala de aula? Quais?

Segue abaixo as respostas:

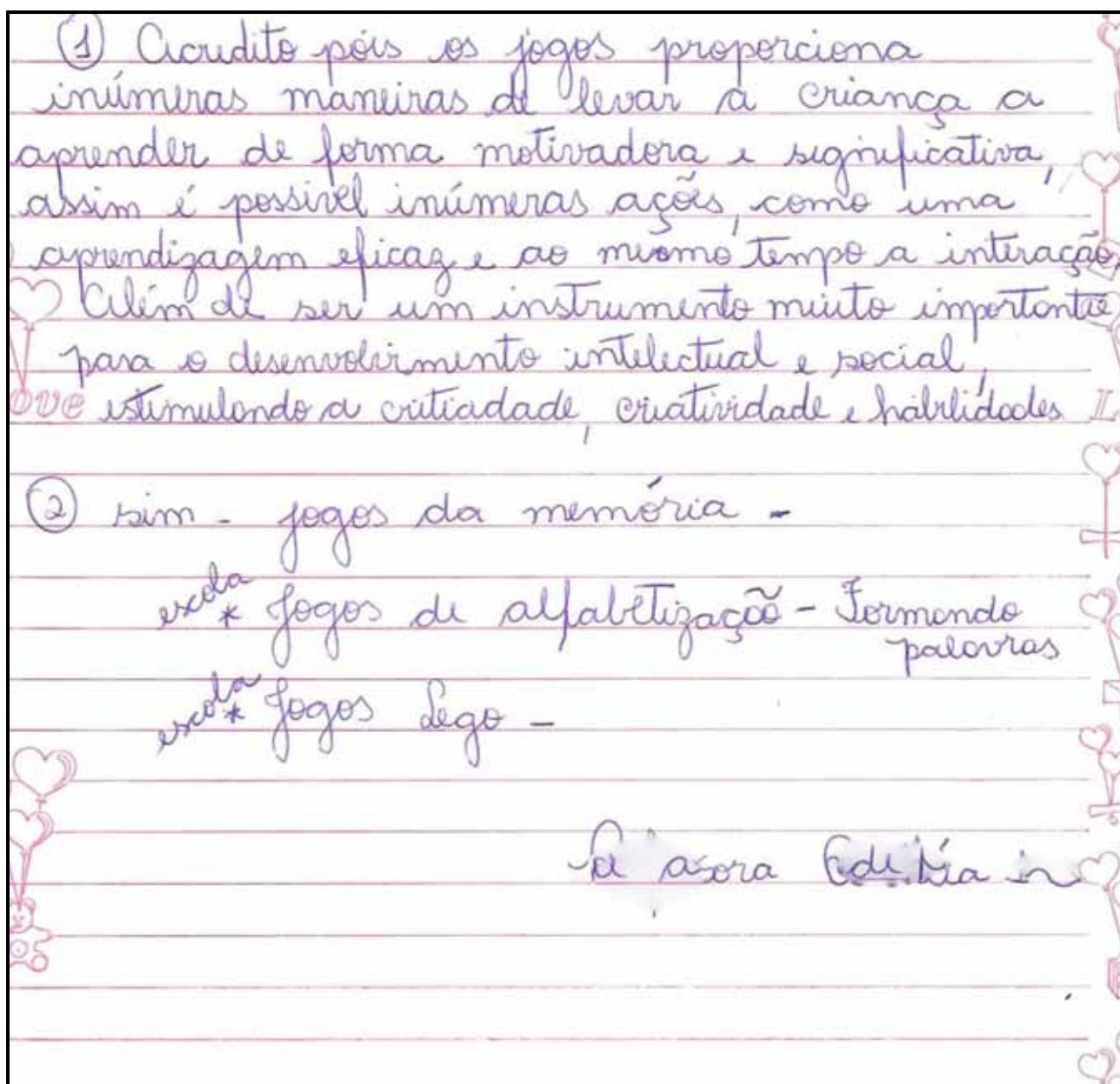


Figura 7 - Relato professora 1

17 de Jun

Sim, os jogos contribuem muito no processo de Ensino e Aprendizagem. Apresentam uma forma prazerosa de ensinar e aprender. As crianças tem a oportunidade de interagir com os demais (demonstrar seus conhecimentos, auxiliar e ser auxiliado). Também por meio dos jogos e brincadeiras, as crianças revelam seus anseios, dúvidas, aprendizagens, etc; o que facilita na intervenção do professor.

