DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS SOCIAIS E HUMANAS

LICENCIATURA EM PEDAGOGIA

A IMPORTÂNCIA DE JOGOS NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM. CASO DE ESTUDO ALUNOS DA 1ª CLASSE DA ESCOLA PRIMÁRIA Nº 4028 - CACUACO/ LUANDA ANO 2022/2023

Autora: Elisa António Diogo

Orientador: Samuel Albino Chova Wassuca, Ph.D

Luanda, 2024

DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS SOCIAIS E HUMANAS

LICENCIATURA EM PEDAGOGIA

A IMPORTÂNCIA DE JOGOS NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM. CASO DE ESTUDO ALUNOS DA 1ª CLASSE DA ESCOLA PRIMÁRIA Nº 4028 - CACUACO/ LUANDA ANO 2022/2023

Autora: Elisa António Diogo

Orientador: Samuel Albino Chova Wassuca, Ph.D

Luanda, 2024

DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS SOCIAIS E HUMANAS

LICENCIATURA EM PEDAGOGIA

A IMPORTÂNCIA DE JOGOS NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM. CASO DE ESTUDO ALUNOS DA 1ª CLASSE DA ESCOLA PRIMÁRIA Nº 4028 - CACUACO/ LUANDA

Trabalho do fim do curso apresentado ao Instituto Superior de Angola, como requisito para obtenção do título de licenciatura em Pedagogia, sob a orientação do Professor Samuel Albino Chova Wassuca, Ph.D.

O JÚRI

Presidente _____

1º Vogal _____

2º Vogal _____

Secretário _____

Classificação: _____

Data _____/_____/_____

DEDICATÓRIA

À família, especialmente ao meu esposo, Mateus Francisco Diogo e ao meu filho Israel Mateus António Diogo

AGRADECIMENTOS

À Deus todo poderoso, pela vida, saúde e força durante esta longa caminhada académica.

Aos nossos familiares, pela motivação, acompanhamento e paciência que tiveram durante este percurso académico.

Ao tutor Professor Samuel Albino Chova Wassuca, Ph.D, por ter orientado este trabalho, sempre disposto e dedicado durante a pesquisa do trabalho.

À direcção do instituto Superior de Angola, pela organização do nosso curso.

A direcção da escola nº4028, a directora, ao corpo docente pela colaboração mostrada na recolha de dados, muito foi eficaz a vossa experiencia.

A todos que directa ou indirectamente ajudaram-nos na realização este trabalho.

O nosso muito obrigado!

EPÍGRAFE

“Para a acção que a criança desempenha ao concretizar as regras de jogo, ao mergulhar na acção lúdica é o lúdico em acção”

Kishimoto (1994)

RESUMO

A investigação teve como foco a Importância dos Jogos no Processo de Ensino Aprendizagem. Na sua abordagem teórica se descreve a Importância de Jogos no Processo de Ensino Aprendizagem. A pesquisa tem como objectivo, analisar a importância dos Jogos no processo de ensino aprendizagem e, como específicos, descrever a importância de jogos no processo de ensino aprendizagem, identificar a influência dos jogos e brincadeiras processo de ensino aprendizagem e contribuir com sugestões metodológicas para a melhoria da utilização de jogos e brincadeiras processo de ensino aprendizagem. A pesquisa é do tipo descritiva. No âmbito de desenvolvimento do estudo foram empregues vários métodos tanto de nível teórico, empírico e estatístico. De modos a garantir o êxito do mesmo, foram inquiridos como amostra um total de 86 elementos que corresponde à 97% da amostra. Os resultados empíricos demonstraram que tanto o jogo quanto a brincadeira infantil são formas de a criança manejar experiências, criar situações para dominar a sua realidade e experimentá-la. A introdução de jogos educativos demonstra um impacto significativo, promovendo engajamento e contribuindo para melhorias na concentração e no desenvolvimento cognitivo. Os objetivos de estimular a participação ativa foram alcançados, evidenciando que a integração de jogos pode ser uma estratégia eficaz para facilitar a assimilação de conhecimentos. No entanto, sugeriu –se a diversificação de jogos, a incorporação de tecnologias avançadas, a capacitação contínua de professores e a realização de pesquisas longitudinais para aprimorar ainda mais essa abordagem no contexto educacional.

Palavras-chave: Importância, Jogo, Ensino, Aprendizagem.

ABSTRACT

The investigation focused on the Importance of Games in the Teaching-Learning Process. Its theoretical approach describes the Importance of Games in the Teaching-Learning Process. The research aims to analyze the importance of Games in the teaching-learning process and, as specific, describe the importance of games in the teaching-learning process, identify the influence of games and games in the teaching-learning process and contribute with methodological suggestions for the improving the use of games and games in the teaching-learning process. The research is descriptive. As part of the development of the study, several methods were used at both theoretical, empirical and statistical levels. In order to guarantee its success, a total of 86 elements were interviewed as a sample, corresponding to 97% of the sample. The empirical results demonstrated that both games and children's play are ways for children to manage experiences, create situations to master their reality and experiment with it. The introduction of educational games demonstrates a significant impact, promoting engagement and contributing to improvements in concentration and cognitive development. The objectives of stimulating active participation were achieved, showing that the integration of games can be an effective strategy to facilitate the assimilation of knowledge. However, it was suggested to diversify games, incorporate advanced technologies, continuously train teachers and carry out longitudinal research to further improve this approach in the educational context.

Keywords: Importance, Game, Teaching, Learning.

LISTA DE TABELAS

Tabela nº1. Dados demográficos Sexo....39

Tabela nº2. Experiencia do trabalho....40

Tabela nº3. Nível académico....41

Tabela nº4. Com que frequência utilizas os jogos como ferramenta de ensino em suas aulas? 42

Tabela nº5. Quais são os tipos de jogos que utilizou em suas aulas?....43

Tabela nº6. Quais os principais benefícios dos jogos no processo do ensino e aprendizagem 44

Tabela nº7. Já identificou algum desafio na utilização de jogos....45

Tabela nº8. São principais desafios na utilização dos jogos no processo do ensino aprendizagem....46

Tabela nº9. Já recebeu formação ou apoio para utilizar os jogos no ensino?....47

Tabela nº10. Os jogos e brincadeiras jogam um papel muito relevante no processo de ensino aprendizagem, podem ser elementos catalisadores, capazes de contribuir para o processo de resgate do interesse do aluno, na tentativa de melhorar os vínculos afectivos com a situação de aprendizagem.....48

Tabela nº11. Os Jogos e Brincadeiras servem de incentivo para a participação activa dos alunos no sistema escolar. 49

Tabela nº12. Os jogos e brincadeiras inspiram novos desafios e interesse dos professores em trazer novas descobertas no processo de ensino e aprendizagem. 50

Tabela nº13. Relação com aluno....51

Tabela nº14. Os professores utilizam atividades lúdicas como parte do processo do ensino aprendizagem?....52

Tabela nº15. Os jogos ou actividades lúdicas tem muito impacto no processo do ensino aprendizagem?....53

Tabela nº16. Quais os principais benefícios dos jogos no processo do ensino e aprendizagem 54

Tabela nº17. Você acha importante estar envolvido na escolha e utilização e jogos nas aulas do seu filho? 54

Tabela nº18. Como te sentes em relação a utilização de jogos no ensino do seu filho? 55

Tabela nº19. Sente-se envolvido no processo de utilização de atividades lúdicas nas aulas do seu filho? 56

Tabela nº20. Possui alguma preocupação ou pergunta em relação a utilização de atividades lúdicas?....57

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico Nº1. Dados Demográficos Sexo **39**

gráfico nº2. Experiencia do trabalho **40**

gráfico nº3. Nível académico **41**

gráfico nº4. Com que frequência utilizas os jogos como ferramenta de ensino em suas aulas? **42**

gráfico nº5. Quais são os tipos de jogos que utilizou em suas aulas? **43**

gráfico nº6. Quais os principais benefícios dos jogos no processo do ensino e aprendizagem **44**

gráfico nº7. Já identificou algum desafio na utilização de jogos **45**

gráfico nº8. São principais desafios na utilização dos jogos no processo do ensino aprendizagem **46**

gráfico nº9. Já recebeu formação ou apoio para utilizar os jogos no ensino? **47**

gráfico nº10. Os jogos e brincadeiras jogam um papel muito relevante no processo de ensino aprendizagem, podem ser elementos catalisadores, capazes de contribuir para o processo de resgate do interesse do aluno, na tentativa de melhorar os vínculos afectivos com a situação de aprendizagem. **48**

gráfico nº11. Os Jogos e Brincadeiras servem de incentivo para a participação activa dos alunos no sistema escolar. **49**

gráfico nº12. Os jogos e brincadeiras inspiram novos desafios e interesse dos professores em trazer novas descobertas no processo de ensino e aprendizagem. **50**

gráfico nº13. Relação com aluno **51**

gráfico nº14. Os professores utilizam atividades lúdicas como parte do processo do ensino aprendizagem? **52**

gráfico nº15. Os jogos ou actividades lúdicas tem muito impacto no processo do ensino aprendizagem? **53**

gráfico nº16. Quais os principais benefícios dos jogos no processo do ensino e aprendizagem **54**

gráfico nº17. Você acha importante estar envolvido na escolha e utilização e jogos nas aulas do seu filho? **54**

gráfico nº18. Como te sentes em relação a utilização de jogos no ensino do seu filho? **55**

gráfico nº19. Sente-se envolvido no processo de utilização de atividades lúdicas nas aulas do seu filho? **56**

gráfico nº20. Possui alguma preocupação ou pergunta em relação a utilização de atividades lúdicas? **57**

ÍNDICE

DEDICATÓRIA i

AGRADECIMENTOS ii

EPÍGRAFE iii

RESUMO iv

ABSTRACT v

INTRODUÇÃO 1

CAPÍTULO I. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA 6

1.1.Definição de Termos e Conceitos 6

1.2. Breve historial sobre jogos e brincadeiras 9

1.3.Como é que os jogos aparecem na escola? 10

1.4.Evolução Histórica do Jogo 12

1.5. A Psicologia, a infância e o brincar 12

1.6. As marcas do brincar institucionalizado 14

1.7. Importância de jogos e brincadeiras para aprendizagem da criança na educação infantil 18

1.8. Os jogos e brincadeiras no ensino primário 19

1.8. Jogos e brincadeiras como metodologia no processo ensino-aprendizagem 22

1.9. Jogos e brincadeiras: sua influência na socialização da criança 26

1.10.1. Alguns jogos pedagógicos 30

1.10.2. Jogando conversa 30

1.10.3. Palavra escolhida 31

1.10.4. Dicionário 31

CAPÍTULO II. METODOLOGIA DE INVESTIGAÇÃO 35

2.1.Tipo de pesquisa 35

2.2.Modelo de abordagem 35

2.3.Nível de estruturação de pesquisa 36

2.4.Técnica e Procedimentos 37

2.5.Instrumentos de recolha de dados 37

2.6.População e amostra..... 38

CAPÍTULO III. DISCUSSÃO E RESULTADOS 39

3.1. Caracterização do campo de pesquisa..... 39

3.2. Inquérito aplicado (aos) Professores (a)..... 39

3.3. Inquérito aplicados aos Pais/ Mãe ou encarregado (a) de educação 51

CONCLUSÕES 58

SUGESTÕES 59

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS 60

APÊNDICE

ANEXO

INTRODUÇÃO

O trabalho com título a importância de jogos no processo de ensino aprendizagem. Caso escola do ensino primário nº 4028, Cacuaco. Os jogos e brincadeiras oferecem as crianças oportunidades de criar, descobrir, explorar, experimentar e divertir-se. Por isso, podem ser utilizadas pelos pais, professores como sendo instrumentos para o desenvolvimento desses pequenos.

Os jogos desempenham um papel fundamental no processo de ensino-aprendizagem, especialmente para alunos da 1ª classe da escola primária. Este estudo visa compreender a importância dos jogos nesse contexto específico, com foco na Escola Primária 4028 em Cacuaco, Luanda, durante o ano letivo de 2022/2023.

Segundo (Miranda 2001, p.30), com a prática de jogos e brincadeiras as crianças ampliam seus conhecimentos sobre elas mesmas, sobre as pequenas pessoas ao seu redor e no mundo em geral, permitindo assim o desenvolvimento de múltiplas linguagens e descobrem regras, organizam pensamentos, manipulam objectos assumem diferentes papéis e aprendem a socializarem – se.

A educação infantil é considerada fundamental para o desenvolvimento integral da criança, devendo oferecer a esta momentos prazerosos que venham satisfazer as necessidades básicas, proporcionando actividades com jogos e brincadeiras infantis que resultem na aprendizagem da criança, descobrindo suas habilidades e propiciando seu cognitivo. Através do contato da criança com os jogos e brincadeiras, permite-se a construção de um novo mundo, de uma realidade rica de significados. A brincadeira, portanto, não é o brinquedo, o objeto, e também não é a técnica, mas o conjunto de procedimentos e habilidades.

A brincadeira possibilita sempre uma experiência original, reveladora, única, mesmo que as crianças estejam repetindo a brincadeira pela milésima vez. A brincadeira é a plena realização da imprevisibilidade. Sabendo-se da grande importância que os jogos e brincadeiras exercem na aprendizagem das crianças é que este artigo analisa a partir da pesquisa bibliográfica, dando ênfase a leituras que contemplem o quanto é necessário a utilização do brincar no dia-a-dia das crianças.

De acordo com (Miranda 2001, p. 32), o facto de o jogo ser descontraído e alegre distingue como uma das maneiras eficientes de ensino, podendo ser usado como artifício para o bom desempenho da criança em conteúdos mais abrangente.

Os jogos sempre fizeram parte da vida do ser humano e desde os primeiros anos de vida os jogos e as brincadeiras são mediadores da criança na sua relação com as coisas do mundo.

Apesar do reconhecimento geral da importância dos jogos no processo de ensino-aprendizagem, ainda existem desafios específicos enfrentados pelos alunos da 1ª classe da Escola Primária 4028 em Cacuaco, Luanda, durante o ano letivo de 2022/2023. Estes desafios podem incluir acesso limitado a recursos educacionais adequados, falta de formação adequada para os professores em integração de jogos na sala de aula e barreiras culturais que podem influenciar a aceitação dos jogos como ferramenta educacional. Este estudo pretende identificar e analisar tais desafios, bem como propor soluções para maximizar o potencial dos jogos no processo de aprendizagem desses alunos.

Infelizmente muitas instituições escolares da educação infantil permanecem com uma gama de atividades repetitivas, descontextualizadas, tendo como finalidade um desenvolvimento da coordenação motora através do treinamento manual e conceitos decorados.

Percebe-se, no entanto, que esse não é o melhor método no favorecimento da construção do entendimento, muito menos o melhor caminho para proporcionar o conhecimento das capacidades intelectuais envolvidas no seu desenvolvimento.

Na escola 4028 notamos ausência de jogos processo de ensino e aprendizagem. Uma vez que os alunos aprendem a desenvolver a sua capacidade motora com relação ao seu dia a dia. Eis a razão da escolha do tema. Pois, os jogos desenvolvem atitude colectiva de actividade, imaginação independência, iniciativa e ajuda mútua. Diante desta situação colocamos a seguinte pergunta de partida:

- **Que importância tem os Jogos no Processo de Ensino Aprendizagem. Caso Escola do Ensino Primário Nº 4028, Cacuaco?**

Formulação das hipóteses

Para que os objetivos da pesquisa sejam atingidos e para que seja possível responder a nossa principal inquietação foram testadas três (3) hipóteses. Ou seja,

Depois de formulada o problema e a pergunta de investigação, debruçou-se acerca das hipóteses do referido trabalho. Sendo que as mesmas são as seguintes:

H1. Os jogos e brincadeiras jogam um papel muito relevante no processo de ensino aprendizagem, podem ser elementos catalisadores, capazes de contribuir para o processo de resgate do interesse do aluno, na tentativa de melhorar os vínculos afectivos com a situação de aprendizagem.

H2. Os Jogos e Brincadeiras servem de incentivo para a participação activa dos alunos no sistema escolar.

H3. Os jogos e brincadeiras inspiram novos desafios e interesse dos professores em trazer novas descobertas no processo de ensino e aprendizagem.

Formulação dos Objectivos

Segundo Zassala, (2012) “O objectivo é a meta a ser alcançada, deve ser definido de forma clara, precisa em termo de tipo de relacionamento entre as variáveis”. Tendo em conta o tema definimos os seguintes objectivos:

Geral

Analisar a importância dos Jogos no processo de ensino aprendizagem. caso escola do ensino primário nº 4028, Cacuaco/ Luanda.

E temos como objectivos específicos os seguintes:

Específicos

- Descrever a importância de jogos no processo de ensino aprendizagem. Caso escola do ensino Primário Nº 4028, Cacuaco, Luanda.
- Identificar a influência dos jogos e brincadeiras processo de ensino aprendizagem. Estudo de caso Escola do Ensino Primário Nº 4028, Cacuaco/Luanda.
- Contribuir com sugestões metodológicas para a melhoria da utilização de jogos e brincadeiras processo de ensino aprendizagem. Escola do Ensino Primário Nº 4028, Cacuaco/Luanda.

Justificativa

O tema é de estrema importância. Pretende – se contribuir aos profissionais da educação com uma reflexão a cerca dos jogos na aprendizagem das crianças. Consideramos ainda, a utilização de jogos no ambiente escolar traz muitas vantagens para o incentivo da criança, como por exemplo, o jogo é um impulso natural da criança funcionado assim como grande motivador; a criança através do jogo obtém prazer e realiza um esforço espontâneo e voluntário para atingir o objectivo do jogo; o jogo mobiliza esquemas mentais, estimula o pensamento, a ordenação de tempo e espaço; o jogo integra várias dimensões da personalidade, afectiva, social, motora e cognitiva, além de favorecer o desenvolvimento de habilidades como coordenação, obediência às regras, senso de responsabilidade, senso de justiça, iniciativa pessoal e grupal.

Escolhemos esse tema e a escola porque descobrimos que as crianças através dos jogos elas conseguem aprender a ler e contar jogando.

No que diz respeito a escolha da escola nº4028 por se situar próximo das nossas residências.

A actividade lúdica, podemos entender como uma ação divertida, relacionada aos jogos, seja qual for o contexto linguístico, com ou sem a presença de regras, sem considerar o objeto envolto nesta ação. Ela é essencialmente humana e provém de uma actividade interessada, não voltada para o prazer sensorial que proporciona esse resultado.

As actividades lúdicas proporcionam momentos de descontração e prazer, incertezas e exploração. “brincar e viver são conceitos intimamente implicados; o acto de brincar está no eixo constitucional do sujeito, na edificação das estruturas que possibilitam o viver criativo.

Este estudo é relevante academicamente, pois contribui para o avanço do conhecimento sobre o papel dos jogos no processo de ensino-aprendizagem, especialmente para alunos da 1ª classe. Ao investigar o impacto dos jogos na compreensão e retenção de conceitos, fornecerá evidências empíricas que podem informar práticas educacionais mais eficazes.

A pesquisa é importante para os educadores, pois oferece perceções sobre como integrar efetivamente os jogos na sala de aula, melhorando assim a qualidade do ensino e promovendo um ambiente de aprendizagem mais dinâmico e engajador. Os professores poderão utilizar as descobertas deste estudo para desenvolver estratégias de ensino mais eficazes e adaptadas às necessidades específicas de seus alunos.

Este estudo tem implicações sociais significativas, pois visa melhorar a qualidade da educação para crianças em comunidades específicas, como a Escola Primária 4028 em Cacuaco, Luanda. Ao promover uma abordagem de ensino mais inclusiva e acessível, contribui para reduzir as disparidades educacionais e proporcionar oportunidades iguais de aprendizagem para todos os alunos, independentemente de seu contexto socioeconômico.

A pesquisa proporcionará uma base científica sólida para entender os benefícios dos jogos no processo de ensino-aprendizagem, com base em evidências empíricas coletadas em um contexto específico. Além disso, ajudará a preencher lacunas no conhecimento existente sobre este tema, estimulando futuras investigações e debates acadêmicos sobre práticas educacionais inovadoras e eficazes.

Delimitação e limitação

A pesquisa limitou– se - a em tratar o tema" a Importância De Jogos No Processo De Ensino Aprendizagem. Caso Escola Do Ensino Primário Nº 4028, Cacuaco," o estudo de caso realizado na Escola do Ensino Primário Nº 4028, Cacuaco, Província de Luanda. E a pesquisa foi delimitada nas crianças desta escola.

Estrutura do trabalho

Assim sendo, o trabalho está dividido em três capitulos:

No primeiro capítulo falamos da fundamentação teórica.

No segundo capítulo falamos da metodologia onde abordou-se as questões metodológicas de estudo.

No terceiro e ultimo capítulo, fez-se a discussão dos resultados, onde contempla as conclusões, sugestões, referências bibliográficas e os apêndices assim como os anexos.

CAPÍTULO I. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

1.1. Definição de Termos e Conceitos

Para se evitar equívocos, procuramos distinguir os termos chaves do nosso trabalho. Os termos chaves são precisamente as seguintes: Importância, jogos, processo, ensino, aprendizagem.