Costumo utilizar jogos e brincadeiras nas aulas porque acredito muito na importância dos mesmos. Uma vez por semana, temos o dia dos jogos e brincadeiras e nos finais das aulas também é reservado um momento neste sentido. Tenho um pequeno acervo bem simples construído com os próprios alunos dos anos anteriores (jogo da velha, xadrez, boliche) e utilizo os jogos da caixa amarela do MEC que são bem voltados para alfabetização, como: Bingo das letras, Trilha mágica, etc.

Figura 8 - Relato professora 2



1. Você acredita que jogos e brinquedos contribuem para a aprendizagem dos alunos e de que forma?

Sim. Os jogos/brinquedos e brincadeiras contribuem muito para a aprendizagem dos alunos. Nesta faixa etária 5, 6, 7 e 8

2. Costuma utilizá-los em sala? Quais?

- Sim. Tenho utilizado o jogo "Batalha das palavras", para os alunos com escrita preletora e silábica sem valor sonoro. "Ruzidinha", para os alfabéticos e silábicos alfabéticos. "Domino" letra unical, animais e frutas com todos. Jogos de matemática (joaninha, bola na cesta, boliche, alfabeto) com todos. Os objetivos variam de acordo com o jogo, mas de forma geral usam auxiliar no

- jogos na sala. (Resposta)

Batalha das palavras - 2 caixas

Alfabeto silábico - 6 caixas

Bolche livre 6 jogos - 1 incompleto

Palavras emparelhadas 6 jogos

Domino 6 jogos

Domino conhecendo os animais - 1 jogo

Joaninha - 2 jogos faltando 3 dados

1. continuação

antes a atividade principal da criança ainda são os jogos/brincadeiras. Além de estimular a imaginação, o raciocínio lógico, a compreensão dos papéis sociais, a apropriação do sistema de escrita, etc. É uma forma lúdica de ~~ensinar~~ ensinar e aprender. Mais que um recurso pedagógico muito eficaz, é utilizado intencionalmente pelo professor.

2. Continuação

→ processo de alfabetização (linguagem e matemática).

Figura 9 – Relato professora 3

Importância dos jogos e sua utilização

Considero que os jogos são importantes ferramentas pedagógicas. Permitem que se assimile conceitos de maneira prazerosa, auxiliam no desenvolvimento da habilidade de compreender e seguir regras, permitem a compreensão do espírito competitivo e de equipe, entre outras formas de enriquecimento da aprendizagem.

Prefero usar com maior frequência o material doavado para fazer trocas (Jogo do nunca-lo, por exemplo); jogos da memória e jogos pertencentes a caixa do PNAIC (Pacto Nacional de Alfabetização na idade certa) que contemplam aspectos da alfabetização (formação de palavras, rimas, entre outros).

Figura 10 – Relato professora 3

Os jogos contribuem de maneira significativa para o aprendizado da criança?

O jogo ajuda o aluno a desenvolver o seu raciocínio lógico através de situações concretas, adquirindo habilidades e competências necessárias à aprendizagem, além de contribuir para a construção das relações sociais aprendendo a lidar com limite e ações de respeito ao próximo. Acredito que nas atividades de alfabetização, tanto na leitura e escrita quanto na matemática, este recurso é mais bem aproveitado auxiliando na construção e fixação dos conteúdos trabalhados.

Você utiliza? Quais?

Jogo da memória, Jogo da força, Caça-palavras, Cruzadinhas, Dominó e Jogos online.

Figura 11 – Relato professora 5

**Quadro 1 – Síntese dos relatos dos professores**

<b>PROFESSOR / ANO</b>	<b>QUESTÃO 1</b>	<b>QUESTÃO 2</b>
Professora 1 / 1º ano	Forma motivadora e significativa de aprendizagem	Jogos de memória, alfabetização e lego.
Professora 2 / 2º ano	Representam uma forma prazerosa de ensinar e aprender	Jogo da velha, xadrez, boliche e jogos voltados para a alfabetização
Professora 3 / 3º ano	Estimula a imaginação, o raciocínio lógico, compreensão dos papéis sociais, apropriação da escrita. Forma lúdica de ensinar e aprender.	Jogo Batalha das palavras, cruzadinha, dominó, jogos de matemática e outros. O objetivo de forma geral é o auxílio no processo de alfabetização.
Professora 4 / 4º ano	Ferramentas pedagógicas. Assimilação de conceitos de forma prazerosa, entre outras formas de enriquecimento da aprendizagem.	Material Dourado, jogos da memória, Jogos da caixa do Pacto Nacional de Alfabetização na Idade Certa (PNAIC). Jogos que contemplem aspectos da alfabetização.
Professora 5 / 5º ano	Desenvolvimento do raciocínio lógico com situações concretas. Acredita que é um recurso mais aproveitado na alfabetização.	Jogo da memória, Jogo da força, caça-palavras, cruzadinhas, dominó e jogos online.