- **Importância**

Importância é um substantivo feminino que caracteriza tudo aquilo que tem grande valor ou relevância.

A palavra tem origem do latim *importans*, de *importare*, que significa “ser significante em”, Aurélio (2013).

Segundo dicionário Língua Portuguesa *(2016), a* palavra importância é um substantivo feminino, sinonimo de grande valor, quantia, preço, custo, consideração, interesse; relevância; valor, autoridade, prestígio, influência

- **Jogos**

Segundo, Gagné, (1971, citado por Dohme, 2011, p.17), o conceito de “jogo é usado para referir a actividade individual das crianças na construção com blocos como actividades em grupo de canto ou dança e na visão de Haetinger (2012, também citado por Dohme, 2011, p.17) afirma que:

> A etimologia da palavra deriva do anglo-saxão plega, plegan, significando originalmente jogo ou jogar, mas indica também um movimento rápido, um gesto, um aperto de mão, bater palmas, tocar instrumentos musicais, e todos os tipos de exercícios físicos.

A palavra “jogo” deriva de jocus (divertimento, jogo de palavra) bastante frequentemente traduz ludus, mas não em todas as suas aceções.

Ludus designa também escola, enquanto que nosso jogo em seu uso tenderia mais a designar o que se opõe ao escolar, senão à escola como instituição (Jesus, 2010). Podemos dizer que: Jogo é o que o vocábulo científico denomina actividade lúdica, é considerado como uma actividade que imita ou simula uma parte do real. Possui a capacidade de interagir com a realidade, inserindo o participante no tema que é proposto (Kishimoto, 2016).

Souza (2007, p. 45) propõe uma definição para o jogo que abrange tanto as manifestações competitivas como as demais.

Na visão de West (2000, p.16) o jogo é o meio eficiente de ensinar uma criança.

A possibilidade de apropriação de conhecimentos se faz presente, nas interações sociais, desde que a criança vem ao mundo. Sendo assim, menosprezar a capacidade de elaboração subjetiva de cada ser humano ou a responsabilidade de instituição de educação infantil frente à gama de conhecimentos que serão colocados à disposição das crianças significa, no mínimo, empobrecer o universo infantil (Cano, 2007 apud Barros, 2009, p.26).

A par dos conceitos apresentados pelo autor Dohme (2011) e Weston (2000), podem perceber a pertinência da utilização dos jogos na sala de aula, ele serve de motivação para aprendizagem da criança.

Para Kishimoto (1994), define o jogo como “actividade física ou mental fundada em sistema de regras que definem a perda ou o ganho”. Aqui a característica principal são as regras e não o carácter livre da brincadeira. No entanto, apesar das regras o jogo é uma actividade prazerosa.

Para Kishimoto (1994), a acção que a criança desempenha ao concretizar as regras de jogo, ao mergulhar na acção lúdica é o lúdico em acção. Dessa forma brinquedo e brincadeira relacionam-se directamente com a criança e não se confundem com o jogo.

- **Ensino**

O dicionário breve de pedagogia (2001) citações Carvalho (2009, p.24); “O ensino é um processo pelo qual o professor transmite ao aluno o legado cultural em qualquer ramo do saber”.

Segundo Libânio, (2011, p. 12);

> O ensino é uma acção delimitada e organizada. Ensinar é a actividade pelo qual o professor, através de métodos adequados, orienta a aprendizagem dos alunos. Professor e a assimilação activa como actividade autónoma e independente do aluno. Entre outras palavras o processo de ensino é uma actividade de medição. Ensino é uma combinação adequada as conduções do processo pelo qual são providos as condições e os meios para os alunos se tornarem sujeitos activo na assimilação de conhecimentos.

Ensinar é a actividade que tem por finalidade que o outro obtenha o conhecimento.

Para que se tenha um ensino de forma que realmente agregue valor é preciso que o professor como sendo um transmissor de conhecimentos se utilize de métodos

e técnicas adequadas que tenham base não apenas no contexto geral como o local, assim a necessidade básica do aluno será encarada como uma ponte para o ensino e não como um obstáculo (Montana, 2008, p. 94).

Segundo Luck (2015, p. 54), processo de ensino e aprendizagem consiste na interação da actividade do professor ensinar e dos alunos aprender e nele inclui também a colaboração de outros.

- **Aprendizagem**

Piletti (2010, p.29) conceitua aprendizagem como sendo um processo de aquisição e assimilação mais ou menos consciente de novos padrões e novas formas de perceber, ser, agir".

Fernandes (2014, p. 14) considera a aprendizagem como "o processo pelo qual o indivíduo adquire novas associações dentro de si próprio; associações que estabelecem pontes entre o que o indivíduo já sabia e o que pode aprender ou aprendeu"

(Petrovski, 2018, p. 204) que a aprendizagem pressupõe uma modificação externa, de tipo físico (no comportamento), produto de outra interna, psicológica, que permite alcançar determinado objetivo; e que só podemos considerar aprendizagem se a modificação for adequada e estável na atividade que surge, graças a uma atividade precedente e não provocada diretamente por reações fisiológicas e inatas do organismo.

A respeito, (Drovet 2015, p. 84) afirma que conceito de aprendizagem não é restrito somente aos fenômenos que ocorrem na escola; o termo tem um sentido muito mais amplo: abrange os hábitos que formamos, os aspectos de nossa vida afetiva e a assimilação dos valores culturais.

(Witter; Lomônaco, 2014, p. 27) a conceituação de aprendizagem como mudança de comportamento resultante de prática ou experiência anterior, na verdade estamos equiparando aprendizagem à mudança de comportamento.

1.2. Breve historial sobre jogos e brincadeiras

Brincar é uma característica inerente ao ser humano. E não está voltada somente para a criança, por isso adulto também brinca em especial aquele que tem conhecimento dos benefícios trazidos por esta actividade fantástica, mas que tem se tornado estranha em nossas vidas.

Estranha por que as brincadeiras foram eliminadas ou substituídas por outras consideradas “produtivas”. Devidos muitos factores, dentre os quais podemos citar as reduções de espaço geográfico com o crescimento das cidades, as mudanças nos hábitos de vida da população com advento da tecnologia e à falta de conhecimento sobre o assunto.

Segundo Friedmann (2006) nos séculos XIX e XX, o paradoxo em torno do brincar dificultou sua definição, levando a diferentes explicações sobre como, porquê e quando o brincar acontece. Abordando também as transformações que ocorreram com o tempo e o advento das fábricas que passaram a dar mais atenção a funcionalidade desses brinquedos direccionados a fins pedagógicos.

> Até o século XIX, a indústria de brinquedos não existia, e tais actividades ficavam sob comando das oficinas e dos artesãos que os fabricavam. Já no século XX, com a Revolução Industrial, o lúdico foi transformado em produto de consumo de alta rentabilidade. “Assim, a história e a evolução do lúdico caminham junto com os grandes movimentos da humanidade, com a inovação e os avanços da tecnologia”, (Teixeira, 2014 p. 26).

Neste sentido, os avanços tecnológicos apesar de não ter chegado com a mesma intensidade nas escolas como tem chegado a diversos sectores relacionados à vida das pessoas como medicina, agricultura, pecuária, transportes, etc.

No entanto, tem contribuído para que aconteça uma abertura maior com relação a introdução de novos elementos metodológico nas aulas, sendo os jogos e as brincadeiras umas ferramentas hoje utilizadas para se ter um melhor resultado na aprendizagem das crianças da educação infantil.

> Na idade Média o jogo servia para divulgar princípio de moral ética e já se tinha a ideia de usá-los junto aos conteúdos de disciplinas escolares, porém, não era considerado sério, por estar associado também ao azar. Em contrapartida, no renascimento, havia uma compulsão lúdica: “o jogo era visto como uma conduta livre, que favorecia o desenvolvimento da inteligência e facilitava o estudo. Por isso foi adaptado como instrumento de aprendizagem de conteúdos escolares”. (Friedmann, 2006, citado Teixeira, 2014 p. 26).

Como se observa os jogos está presente no meio escolar e na história da humanidade desde muito antes do surgimento dos estudos sobre o assunto, ou seja, o jogo como facilitador da aprendizagem de conteúdos escolares numa época em que escola era para uma elite seleccionada com objectivos traçados pela família com uma

motivação superior a dos nossos dias, onde já se pensava em actividades que alargassem as experiências sensoriais expressivas corporais que possibilitasse movimentação ampla das crianças sendo estas, proporcionada pelo jogo, criando relações significativas com o mundo físico e social da criança/ jovem, sem atá-los somente a um resumido modelo de actividade.

Segundo Friedmann, (2012, p. 54) brincadeira evolui e se modifica ao longo dos tempos como também o estudo vem de longa data do que a primeira colecção sobre brincadeira.

> As brincadeiras tradicionais infantis são uma forma especial da cultura folclórica que se opõe a cultura escrita, oficial e formal. O que a caracterização de seus critérios de formação e seus mecanismos de transmissão, o que fazem dela um tipo de folclore infantil de cultura popular em geral, anonimamente criada e modificadas num processo de esforço colectivo, elas são a produção, espiritual do povo acumulada através dos tempos, (Friedmann 2012 p. 59).

Os jogos e as brincadeiras acompanham o desenvolvimento da civilização humana desde seus primórdios. Perante esta evolução, busca-se reorganizar o conceito de brincadeira no dia-a-dia das salas de aula, como também busca-se compreender como se dar este processo que tem atraído a atenção das crianças, claro, desde que bem trabalhado no significado do que é incorporação de elementos para aquisição do conhecimento formal com objectivos claros e precisos, é evidente e pode ser comprovando sua funcionalidade quando se trata de trabalho na educação infantil já que criança é movimento e que os jogos a e as brincadeiras permitem essa abertura tornado as aulas atractivas e prazerosas.

1.3. Como é que os jogos aparecem na escola?

Foram muitos os educadores que reconheceram que o lúdico tinha um valor formativo. De entre eles, podemos destacar Froebel, Montessori, Pestalozzi, Rosseau, Comenius, Decroly, Vygostky e Piaget. Todos estes teóricos da educação defenderam a ideia que o lúdico podia ser uma ferramenta para o processo ensino aprendizagem das crianças.

> No entanto, segundo Retondar (2007, p. 76) só a partir do movimento da Escola Nova é que se difundiu a ideia de aplicar o jogo na sala de aula. Comenius, na sua obra, Didáctica Magna, apresentou uma concepção de educação que defendia que a aprendizagem se dava através da acção. Na sua teoria considerava que a infância era um período de grande desenvolvimento e, como tal, aconselhava os jogos.

Já no século XVIII, outros dois grandes teóricos da educação, Rosseau e Pestalizzi, analisaram a contribuição do lúdico no processo da formação da criança.

Segundo Haigh (2011), ele reconhece a importância dos jogos como sendo ferramentas educacionais eficazes, pois para além de exercitar os sentidos, o corpo a as suas habilidades; estes também ajudavam nas relações sociais.

Para este autor, o ato de educar deveria basear-se nas necessidades das crianças e nos conhecimentos que estas já possuíssem. Deste modo, a melhor forma para o alcançar era por meio do jogo, onde as crianças de uma forma espontânea demonstravam os seus conhecimentos, interesses e necessidades.

Cabe também destacar o trabalho de Froebel que atribuiu um papel importante ao jogo no trabalho pedagógico.

Segundo o mesmo autor, Haigh (2011), “Froebel pôs em prática a teoria do valor educativo do jogo, principalmente no jardim-de-infância e para isso elaborou um currículo centrado em jogos para o desenvolvimento da percepção sensorial, da expressão…”

Este teórico acreditava que a criança se desenvolvia através do contacto directo com brinquedos e objectos, isto é, agindo e, não apenas a escutar e a olhar. Tendo esta preocupação, criou pequenos objectos geométricos como os cilindros e os cubos. Na sua opinião, o educador deveria brincar com as crianças interagir com as elas, fortalecendo assim a relação criança – adulto e, encorajá-las a explorar o meio envolvente.

Focando a metodologia de Decroly, também defendia que o lúdico era uma forma para chamar à atenção da criança e que contribuía para a aprendizagem de novos conhecimentos. Decroly focou o brincar como algo espontâneo que nasce com a criança e, é alterado por ela para lhe dar prazer.

A concepção de Piaget, fazia alusão que através dos jogos as crianças assimilavam o mundo á sua volta de forma divertida e prazerosa ao mesmo tempo que se desenvolviam. Consoante o estágio de desenvolvimento que a criança se encontrava explorava os brinquedos de forma diferente.

Por último, também Vygostky (1989) deixou o seu contributo com os seus estudos, ao dizer que o jogo é uma actividade que ao mesmo tempo que dá prazer também responde às necessidades das crianças.

Como podemos constatar, foram muitos os teóricos da educação que ao longo dos tempos se debruçaram sobre o papel dos jogos no contexto escolar. Aos poucos o jogo foi ganhando espaço no meio escolar e nos dias de hoje, os jogos são

considerados por muitos educadores, ou seja, um meio excelente para formar a criança sendo indispensáveis ao processo ensino-aprendizagem.

1.4. Evolução Histórica do Jogo

É preciso retomar um pouco na história da humanidade para compreendermos as diferentes visões sobre o jogo. No entanto, é necessário relembrar que as mudanças não aconteceram instantaneamente.

A relação entre o jogo e a educação vem de muito longe. Estes sempre marcaram presença nas diferentes épocas e, foram objecto de estudo ao longo dos tempos o que nos permite hoje compreender melhor os aspectos históricos dos jogos.

Segundo Kishimoto (2005), que elaborou um estudo sobre os aspectos históricos do jogo e sobre os estudiosos que mais ênfase deram ao jogo como ferramenta a utilizar para educar a criança.

Fazendo assim, uma viagem pela história do jogo, podemos verificar que na Grécia Antiga, já Platão dizia que os jogos educativos deveriam fazer parte dos jogos de deporto estavam em evidência, daí o filósofo dar grande valor moral e educativo.

Entre os egípcios, romanos e maias, os jogos eram usados para transmissão de conhecimentos e valores, das gerações mais antigas para as gerações mais novas.

No período do cristianismo, os jogos foram desvalorizados uma vez que eram considerados profanos e imortais.

No século XVI, os humanistas deram novo valor aos jogos educativos e desenvolveram novas propostas pedagógicas com a utilização dos jogos e brinquedos. Podemos destacar Rabelais, Rousseau, Froebel, Dewey, Decroly,

Brincar ajuda a criança no seu desenvolvimento social, físico, intelectual e afectivo; é através das actividades lúdicas que a criança desenvolve a expressão oral e corporal, integra-se na sociedade e constrói o seu próprio conhecimento.

1.5. A Psicologia, a infância e o brincar

Segundo Batista (2013), o discurso que atribui à brincadeira um valor educativo relaciona-se com a história e tem origem ideológica e científica. Por um lado, o movimento romântico, que no início do século XIX, empreende a mudança na concepção de criança (de negligenciada passa a ser vista como pura e boa) e na compreensão do papel da brincadeira.

De outra parte, a Psicologia, como campo do conhecimento que se firma como ciência no início do século XX e tenta fundamentar cientificamente o valor de educação outorgado à brincadeira.

Neste sentido, reconhecemos que a função atribuída ao jogo depende, estritamente, da representação que se tem da criança. De forma ponderada, o autor não nega que a brincadeira facilita sim o desenvolvimento e pode até ser educativa, mas alerta que isso acontece com uma importância e efeitos menores do que esses discursos alardeiam.

Em outro estudo Almeida (2003) destaca que o movimento da Escola Nova ajuda a instaurar e a sedimentar a modernidade pedagógica que inclui o jogo. Baseada na Psicologia, a educação renovada expressa uma justificação quase biológica (natural) para o papel do jogo na escola, abrindo espaço ao mesmo para satisfazer as crianças e suas necessidades, destinando ao jogo um valor educativo.

Percebemos com isso como os enunciados da Psicologia conformam o discurso pedagógico, formando o que Foucault (2005) chamou de “campo de concomitância”, isto é, suas premissas são aceitas para o raciocínio e valem como conformação analógica.

As estratégias de reforço e dispersão são destacadas pelo autor que sugere descrever “[...] o papel desempenhado pelo discurso estudado em relação aos que lhe são contemporâneos e vizinhos [...]” (p. 74), posto que podem estar em uma relação de complementaridade com outros discursos.

Por isso, Cano (2007) questiona quais seriam as práticas, espaços e arranjos que maquinam nossa subjetividade e dão ao sujeito uma forma psicológica. Segundo ele, a “maquinação do ser” acontece em uma multiplicidade de cenários que permeiam nossa existência e a tornam inteligível e praticável, como por exemplo, no trabalho, nas escolas, nas clínicas, no comércio, no governo, dentre outros.

Poderemos compreender melhor as práticas de subjetivação se as concebermos em termos das complexas interconexões, técnicas e linhas de força que se estabelecem entre componentes heterogêneos, incitando, tornando possível e estabilizando relações particulares connosco mesmos, em locais e lugares específicos (Jesus, 2010, p.176).

No quotidiano da educação infantil exerce-se um trabalho constante sobre o eu e a construção da criança moderna. Assentadas no desenvolvimento da criança descrito pela Psicologia as práticas com os sujeitos infantis privilegiam os jogos e brincadeiras como aparatos pedagógicos, especialmente, propícios ao trabalho com as crianças em propostas de ensino que almejam a aprendizagem de condutas, comportamentos e também de conceitos e noções científicas (Imbernóm, 2011, p. 76).

O brincar e os jogos, transformados em instrumentos educativos, servem para incutir normas, conceitos, conhecimentos, como muito é destacado no material. Ou seja, produzem o que as crianças são, o que nós somos, constroem o ser social e cultural, de uma maneira naturalizada, mas complexa.

Nas organizações modernas a educação serve para internalizar uma série de conformidades básicas uma vez que veicula e faz funcionar uma rede de relações de poder, as quais lançam mão de meios estratégicos, são hábeis, empregam diferentes mecanismos, garantindo diferentes efeitos produtivos.

Nallem (2005, p. 76) afirma que a subjetividade é constituída por meio da ligação dos sujeitos a outros objetos e práticas, multiplicidades e forças. Nos diferentes contextos e situações e por meio de variadas formas de relacionamento o sujeito é produzido e para entender como chegamos a ser o que somos o autor sugere a análise das técnicas, das intensidades, das autoridades e dos aparatos operantes na sociedade e em suas instituições.

1.6. As marcas do brincar institucionalizado

Como assinalamos, as crianças brincam de diferentes maneiras nas mais diversas situações.

Contudo, é institucionalmente que podemos verificar uma maior intervenção do adulto na condução das brincadeiras, na direção das ações. Na educação infantil, por exemplo, em geral as práticas de brincadeira restringem-se aos momentos em que a professora permite e propõe, sendo que estas iniciativas, em geral, acontecem com um fim instrucional, ou seja, com a intencionalidade de, por meio da brincadeira, ensinar algum conteúdo.

Neste sentido, o brincar deve seguir regras, etapas, orientações e encaminhamentos previamente pensados pelo adulto negando, muitas vezes, a

participação deliberada das crianças e a ampliação de suas criatividades. Neste contexto, o brincar não considera a iniciativa da criança, não permite que ela explore o faz-de-conta e limita ações, em nome de uma pretensa aprendizagem (Oliveira, 2010, p. 54).

Podemos dizer, então, que é o investimento, a lógica educacional calcada nas orientações da Psicologia, que atribui significações diversas aos jogos e brincadeiras, de acordo com seus usos ou orientações para uso, essas apoiadas em intencionalidades no que se refere à formação dos sujeitos infantis.

A partir disto, a maneira com que os professores encaminham as brincadeiras, a forma como disponibilizam os brinquedos no espaço institucional, enfim, o sentido atribuído ao brincar tem papéis diferentes na constituição das subjetividades das crianças.

Práticas estritamente controladas, planejadas e dirigidas, bem como brinquedos guardados em grandes armários, revelam uma concepção de que o brincar precisa ser constantemente vigiado.

Souza (2007, p. 79) explicita como a disciplina e a regulação se expressam nas experiências vivenciadas pelas crianças nas escolas:

Nas escolas, os indivíduos não fazem qualquer coisa, em qualquer momento, em qualquer lugar. Os espaços são cuidadosamente delimitados, o tempo é marcado por um cronograma preciso, regular e regulado, os aprendizados são organizados em etapas, de forma tal a exercitar em cada período, um tipo de habilidade específica.

Um conjunto de formas reguladas de comunicação (lições, questionários, ordens, exortações, sinais codificados de obediência) e um conjunto de práticas de poder (clausuramento, vigilância, recompensas e punição, hierarquia piramidal, exame) conformam o campo do que é possível perceber, dizer, julgar, pensar e fazer na instituição escolar.

Como afirma Dowbor (2008, p. 54), na mesma linha de pesquisa, é principalmente nas instituições educativas que o funcionamento do poder produz as almas dos que são vigiados, corrigidos, treinados.

No que se refere às brincadeiras Haetinger (2012) destaca que os materiais para brincar, em geral, são considerados como elementos desestabilizadores do

ambiente, potencialmente desarticuladores das relações e das normas de conduta, daí porque as instituições educativas valerem-se de um regramento em relação a esses objetos.