Não foram encontradas respostas nas quais as professoras apontassem os jogos comerciais, que podem auxiliar e estimular na aprendizagem tanto quanto os jogos de memória, dominó e os jogos voltados para a alfabetização, como a caixa do MEC ou do PNAIC. Durante as observações e intervenções do PIBID, constatou-se a vontade dos

alunos diante dos jogos comerciais, de manipulá-los, pois eles ficavam expostos na sala de jogos, sendo o projeto o único momento que eles podiam brincar e manusear o mesmo.

Nas respostas dos professores, pelo jogos citados, percebe-se que eles se fecham na preocupação com aqueles que apresentam conteúdos escolares, principalmente, de alfabetização, todas citam o termo alfabetização nas respostas, fazendo ligação direta com os jogos que elas utilizam com seus alunos. Não veem em um jogo comercial, por exemplo, as várias possibilidades de ensino-aprendizagem e jogos simbólicos não são citados.

Nos primeiros anos, a grande preocupação das professoras é a alfabetização, ou seja, elas visam jogos que trabalhem palavras, sílabas, equações de matemática e esquecem os jogos que são mais atrativos para as crianças e que podem proporcionar um resultado mais satisfatório na aprendizagem dos conteúdos.

Segue abaixo a tabela de jogos encontrados no acervo da escola, organizados de acordo com o C.O.L. - *Classement des Objets Ludiques*, que classifica os objetos lúdicos em quatro categorias (KOBAYASHI, 2009; PERINO, 2002), sendo:

- Brinquedos para jogos de exercício (E) – esses objetos são utilizados para atividades sensoriais e motrizes para o prazer de obter os efeitos e resultados imediatos, e se apresentam em três subcategorias: Brinquedos para o despertar sensorial – são aqueles utilizados nas atividades sensoriais, sonoras, visuais, tátil, sinestésica repetidas pelo prazer de obter resultados imediatos, por exemplo, os tapetes de sensações nos quais o bebê toca vários objetos e está atento aos resultados. Brinquedos de motricidade - são aqueles utilizados nas atividades motrizes que implicam o corpo na sua totalidade, por exemplo, bola de tecido. Brinquedos de manipulação - são aqueles utilizados nas atividades repetidas por prazer e implica as funções motrizes das mãos: agarrar, pegar, apertar, bater, lançar, enfileirar, empilhar, enfiar, como as bancadas para encaixar pinos, rosquear, encaixar etc.
- Brinquedos para jogos simbólicos (S) – são os objetos que possibilitam ao jogador reproduzir ou inventar ações, situações, eventos, cenas de acordo com sua imaginação e que ajudam no conhecimento e na compreensão da

realidade. Apresentados em três subcategorias: Brinquedos de papéis - são aqueles objetos utilizados para imitar personagens, animais, situações, eventos e os quais são proporcionais ao tamanho do jogador, por exemplo, a maleta do doutor; Brinquedos de faz-de-conta – são aqueles que têm figuras e acessórios utilizados para produzir uma cena específica, ações, situações ou eventos, sem cenários estabelecidos, esses objetos colocam o jogador em situação de dirigir a cena, a brincadeira (Barbie e seus acessórios); Brinquedos de representação – são aqueles utilizados para representar os objetos, personagens, situações, eventos pelo desenho, modelagem, gravura (Massa de modelagem).