Sobre os brinquedos infantis privilegiados, Pertes (2003, p. 98) considera que "[...] quando os produtos da cultura aparecem associados a um quadro de confinamento eles passam a atuar sobre um vazio significativo e assumem o papel de preencher sentidos".

Gagné (1971, p. 54) considera o brincar como envolto em interesses e imposições culturais e aponta que historicamente as crianças de Educação Infantil vêm tendo acesso apenas a certos tipos de brinquedos e isso, certamente, produz efeitos na constituição de subjetividades infantis. Determinados artefatos estimulam ações particulares e induzem a determinadas interpretações que coincidem com os interesses daqueles que os produzem.

Nas brinque tecas das instituições o espaço, os brinquedos oferecidos e as atividades permitidas podem evidenciar ou não o governamento das crianças.

Como assinala Barbosa (2007, p. 87), ao definirmos/escolhermos o brinquedo adequado para o momento e suas ações possíveis, o desenvolvimento permitido é limitado e conformado.

Oliveira (2010, p. 54) assinala que o jogo é valorizado pela educação desde que seja objeto de investimento científico, sendo sua importância repetida por muitos pesquisadores e profissionais e, na maioria das vezes, inquestionada.

Segundo o autor, geralmente a escola trata de encontrar um espaço justo para o jogo, mantendo, porém sobre a atividade lúdica um controle educativo em que "O jogo aparece, então, como um momento mais necessário e submetido do que desejado" (p. 151). É comum observarmos na organização espacial das salas de educação infantil os brinquedos em prateleiras altas ou trancados em armários, o que revela uma concepção de brincar como atividade desestabilizadora e que, portanto, deve ser controlada.

Além disso, esta condição revela que o brincar só pode acontecer quando os adultos permitirem, uma vez que as crianças dependem deles para terem acesso aos brinquedos.

Segundo Kishimoto (2016, p. 54), na atualidade a maioria das instituições infantis adota o modelo escolar evidenciado pela rigidez dos horários e espaços, pelas atividades padronizadas, pelos poucos espaços para o brincar e pela ausência da possibilidade de escolha da criança.

Embora documentos e planejamentos citem o brincar como foco na educação infantil, na prática não há um projeto educativo voltado para isso. Quando as crianças podem usar os brinquedos são aqueles escolhidos pelo adulto, que os selecionou e também fiscaliza sua utilização.

Com respeito aos materiais, nas actividades lúdicas os brinquedos adquirem importância primordial, sendo instrumentos eficazes na educação das crianças. Disso decorre que os objetos são apresentados a partir de seu potencial pedagógico, adquirindo status de educativos nas práticas e nas instituições. Tais colocações podem reforçar a compreensão de que os materiais são elementos essenciais e potencializadores do ensino por si só, o que entendemos que não acontece de forma generalizada e muito menos garantida. Assim, o jogo é tolerado e sugerido em um espaço e com materiais controlados.

No entanto, o investimento pedagógico pode transformar o jogo em outra coisa que não é mais realmente jogo, já que está tão distante da cultura lúdica da criança (Furtado, 2012, p. 32).

Para Barros (2009, p. 12), quando há uma transformação da atividade lúdica para adaptá-la às exigências escolares podemos evocar uma domesticação da criança por meio do jogo, na medida em que se verifica uma sucessão de comportamentos que têm sua origem fora do jogador.

Para Kishimoto (2013, p. 41), o brincar livre, quando aparece, está ausente de opções e alternativas, sem objetos estimuladores e geralmente usado para preencher tempos entre uma atividade dirigida e outra, o que evidencia uma dicotomia entre brincar e educar.

A ação motora não é reconhecida, na maioria das vezes, como relacionada com o desenvolvimento da linguagem e da exploração. Isto permite considerar que brincadeiras estruturadas, formalizadas, dirigidas, geralmente com fins escolarizantes marginalizam a expressão, a criatividade e a iniciativa das crianças. Se o brincar é dirigido e restringe-se a brinque teca ou ao parque evidencia-se que o mesmo está

ausente de uma proposta pedagógica que incorpore o lúdico como eixo de trabalho na educação infantil.

Explicita-se a fragmentação da compreensão de desenvolvimento infantil, destacada por Kishimoto (2013, p. 65).

A fragmentação e compartimentalização de aspectos do desenvolvimento infantil (físico, intelectual, psicológico e social) espelham-se nas concepções dos profissionais, na organização do espaço físico, materiais e práticas pedagógicas.

Na sala de aula ocorre o desenvolvimento intelectual e psicológico, no pátio, o físico e social. A partir destas concepções o professor 'seleciona' um lugar para o brincar e as brincadeiras dentro da rotina de actividades.

Porém em geral, ou o brincar acontece de forma dirigida ou predominam práticas espontaneístas, um deixar brincar sem opções de brinquedos e contextos estimuladores para as crianças.

Neste contexto, o direcionamento verificado nas atividades ignora a escolha da criança e padroniza as ações. Os adultos escolhem os brinquedos, os materiais, o que a criança deve brincar e como. Ao declarar como se brinca e quais os encaminhamentos necessários, a educação padroniza e elege um modelo como único e desejável. É a forma que cada um utiliza para nomear o seu brincar.

Seguem-se alguns exemplos: jogo de futebol; Jogos Olímpicos; jogo de damas; jogos de azar; jogo de palavras; jogo de empurra; brinquedo -objeto destinado a divertir uma criança, suporte da brincadeira; brincadeira - ação de brincar, divertimento. Gracejo, zombaria. Festinha entre amigos ou parentes. Qualquer coisa que se faz por imprudência ou leviandade e que custa mais do que se esperava: aquela brincadeira custou-me caro (Monteiro, 1998, p. 32).

1.7. **Importância de jogos e brincadeiras para aprendizagem da criança na educação infantil**

A brincadeira desenvolve a autoestima das crianças, ajudando-as a vencer, de forma progressiva, suas aquisições com criatividade. Nas brincadeiras, as crianças transformam os conhecimentos que já possuíam anteriormente em conhecimentos gerais com os quais brincam (Barbosa, 2006).

Segundo Oliveira (2010, p. 43), a brincadeira é recurso privilegiado de desenvolvimento da criança pequena que aciona e desenvolve processos psicológicos particularmente a memória e a capacidade de expressar elementos com diferentes linguagens de representar o mundo por imagens, de tomar o ponto de vista do interlocutor e ajustar seus próprios argumentos por meio de confrontos de papéis que neles se estabelecem, de ter prazer e de partilhar situações plenas de emoção e afetividade.

A importância do brincar está também ligada ao desenvolvimento da imaginação, na fundamentação de afetos, exploração de habilidades e na medida em que assumem vários papéis, concebe competências cognitivas e interativas. É no âmbito das brincadeiras que também se encontram os jogos, este tem como finalidades desenvolver o raciocínio lógico, trabalhar a competitividade.

Froebel foi o primeiro educador a dar ênfase nas atividades lúdicas, brinquedos, idealizando recursos para que as crianças se expressassem como blocos de construção, onde as atividades criadoras seriam expostas em papéis, papelão, argila e serragem (Friendman, 2006, p. 54).

Dessa forma Nguluve (2010, p. 45), chama a atenção que se deve primeiro fazer com que a criança conheça seu próprio corpo por meio de ritmos e movimentos das partes do seu corpo. Vale ressaltar que a criança terá mais ânimo para aprender, com isso saberá fazer relações harmoniosa entre o meio em que vive e a natureza.

Muitos teóricos assinalam a importância do jogo infantil como recurso para educar e desenvolver a criança desde que respeitadas às características da atividade lúdica.

1.8. Os jogos e brincadeiras no ensino primário

Apesar de termos já conceituado o “jogo” apraz-nos ainda começar nossa abordagem sobre esta actividade no ensino primário com a definição de Imbernón (2011, citado por Dohme, 2011, p.16), segundo a qual, jogo é:

> uma actividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regas livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da vida quotidiana.

Partindo do exposto, podemos recordar ou sublinhar o modo como as crianças se congregam para jogar, o cumprimento das regras estabelecidas independente da

tipologia dos jogos a ser utilizada. Elas se sentem compenetradas, alegrias, que muitas vezes se esquecem de os outros dever a elas inerente.

Nestas actividades, elas de maneira indireta construem conhecimento assistemático que por sua servirá de base para o conhecimento sistematizado (Batista, 2013, p. 34).

Queremos ressaltar que nosso foco de estudo é o ensino primário, de modo particular a primeira classe, pois é nela que algumas crianças começam a sua vida académica, diferente daquelas que têm acesso ao pré-escolar que em nossa realidade, é uma minoria. Como sabemos, a partir dos normativos educacional a idade para que a criança tenha acesso a primeira classe é de 6 anos e mesmo ensino tem o caracter obrigatório.

Segundo a Lei de Base 2001/13, no Art, 17º "O ensino primário, (...) constitui a base do ensino geral, tanto para a educação regular como para a educação de adultos e é o ponto de partida para os estudos a nível secundário". Segundo a mesma lei de base no Artigo 18º o ensino primário tem como objectivos específicos:

> a) desenvolver e aperfeiçoar o domínio da comunicação e da expressão; b) aperfeiçoar hábitos e atitudes tendentes à socialização; c) proporcionar conhecimentos e capacidades de desenvolvimento das faculdades mentais; d) estimular o espírito estético com vista ao desenvolvimento da criação artística; e) garantir a prática sistemática de educação física e de actividades gimnodesportivas para o aperfeiçoamento das habilidades psicomotoras.

Voltado para os objectivos, podemos perceber que a utilização de jogos e brincadeiras que a criança já realiza antes da idade escolar no nível de base, se dará como que o prolongamento e a própria escola alcançarão os objectivos preconizados efetivamente, visto que a partir de jogos e brincadeira, a criança aprende a comunicar-se, adquirir hábitos, atitudes e valores que a habilita a viver sabiamente na sociedade.

Na visão de West (2000, p.176):

> a idade compreendida entre 2 a 6 anos, "é chamada de idade de brincar, pois é o período de maior interesse em jogos e brinquedos, marcado pela exploração, pelo brinquedo da descoberta, pela criatividade, pelo pensamento mágico, pela dura luta por independência e pela aquisição de capacidades sociais. É um tempo de preparação para o aprendizado dos fundamentos do comportamento social, necessário aos anos escolares que virão.

Sendo os 6 anos "idade de brincar" a escola ao incorporar a actividade na competente metodologica, a formação integral da criança está garantida, pois a partir da ideia de Weston, percebemos que todas as dimensões da criança são afectada quando ela brinca e ainda mais quando tais brincadeiras são preparadas previamente pelos profissionais no caso os professores.

Almeida (2003, p.51) frisa que “6 a 11 anos fase da operação concreta: é a fase escolar em que a criança incorporará os conhecimentos sistematizados, tomará consciência de seus actos e despertará para o mundo em cooperação com seus semelhantes”.

Ainda para Almeida (2003, p. 51):

> Nessa idade a criança começa a pensar inteligentemente, com certa lógica. Começa a entender o mundo mais objetivamente e a ter consciência de suas ações, discernindo o certo do errado. Nessa fase os jogos transformam-se em construções adaptadas, exigindo sempre mais o trabalho efetivo e participativo no processo de aprendizagem, que começa a sistematizar o conhecimento existente.

Parafraseando Dowbor (2008, p. 15) diríamos que a forma da criança aprender está marcada pela maneira como foi iniciada no ensino primário, pela maneira como foi ensinada a olhar, a falar, a tocar e a perceber as cores, a utilizar as suas capacidades cognitivas. Todas as habilidades indicadas pelo Dowbor, podem ser trabalhadas por meio de jogos e brincadeiras.

A implementação ou a ainda a utilização dos jogos e brincadeiras no ensino primário é importantíssimo, pois esta é uma etapa de desenvolvimento da criança, ou seja, em que se coloca as bases que permeiam todas as actividades futura.

Para tal, segundo Barbosa (2007 citado por Kishimoto et.al. 1999, p. 68), neste “estágio de desenvolvimento a criança vai crescendo como ser humano que sabe seu corpo, seus sentidos, seus membros, meramente por motivo de seu uso ou prática, mas não por buscar de resultados em seu uso”.

Relativamente as razões da sua implantação no ensino primário de modo particular, Perrenoud (2005, p. 54-55) elucida que:

> “O jogo é uma actividade exigente, a principal actividade da criança; é um motor e uma fonte de aprendizagem; é uma das entradas para que os alunos trabalhem mais, para que se envolvam, é um desencandador que vai possibilitar a ancoragem dos saberes, o desenvolvimento das competências, o desencadeamento do prazer. O jogo é um suporte de aprendizagem que permite desenvolver: Competências disciplinares e didáticas, principalmente na área lógico-matemática e espácio-temporal, em expressão oral e escrita, no conhecimento do ambiente; Competências e capacidades tais como memorização, criatividade, imaginação, concretização, atenção, escuta, aplicação de regras, verbalização, comunicação, confrontação de pontos de vistas, habilidade motora.”

Todas as competências apontadas pelo autor, são trabalhadas de modo especial no ensino primário.

Em relação a expressão oral e escrita, como sabemos, constitui o núcleo fundamental deste ensino, onde se trabalha a oralidade da criança, transformando a

linguagem aprendida no seu da família num padrão aceito pela sociedade, a escrita passa a fazer parte da sua vida, desde dos grafismos até a aprendizagem de palavras simples sucessivamente.

Se os jogos e brincadeira são actividade que leva a cria a se envolver profundamente, então o professor não pode descurar tais recursos, aliás tornam as práticas docentes, mais produtivas e prazerosa (West, 2014, p. 34).

Deste modo, concluímos que os jogos e as brincadeiras têm muita importância na aprendizagem das crianças de modo especial no ensino primário, pois, a sua faixa etária está numa fase de transição da aprendizagem assistemática para a sistematizada, e os jogos e brincadeiras fazem parte das crianças desde o seu materno.

Os professores do ensino primário deveriam ter formação específica na componente lúdica, e as escolas por sua vez deveria possuir um espaço que possibilita os professores a aplicar diversos jogos e brincadeiras de cunho pedagógico ou seja ligado aos conteúdos em estudo (West, 2014, p. 45).

1.8. Jogos e brincadeiras como metodologia no processo ensino-aprendizagem

A utilização de uma metodologia eficaz é o primeiro passo para a qualificação do processo de ensino e aprendizagem. A partir da literatura, podemos encontrar diversas maneiras de definição.

Segundo Baptista (2013, p. 43) define a metodologia de ensino como um conjunto de estratégias, procedimentos e técnicas a serem utlizadas pelos professores a fim de viabilizar o alcance dos objectivos traçados em função de um dado conteúdos. Daí, podemos perceber que são os métodos quer de ensino, quer de aprendizagem, que define o alcance dos objectivos que a escola preconiza “formar o cidadão capaz de contribuir para o engrandecimento da sociedade”.

Nesta senda, os jogos e as brincadeiras, são elementos ou actividades que podem ser tomados como método, estratégias e técnicas para facilitara a transmissão do professor e assimilação do aluno.

Por isso, na visão de Rau (2012, p.148)

> A acção lúdica, proposta pelo jogo e pela brincadeira, é, por excelência, um dos métodos pedagógicos que possibilitam o desenvolvimento integral da criança (...). Além de estimular diferentes áreas de desenvolvimento, por ser utilizada como metodologia pedagógico para o desenvolvimento de habilidades ligadas à aprendizagem de diferentes áreas de conhecimento.

A formação da criança deve ser de forma integral e quanto os jogos e brincadeira são tornados como metodologia de ensino em sala de aula, quando a escola alcance resultados satisfatórios que promovem todas as dimensões da criança.

Para Weston (2000, p.16), "Com jogos, você pode ensinar conceitos complicados, princípios filosóficos e emoções que são difíceis de descrever em palavras.

Diferente dos outros métodos de ensino, o jogo envolve inteiramente a criança na lição ao envolver todos os sentidos, (Dowbor, 2008, p. 83). O jogo pode provocar o desenvolvimento intelectual de forma directa usando-se jogos cujo objectivo requeira inteligência e raciocínio e de forma indirecta usando-se o raciocínio estratégico para a conquista de um objecto que poderá ser físico e artístico.

Pensamos que com os jogos atingimos todas as dimensões da crianças e habilidades, pois a crianças ao brincar muitas vezes criar o seu próprio brinquedo, estimulando desta forma o raciocínio e imaginação.

Para Kishimoto (*at.al.* 2013, p. 148-151) a brincadeira:

> "também contribui para a aprendizagem da linguagem. A utilização combinatória da linguagem funciona como instrumento de pensamento e acção. Para ser capaz de falar sobre o mundo, a criança precisa saber brincar com o mundo. A brincadeira tem um papel preponderante na perspectiva de uma aprendizagem exploratória, ao favorecer a conduta divergente, a busca de alternativas não usuais, integrando o pensamento intuitivo.

Uma das funções do ensino nas primeiras classes, é desenvolver nas crianças a expressão oral e depois a escrita, por isso, as actividades que se realizam nestas está volta na compreensão do mundo da criança e depois, a criança deve ser capaz de exteriorizar o que sente ao tocar, ao observar, objecto. Daí, os manuais destas classes, estão recheados de gravuras que depois de ser observado cuidadosamente a criança partilha a sua compreensão, desenvolvendo desta forma a linguagem oral.

Na perspetiva de Rau (2012, p. 157.) a utilização de brincadeira na sala de aula "favorece o desenvolvimento do raciocínio lógico, da atenção, da concentração e da memória, aspectos que contribuem para to tipo de aprendizagem. Porém, há dois

aspectos desenvolvidos pelas brincadeiras que são essenciais para o desenvolvimento e aprendizagem: a imitação e a imaginação".

Quando a escola e professores utilizam os jogos como metodologia para concretizar o processo de ensino e aprendizagem que segue de forma descontraída ao encontro da formação integral das crianças.

O ensino nas primeiras classes passa pela "imitação e imaginário" daquilo que os professores fazem e os colegas da turma por orientação do professor faz. Estas características tão positivas para aprendizagem, são também desenvolvidas a partir das brincadeiras e de jogos. Sem estas características humanas, o processo de ensino fica completamente comprometido.

A questão do raciocínio lógico é outro elemento que o professor deve trabalhar desde as primeiras classes, pois a partir delas a criança coloca todo pensamento em volta do que existe (Nguluve, 2010, p. 34).

Continuando, Friendman (2006, p.1) afirma que, [...], através do brincar a criança pode desenvolver capacidades importantes como a atenção, a memória, a imitação, a imaginação, ainda propiciando à criança o desenvolvimento de áreas da personalidade como afetividade, motricidade, inteligência, sociabilidade e criatividade.

Jesus (2010, p.8), afirma que "o jogo só será significativo no processo educacional, quando for "interessante e desafiador", permitindo que o aluno avalie o seu desempenho e com isso perceber onde errou, contribuindo, assim, para a construção da autonomia". Por isso, não se pode utilizar os jogos e brincadeira por usar, é necessário que tomemos atenção ou consciência da sua aplicação ao serviço do processo de ensino e aprendizagem.

West (2000, p.5), afirmam que;

> Independente dos modos de mediação, o professor precisa ter em mente que o lúdico deve ser encarado com muita seriedade, ou seja, o professor que vai utilizar o lúdico nas suas aulas deve saber planear, organizar o ambiente e os materiais e ter consciência da funcionalidade motivadora do lúdico e a sua contribuição para o desenvolvimento de seus alunos. O professor não deve utilizar o lúdico para preencher o tempo livre, após uma explicação ou avaliação, mas sim utilizá-lo com fim pedagógico.

Na sala de aula não se pode jogar e brincar, mas apenas estimular a criança como se diz motiva-la, mas sim, estas actividades devem ser pensadas, planificadas tendo em conta a natureza do conteúdo a ser abordada no tempo lectivo. Por ser actividades planificadas de envolver a pessoa do professor.

Como salienta Kishimoto (2016, p. 20) “[...] O professor deve, “também, brincar e participar das brincadeiras, demonstrando não só o prazer de o fazer, mas estimulando as crianças para tais ações”.

Do ponto de vista de Jesus (2010, p.170) a utilização de jogos e brincadeiras apresenta as seguintes vantagens:

> Contribuem para ativar conhecimentos anteriores, já que seu desenvolvimento requer o conhecimento de fatos; proporcionam amplo e imediato *feeback;* como são inerentemente presenciais engajam diferentes sentidos no processo de aprendizagem; estimulam a construção de hipóteses, pois o aprendizado ocorre por tentativa e erro; São muito motivadores, pois o sucesso requer o aprendizado do material. Os jogos inspiram os jogadores a procurar dados e informações; E, como o jogo promove uma sensação de competição, os participantes são encorajados a trabalhar com mais afinco.

Gagné (1971, p. 27) afirma que “o jogo é um importante recurso didático porque corresponde a um impulso natural do aluno, satisfazendo uma necessidade interior, pois o ser humano apresenta uma tendência lúdica; contribui para o esforço espontâneo e o prazer, criando um estado de motivação e euforia como também na interação e socialização entre os alunos; estimula o pensamento e integra as dimensões afetivas, motoras e cognitivas.