- Jogos de acoplagem (A) – são aqueles que os elementos do jogo reunidos compõem um novo conjunto: Jogos de construção – peças isoladas que, reunidas por diferentes técnicas, como superposição, entrelaçamento, formam objetos com 3 dimensões (Lego); Jogos de encadeamento – peças isoladas que, reunidas por diferentes técnicas, como superposição, entrelaçamento, enfileiramento, formam objetos com 2 dimensões (quebra-cabeça); Jogos de experimentação – jogos cujos elementos isolados são reunidos para a experimentação dos fenômenos químicos; Jogos de fabricação - jogos cujos elementos isolados são reunidos para a produção de culinária, artesanato ou artístico (meus colares, meu tear, etc.)
- Jogos de regras (R) - comportam um conjunto de convenções e de obrigações que os participantes se submetem, trata-se frequentemente dos jogos coletivos, com uma variedade de subcategorias que a própria nomenclatura aponta o objetivo: Jogos de associação (loto, dominó, memória etc.), de percurso, de expressão, de combinação, de endereço e esporte, de reflexão e estratégia, de azar e de questões e respostas.

Quadro 2 - Jogos encontrados no acervo da EMEF - classificação C.O.L. (KOBAYASHI; 2009).

<b>Jogos</b>	<b>Classificação COL</b>
Jogo da tabuada – 1 ao 10	Regras
Associação de vogais	Regras
Discos de frações	Regras
Sólidos geométricos	Regras -assimilação
Blocos lógicos	Regras - assimilação
Brincar e calcular	Regras
Alfabeto silábico	Regras
Letras divertidas – formar palavras	Regras
Palavras cruzadas	Regras
Alfabetos recortados	Regras
Alfabeto alegre – letra e imagem	Regras
Quebra-cabeça animais	Regras
Bingo do alfabeto	Regras
Jogo da memória - alfabetização - inglês	Regras
Dominó tradicional	Regras
Dominó geométrico	Regras
Dominó de cores	Regras
Dominó de operações	Regras
Dominó de frutas	Regras
Dominó de animais	Regras

Dominó de alfabetização	Regras
Dominó de inglês	Regras
Loto – aritmético - tabuada	Regras
Tangram de madeira	Motricidade – exercício
Jogo de boliche (plástico e pequeno)	Motricidade – exercício - regras
Fantoches – vários	Jogos simbólicos
Cordas	Exercício
Conjunto de raquetes com uma bolinha	Regras - exercício
Raquetes profissional de tênis	Regras – exercício
Raquetes de ping pong	Exercício e Regras
Pega vareta pequeno e grande	Motricidade
Dadinhos soltos	Motricidade
Geoplano – construção de figuras c/ elástico	Exercício - motricidade
Tabuleiros de xadrez e dama	Regras
<b>JOGOS COMERCIAIS</b>	
Cidade Limpa – <i>Nigbrinq</i>	Regras
Boa Viagem Brasil - <i>Nigbrinq</i>	Regras
Nota 10 – <i>Nigbrinq</i>	Regras
Adivinha quem?	Regras
Playing with letters	Regras
Desenho mania	Regras
Palavras cruzadas	Regras

Jogo da memória animais	Regras
Jogo operando – habilidade/médico	Regras - simbólico
Alquimix – <i>Grow</i>	Regras
Zong – <i>Grow</i>	Regras
18 jogos - <i>Xalingo</i>	Regras
Perfil Júnior 2	Regras
Caça ao tesouro – tabuleiro	Regras
Puzzle Turma da Mônica	Regras
Damas e trilha	Regras
Associando número e quantidade – Turma da Mônica	Regras
Blefe de mestre - <i>Estrela</i>	Regras
Malhação	Regras
Carimbos educativos – letras de forma e de cursiva	Regras
Conhecendo o Brasil	Regras
Identicards – <i>Grow</i>	Regras
Trailer – <i>Grow</i>	Regras
Corrida presidencial	Regras
Pokémon	Regras
Resta Um	Regras

Quadro 3 - Jogos Trilhas – jogos de regras que visam o conteúdo escolar

Batalha dos nomes	Contrários (antônimo)
-------------------	-----------------------



Descubra o invasor	Mercado
Passo a passo	Agrupando imagens
Rimas	Bichos malucos
Nomes escondidos	Que brinquedo é esse?

Quadro 4 - Jogos CEEL – jogos de regras que visam o conteúdo escolar

Mais uma	Trinca mágica
Troca letras	Batalha de palavras
Bingo dos sons iniciais	Quem escreve sou EU
Caça rimas	Bingo da letra inicial
Dado sonoro	Palavra dentro de palavra

## 6 Considerações finais

Durante a pesquisa observou-se que há uma grande quantidade de jogos disponíveis na escola, junto disso percebe-se que há a falta de instrução quanto ao uso dos mesmos, pois a grande preocupação como visto nos relatos, é que eles aprendam jogando, palavras ou matemática, e esquecem as inúmeras funções sociais, cognitivas, de desenvolvimento pessoal, que a criança pode ter com um jogo. A exploração, o manuseio é essencial para as crianças, o medo do estragar, perder peças só acaba quando damos responsabilidades para as crianças e ensinamos o cuidado.

Esta pesquisa surgiu durante as ações do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência, PIBID – UNESP - Capes, e teve continuidade com o Programa Institucional de Iniciação Científica - PIBIC – Unesp – Prope, onde tivemos contato com as crianças, os professores e a sala de jogos.

Durante as intervenções do PIBID, que ocorriam três vezes por semana, no contra turno do horário regular de aula, com o projeto chamado Mais Educação, percebemos a curiosidade, o desejo e a animação dos alunos diante dos jogos. Pois esses objetos ficavam localizados no mesmo ambiente das aulas, sendo vistos por eles a todo o momento.

Procurávamos nas atividades do PIBID trazer sempre um caráter mais atrativo e lúdico para as crianças, trazendo para elas os jogos tradicionais, brincadeiras de roda, músicas, uso de netbook, disponibilizado pela escola, e a exploração dos jogos da sala.

Durante as ações realizadas no PIBIC, pode-se observar mais a atitude dos professores em relação aos jogos e brinquedos disponibilizados. Quando questionados sobre os usos, eles argumentam que acham importante, porém, na prática observa-se que não os utilizam. Em observações, as desculpas são muitas, dentre elas, não ter tempo, muita bagunça, perdem as peças e acabam estragando os jogos.

Compreendendo-se a importância dos objetos lúdicos e do brincar, observa-se a falta de instrução dos professores quanto ao uso de jogos diferenciados e a pouca existência de jogos comerciais e brinquedos que possibilitam a livre ação da criança.

Durante a formação de professora, presenciavam-se momentos de discussão sobre o brincar e os jogos, a importância e o apoio ao ensino que eles propiciam aos alunos. Na

pesquisa durante as duas bolsas de apoio, pode-se observar mais ainda a vontade de um ensino diferente, eles anseiam por mudança na forma de ensino e como eles aprendem, pois, a mesmice não os satisfazem mais.

Através disso vemos o quanto importante é um papel de professor, pois ele pode além de tornar mais fácil o entendimento de diversos assuntos, tornar mais atrativo também. Segundo Schwartz (1998, p.30), o jogo possui duas funções, uma delas é o lúdico quando propicia a diversão e o prazer e, a outra, educacional que serve para complementar o conhecimento do indivíduo.

As observações foram realizadas desde 2013, por meio da participação da autora da pesquisa no Programa Institucional de Iniciação à Docência (PIBID). As crianças gostavam muito quando eram utilizados jogos diferentes nas intervenções, computadores com jogos e gostavam mais ainda de utilizar os objetos do armário de madeira grande, que possuía várias fantasias.

Nos cinco armários encontrados na sala de jogos, havia em média 34 tipos, onde cada um apresenta cerca de dez exemplares, além das caixas de jogos do Projeto Trilha e da CEEL. São jogos voltados diretamente para o ensino de conteúdos escolares, mas os alunos não têm muito contato livre com eles, geralmente a professora leva até a sala de aula para explicação de algum conteúdo.

Encontram-se também 26 jogos comerciais, sendo que apenas metade deles se tornam atrativos para os alunos, pois, por exemplo, o jogo Carimbos educativos – letras de forma e cursiva – acabam se tornando prazerosos pelo movimento do carimbar; a criança não fica e não precisa ficar presa nas letras presentes, mas, inconscientemente, ela vai reparando, analisando e aprendendo. O jogo da Turma da Mônica, associando número e quantidade, acaba prendendo por um tempo a atenção das crianças por ser colorido, ser de um desenho famoso, mas não pelo seu conteúdo de matemática.

O conteúdo de matemática pode ser visto, por exemplo, no jogo Banco Imobiliário; é um jogo atrativo e que possui conteúdos importantes apresentados através da diversão. Pode-se falar sobre lateralidade através de jogos como Twister, que trabalha, além dos movimentos para a direita e a esquerda, as cores e as partes do corpo humano, mais uma maneira divertida de aprender.

Em um levantamento realizado no PIBID sobre jogos que os alunos gostariam de brincar na escola, aparecem o Twister, o Banco Imobiliário e outros jogos comerciais mais populares que faltam na escola.