São muitas as vantagens apontadas pelos autores Rau (2012) e Gagné (1971), e as mesmas torna o processo de ensino e aprendizagem eficaz e eficiente, uma vez que a busca de conhecimento, ou seja, a construção de conhecimento deve ser feita de forma prazerosa, principalmente no ensino primário em que a criança ainda não percebe qual é a função da escola.

Para Nallin (2005, p.26) O jogo e a brincadeira estimulam o raciocínio e a imaginação, e permitem que a criança explore diferentes comportamentos, situações, capacidades e limites. Faz-se necessário, então, promover a diversidade dos jogos e brincadeiras para que se amplie a oportunidade que os brinquedos podem oferecer.

O “raciocínio e a imaginação” aflorados pela autora constituem dimensões importantes para aprendizagem significativa. É da responsabilidade da escola, por intermédio dos professores, trabalhar arduamente essas dimensões humanas de modo particular no ensino primário por ser a base de toda formação académica. Não há aprendizagem sem o raciocínio e sem a imaginação, pois como é óbvio a partir da imagem, a criança ou homem é capaz de criar e recriar, dar novas formas aquilo que a natureza apresenta.

Olhando para a importância de jogos e brincadeira, pensamos na escola a criança não deve continuar a realizar tais actividades como no seu da família, deve ser de forma planificada, tal como defende West (2011, p. 32);

> Ao usar os jogos na escola, os educadores precisam ter a clareza do porquê de estarem a utilizá-los não podendo ser visto só para preencher um tempo de aula quando não se tem mais atividades e conteúdos para "passar". Não é simplesmente dizer que usa o jogo, só porque virou "moda", pegar qualquer jogo e largar para os alunos, "o jogo pelo jogo". O educador necessita de ter em mente a representatividade sobre o jogo e o lúdico, e para que serve no dia-a-dia do seu educando" (p.5).

Portanto, queiramos ou não, os jogos e brincadeiras são suportes fundamentais para que se concretizam de forma eficaz o processo de ensino e aprendizagem, estas actividades tornam as aulas mais dinâmicas, coopera para a concentração e atenção da criança envolvida nela.

Por isso, é urgente a incorporação destas actividades no currículo de formação dos professores de modo especiais, os do ensino primário. Os jogos e brincadeiras aplicadas intencionalmente ajudam de que maneira o processo de construção do conhecimento, de aprimoramento de diversas competências e habilidades necessárias para o desenvolvimento integral da criança (Barros, 2009, p. 45).

1.9. Jogos e brincadeiras: sua influência na socialização da criança

Se quisermos olhar para a etimologia da para Escola, poderemos constatar que está directamente liga a jogos e brincadeira.

Segundo Perrenoud e outros, (2005, p.53), afirmam que a palavra escola, em grego *skholê* significa primeiramente *lazer* e, depois *lazer* consagrado ao estudo; em latim, *ludis* significa, ao mesmo tempo, divertimento infantil, jogo, brincadeira. Assim fundamenta o lugar da escola na socialização das crianças, ou seja, a escola, por natureza é uma das instituições socializadora.

Na visão de Rocher, (citado, por Lakatos e Marconi, 2014, p. 358) a Socialização:

> é o processo pelo qual ao longo da vida a pessoa humana aprende e interioriza os elementos socioculturais do seu meio, integrando-os na estrutura de sua personalidade sob a influência de experiências de agentes sociais significativos, adotando-se assim ao ambiente social em que deve viver.

No contexto da nossa temática, os jogos e brincadeiras concorrem na socialização da criança, na medida em que aprende valores, atitudes intimamente ligadas ao seu habitat.

Como bem aponta Borba (2006, p. 41) “a brincadeira é um lugar de interações sociais entre as crianças e também suporte de sociabilidade” e para Kishimoto, (2016, citado por Dohme 2011, p. 89) “jogo é também uma forma de sociabilização que prepara a criança para ocupar um lugar na sociedade adulta”.

Almeida, (2003, p. 53) afirma que:

> O jogo prepara para o trabalho, sendo introdutório ao grupo social. Para a criança maior, jogar é cumprir uma função, ter um lugar na equipe; o jogo, como trabalho, é, por conseguinte, social. Por ele a criança toma contato com os outros, habitua-se a considerar o ponto de vista dos outros, e sai de seu egocentrismo original, o jogo é actividade de grupo.

A criança aprende a valorizar os esforços dos outros durante as brincadeiras e está quando chegar à idade de trabalho vai carregar consigo tal atitude, respeitando as opiniões dos outros e o esforço que cada um vai fazer para o bem da instituição em que estiver labutando.

Nesta linha afirmam Kishimoto (2016, p. 141) O jogo e a brincadeira “propícios espaços de socialização. Nele, as pessoas expressam comportamentos e atitudes que revelam o tipo de contratos sociais que estão acostumadas a estabelecer” e para Borsa (2007, p. 21) “as brincadeiras entre pares são consideradas um espaço ecologicamente relevante para o desenvolvimento da socialização da criança e é a actividade para a observação do seu comportamento social” e segundo Cano (2007, p. 20) pelas brincadeiras, a criança socializa-se, integra-se em diferentes grupos, aprende a explorar, e compreender seu ambiente.

Os jogos e as brincadeiras constituem-se em uma autêntica escola de socialização da criança, uma vez que ao longo da realização desta actividade, ou seja, ao interagir com os seus colegas, manifesta comportamento e atitude que muitas das vezes, quando for negativo os membros do grupo vão fazendo a correcção ajuste do seu comportamento e atitude ao padrão da comunidade.

Por isso, Haetinger (2012, p.5) apontam que, quando propomos os jogos e brincadeiras,

> além dos objectivos cognitivos a serem alcançados esperamos que as nossas crianças sejam capazes de socializar, aprender a viver e conviver em sociedade, criando vínculos verdadeiros com os colegas, ampliando o sentimento de grupo gerando um ambiente de colaboração e cooperação, promovendo relações de confiança entre tos os envolvidos.

Os autores salientam alguns valores que a criança aprende nestas actividades que depois se tornaram úteis para a sociedade “colaboração e cooperação”. São

valores nobres para qualquer sociedade. É partir da colaboração e cooperação em diversas acções que se dão na sociedade melhoramos o nível de vida dos cidadãos.

Hoje a falta de cooperação e colaboração, muitas sociedades incluíndo a nossa, tem vivido momento difícil. Se a escola é o lugar onde se aprende valores, então ali deve acontecer actividades que promove na criança atitude de cooperação e colaboração, que por sua vez desemboca no outro valor – solidariedade (Furtado, 2012, p. 23).

Diante das calamidades naturais que afectam o continente, cada escola deveria promover campanha de solidariedade, por exemplo, com as crianças do Cunene assoladas pela seca. Cada uma de acordo as suas possibilidades, ou seja, das condições dos seus pais, voluntariamente participaria. Este acto marcaria e faria parte ou ainda faz crescer a dimensão da sociabilidade.

Apar disto Souza (2007, p.5) evidencia que “as crianças sociáveis, elas passam a ser mais cooperativas, a escutar, respeitar os mais adultos, a pedir ajuda quando precisam, a pedir desculpas, a reconhecer os sentimentos dos outros, a se adaptar socialmente com os colegas de classe e a ser mais independente”.

Além dos valores frisados, os jogos e brincadeiras abarcam a dimensão relacional. Como sabemos o homem não é feito para viver só, mas em companhia com os outros, numa relação de reciprocidade, por isso, em seu tempo Aristóteles definiu o homem como um ser social.

Toda esta realidade levou Oliveira (2010, p.12) a salientar que os jogos e brincadeiras são actividades que “abrem caminhos para a criança se relacionar com diferentes parceiros e com eles comunicar-se por meio do brincar”.

Ainda para West (2000, p.176). 6 a 11 anos, é uma etapa “marcada por um grande interesse e preocupação em relação ao envolvimento social com os colegas; participação em jogos grupais baseados em regras; motivação crescente para aprender, adquirir conhecimento técnico, informação e alcançar o sucesso acadêmico. Esse estágio é muito importante para estabelecer atitudes e hábitos a aprendizado, trabalho e potencial pessoal.

West (2014, p. 87) nos apresenta a faixa etária de 6 a 11 anos, como etapa favorável para a criança socializar-se e constitui a franja central do nosso assunto, pois nos confinamos no ensino primário.

Quando a criança participa em jogos onde é obrigada ou posta a respeita determinadas regras relacionadas à tipologia de jogo ou brincadeira, se forma nela a consciência ou bem dizer a noção de responsabilidade num comprimento de diferente regulamento. Daí a escola do ensino primário não pode tolerar a questão do cumprimento do regulamento da instituição por parte da criança, pois ela, apenas contextualiza aquilo que tem vivido em jogos.

Por isso, na visão de Perrenoud (2005, p. 55) o jogo é um suporte de aprendizagem que permite desenvolver na criança, “competências de socialização, por meio do respeito às regras, da descentralização necessária, do desenvolvimento da autonomia, da cooperação, da obrigação que cada um tem de jogar na sua vez, da divisão do material, de aceitação da perda”.

Portanto, jogos e brincadeira, são actividades, que não podem ser negadas ao nível da escola. Tal como indicamos acima a escola é uma das instituições socializadora das crianças, ela deve ensinar a criança a enfrentar diversas vicissitudes, que se vislumbra na sociedade.

Didaticamente, ali reside a razão da contextualização do conteúdo, e por conteúdo não se pode perceber apenas “matéria”, pois, ele abarca, atitudes, convicções, valores, que as crianças devem colocar em prática no seu dia-a-dia.

Crescem na nossa sociedade, as rixas, que muitas das vezes pensamos que são frutos de falta de elementos suficiente para viver a sociabilidade, por exemplo, crianças a lutar depois de uma partida amigável de football só porque perderam a jogada, mostra claramente que não estão preparados para aceitar a perda. estas são atitudes que se deve trabalhar a partir de realização de jogos e brincadeira de forma racional na primeira etapa escolar para cientificar as anteriores actividades lúdicas realizadas antes da idade escolar (Kishimoto, 1999, p. 34).

1.10.1. Alguns jogos pedagógicos

Existem inumeras variedades de jogos, mas cada jogo tem sua finalidade. Olhando para a nossa temática e considerando que nosso foco é ensino Primário e de acordo com a lei de Base Nº 13/01do Sistema de Educação angola citada por Nguluve (2010, p.139), um dos objectivos específicos do ensino primário é "desenvolver e aperfeiçoar o domínio da comunicação e da expressão", julgamos pertinente apresentar alguns jogos apontados por Antunes (2012, p.416-), que são: jogando conversa, palavras escolhidas e dicionovário.