Chega-se à conclusão de que existem mais materiais relacionados à aprendizagem de conteúdos, como alfabetização e noções matemáticas, do que os destinados a construções simbólicas e imaginárias.

Na escola, percebe-se que a maioria dos brinquedos tenta assumir e apresentar uma função educativa, voltada para questões de conteúdos curriculares específicos, perdendo o valor e a riqueza do brincar.

## Referências

BRASIL. **Estatuto da Criança e do Adolescente**. Lei Federal nº 8069, de 13 de julho de 1990. Índice elaborado por Edson Seda. Curitiba: Governo do Estado do Paraná, 1994.

BRASIL. **Lei nº 9394/96**. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Brasília: MEC., 1996.

BRASIL. **Parâmetros curriculares nacionais (PCNs)**. – Brasília: MEC/SEF, 1998.

BRASIL. **Plano Nacional de Educação - PNE/Ministério da Educação**. Brasília, DF: INEP, 2001.

BROUGÈRE, G. **Brinquedos e companhia**. São Paulo: Cortez, 2004.

BROUGÈRE, G. **Brinquedo e cultura**. 7. ed. São Paulo: Cortez, 2008.

\_\_\_\_\_. **Jogo e educação**. Porto Alegre: Artmed, 1998.

FREIRE, Paulo. **A importância do ato de ler**: em três artigos que se completam. São Paulo: Cortez, 2001.

HAYDT, Regina Célia Cazaux. **Curso de Didática Geral**. São Paulo: Ática, 2004.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.). **O Brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 2002.

KOBAYASHI, Maria do Carmo Monteiro. Classificação dos objetos lúdicos. **Revista Direcional Educador**, ano 5, n. 50, mar 2009.

\_\_\_\_\_. **LEI 11.114/2005**. Alteração LDB, redução, limite de idade, obrigatoriedade, matrícula, ingresso, criança, ensino fundamental.

\_\_\_\_\_. **Didática**: procedimentos e recursos de ensino. Mimeo, 2013. 37p.

MACEDO, Lino. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar** / Lino Macedo, Ana Lúcia Sícoli Petty e Norimar Christe Passos – Porto Alegre: Artmed, 2005.

MANSON, Michel. **História do brinquedo e dos jogos**. Lisboa: Teorema, 2002.

MERRIAM, Sharan B. **The case study research in education**. San Francisco: Jossey-Bass, 1988.

PÉRINO, Odile. **Le C.O.L.:** classement simplifié des jeux et jouets selon les procédés ludiques. Lyon: Quais des Ludes, 2002.

VIGOTSKY, Lev Semenovich. O papel do brinquedo no desenvolvimento. IN: **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

YIN, Robert K. **Estudo de caso: planejamento e métodos**. Porto Alegre: Bookman, 2005.

ZABALZA, Miguel A. **Diários de aula**. São Paulo: Artmed, 2004.

Do projeto:

ANTUNES, Celso. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. Rio de Janeiro: Vozes, 2003.

ARIÈS, Philippe. **História social da criança e da família**. Rio de Janeiro: LTC, 1981.

\_\_\_\_\_. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental.

**Parâmetros Curriculares Nacionais - PCN**. Brasília: MEC/SEF, 1997.

FREIRE, Paulo. **A importância do ato de ler: em três artigos que se completam**. São Paulo: Cortez, 2001.

KOBAYASHI, M. C. M.. Jogos e brinquedos no desenvolvimento motor na educação infantil. In: PEREIRA, Beatriz (Org.). **Atividade Física, Saúde e Lazer**. O Valor Formativo do Jogo e da Brincadeira. Atividade Física, Saúde e Lazer. Braga: Centro de Investigação em Estudos da Criança Instituto de Educação Universidade do Minho, 2012. P. 135-149.

KOBAYASHI, M. C. M. **Didática**: procedimentos e recursos de ensino. Mimeo, 2013, 37p.

PEDROZA, R. L. S. **Aprendizagem e subjetividade: uma construção a partir do brincar**. Rev. Dep. Psicol. UFF, Niterói, v. 17, n. 2, 2005.

PIAGET, Jean. **Seis estudos de psicologia**. – Rio de Janeiro: Fonte Universitária, 2003.

RAMBERT, M. **La vie affective et morale de l'enfant**, Delachaux & Niestlé, Neuchatel, 1945.

REGO, Teresa Cristina. **Vygotsky - uma perspectiva histórico-cultural da educação**. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 1995.