1.10.2. Jogando conversa

Na visão de Antunes (2012, p.416) "o jogo propõe um diálogo entre intermediador e os jogadores proporcionando tempo para suas respostas." Este jogo, vai ajudar os alunos a expressar aquilo que sente e por sua vez prepara-os para qualquer tipo de diálogo. Por isso, no exemplo abaixo, vamos encontrar um que faz o interrogatório e o outro que responde em primeira instância pode ser o professor.

Exemplo dos jogos:

a) É e não é- o que você é e o que você, não é?
b) Por que – Porque isto é bonito, importante, grande, etc.?
c) E ou – Você pode pular e correr ou correr e pular?
d) Agora e depois_ o que você vai fazer agora? E depois? E depois?
e) Alegre e triste _ O que sente quem chora? E quem ri?
f) Alguns e todos _ que, é homem? Quem é bicho? Quem é verde?
g) Antes e depois _O que vem antes quando vestimos, passeamos?
h) Boa & Má hora – Qual a boa hora para comer? Qual a má hora? Qual a boa hora para usar guarda-chuva?
i) Certo e errado- Ler livro é certo, e ler macaco? Pentear cabelo é certo e pentear o queixo?
j) Igual e Diferente – O que em um cachorro é igual em um gato? O que é diferente?

Estas perguntas, podem ser feitas pelo professor de uma forma dinâmica, e ira ajudar os alunos a desenvolverem a comunicação e a expressar aquilo que sabem sobre uma determinada realidade.

1.10.3. Palavra escolhida

Schneider (2013, p.417) “o jogo tem início com a escolha de uma palavra e, pelo tempo que se marca- dez minutos a uma hora - todas frases ditas por qualquer jogador em sua conversa casual e normal deverão incluir a esta palavra”.

Este jogo na nossa perspetiva ajuda a criança a fazer o enquadramento da palavra nas distintas frases e podemos mesmo afirmar que é uma etapa de construção de frases.

Exemplo: Televisão: “Amanhã se não chover vou passear Televisão, mas sim “Amanhã, se não chover, desisto de ver televisão, pois acho passear bem mais interessante”.

1.10.4. Dicionário

Na visão do autor Antunes (2012, p. 421) “é uma palavra que, evidentemente, não pertence à Língua Portuguesa, mas foi criada há muito tempo provavelmente por Millor Fernandes para sugerir um Dicionário de novas palavras inventadas, como por exemplo, “ Cocaquente” = refrigerante não gelado”

Ainda segundo o autor, o objectivo do jogogo é o de institucionalizar com o (alunos) um novo “Dicionário” ou a criação de um dicionário de novas palavras, inventadas, mas que possam expressar ideias sobre seu significado, comos exemplos expostos.

Despois dos jogos pedagógicos de vertentes didático-pedagógicos apresentados por Almeida (2003, p.237-268), nos aponta variedade de jogos que para o autor estimula a intelectualidade.

Como paradigma, apresentamos os seguintes:

Jogos de solução de problemas

O autor aponta:

1. **Objectivos:** desenvolver o raciocínio, o pensamento lógico, a criatividade e a criticidade.
2. **Metas:** resolver problemas, encontrando soluções inteligentes.
3. **Desenvolvimento:** é interessante trabalhar com os alunos de uma forma concreta na resolução dos problemas (p.238)

A) Prisioneiro

Comemorando o nascimento de seu filho, um rei resolveu conceder amnistia parcial aos prisioneiros do reino. Mandou que todas as penas fossem reduzidas à metade. Havia, porém, um condenado à prisão perpétua. Para resolver o caso desse condenado, os sábios da corte trouxeram ao rei uma solução racional. Qual seria?

B) Canoa

Num rio, há uma canoa que aguenta somente 100 quilos de peso. Há quatro pessoas. Duas pesam 100 quilos e duas pesam 50 quilos. Como fazer para todas atravessarem?

C) Pesos

Um grande sábio e matemático dividiu uma pedra de 40kg em quatro pedaços de pesos diferente. Com esses 4 pedaços (pesos) ele podia pesar, numa balança de depois pratos, qualquer objecto que pesasse entre 1 a 40Kg. Quais são os pesos desses quatro pedaços de pedra?

Jogos de Interiorização de Conteúdos (Almeida, 2003, p.129-31)

A) O Pequeno Professor

1.**Objectivo:** desenvolver a atenção, memorização, raciocínio, criatividade.

2. Metas: resolver exercícios; enumerar, sintetizar ou analisar fatos, ideias e tópicos.

3. **Formação dos alunos:** semicírculo. Deve haver aluno a mais que as cadeiras.

4. **Funcionamento**:

Após efectuar o estudo de determinado tema com os alunos, o professor passará no quadro algumas questões ou exercícios. Em seguida, solicitará a um aluno (pequeno professor) a resolução do exercício.

Quando este terminar de resolver e colocar a resposta na frente do exercício, os participantes deverão trocar de lugar. Ao mesmo tempo, o aluno solicitado (pequeno professor) volta rapidamente e, aproveitando que seus colegas estão trocando de lugar, procura sentar-se em uma das cadeiras vazias. Desse modo sobrará um

participante no centro, e este deverá ir ao quadro resolver o segundo exercício. E assim sucessivamente.

Borba (2006, p.17), quanto aos jogos apresenta as seguintes regras:

a) Todos deverão trocar de lugar;
b) O pequeno professor deverá colocar a resposta no quadro, antes de voltar a sentar-se no lugar de um dos companheiros;
c) Se a resposta estiver errada, os participantes não farão a troca de lugar.

Avaliação: observar o desempenho dos alunos e verificar se o conteúdo foi interiorizado.

Precauções: preparar o jogo com antecedência, prever o tempo para aplicação definir bem o objectivo, isto é, o que realmente se espera do aluno;

Discussão: conversar com os alunos sobre os efeitos do jogo e o desempenho deles e do professor durante a actividade. Este poderá discutir com os alunos sobre o conteúdo do trabalho.

B) Um passinho à Frente

a) **Objectivo**: desenvolver o raciocínio, memorização e os valores éticos;
b) **Metas:** resolver exercícios, relacionar fatos, identificar nomes;
c) **Formação dos alunos**: em filas
d) **Funcionamento:**

Os alunos, em fila, devem ter o caderno e a caneta sobre a carteira. O professor dá um exercício e pede para que os alunos respondam, à tinta, sem borrões, no caderno. Após o tempo previsto para resposta, os alunos devem mostrar uns aos outros a resposta, mas não podem alterá-la. A seguir, o mestre dá a resposta verdadeira. Aqueles que acertam passam à frente dos que erram. E assim se segue até completar o número determinado de exercícios.

e) Regras:

1. **O aluno deverá responder por escrito, à caneta;**
2. O participante que acerta deve passar sempre à frente daquele que erra.

f) **Avaliação;** ao final do jogo, o mestre poderá registar o desempenho dos alunos e verificar se o conteúdo foi interiorizado.

g) **Precauções**

programar o assunto com antecedência, prepara previamente as questões; após o tempo previsto para a resposta, pedir aos participantes que vejam as respostas uns dos outros, a fim de evitar alterações depois que o professor disser a resposta verdadeira.

h) **Discussão**:

conversar com os alunos sobre o porquê e os efeitos do jogo, bem como sobre a participação e o desempenho de todos, inclusive do professor. Trabalhar a consciência das regras e problematizar os conteúdos.

C) Vareta Sábia

a) **Objectivo:** desenvolver o raciocínio, a agilidade motora e a comunicação oral.

b) **Metas:** resolver exercícios, analisar itens, identificar nomes.

c) Formação dos alunos: Círculo ou semicírculo.

d) **Funcionamento:**

o professor, após passar um exercício no quadro, entregará uma vareta a um aluno do círculo. Dado o sinal, o aluno deverá passar rapidamente a vareta ao colega da direita, este ao seguinte, e assim sucessivamente. Toda vez que o professor repetir o sinal, quem estiver com a vareta na mão deverá resolver e explicar o exercício do quadro. O mesmo se repete várias vezes.

e) Regras:

1. A vareta deve ser segurada verticalmente, com as duas mãos.
2. O exercício deve ser respondido dentro do tempo marcado.

f) Avaliação: observar o desempenho dos alunos e verificar se o conteúdo foi interiorizado.

g) Precauções: preparar e passar o exercício no quadro; antes do jogo, instruir os alunos sobre como movimentar as carteiras; providenciar o material.

h) Discussão: comentar com os alunos os efeitos do jogo e as atitudes dos participantes.

CAPÍTULO II. METODOLOGIA DE INVESTIGAÇÃO

Em primeira instância é necessário distinguir os termos metodologia e método. Metodologia “é o procedimento adaptado para se encontrar a resposta da questão - básica. Inclui, entre outras actividades, técnicas utilizadas, amostragens, colecta de dados e processo de análise”, (Marconi e Lakatos, 2001, p. 84).

Método como “um conjunto de actividades sistemáticas e racionais que, com maior segurança e economia, permitem alcançar o objectivo – conhecimentos válidos e verdadeiros, traçando o caminho a ser seguido, detectando erros e auxiliando as decisões do cientista” (Kapitiya, 2014, p. 112).

2.1. Tipo de pesquisa

Segundo Kapitiya (2014, p. 42), as pesquisas descritivas têm como objectivo primordial a descrição das características de determinada população ou fenómeno ou, então, o estabelecimento de relações entre variáveis. São inúmeros os estudos que podem ser classificados sob este título e uma de suas características mais significativas está na utilização de técnicas padronizadas de colecta de dados, tais como o inquérito por questionário e a observação.

Descritiva, em virtude de compreender a influência dos jogos e brincadeiras processo de ensino aprendizagem. Estudo de na Escola do Ensino Primário nº4028, Cacuaco, Luanda, tende como base, os referenciais teóricos analisados durante a pesquisa bibliográfica.

2.2. Modelo de abordagem

Qualitativa: em virtude de valores atribuído aos valores obtidos a partir dos questionários apresentado nas tabelas, foi possível a interpretação dos dados do nosso estudo, apresentando explicações e tornando-as claro, ou seja, demos o sentido aos dados das questões (Aires, 2015, p.56)

Quantitativa: aplicada na manipulação dos dados estatísticos para termos a possibilidade de estabelecer relação no campo das acções do impacto da motivação no trabalho docente, na análise dos dados e na sua influência que exerce no trabalho docente. Este método permitiu na mensuração dos dados de acordo com as grandezas obtidas, (Aires, 2015, p.56)

2.3. Nível de estruturação de pesquisa

Nível teóricos

Histórico lógico: é para penetrar no objecto de investigação, conhecer os seus antecedentes, caracterizar o tratamento que tem tido a importância da planificação no ensino e aprendizagem e determinar as regularidades importantes para a proposta que se realiza.

Analítica síntese: é fazer o uso racional da bibliografia consultada e conhecer cada um dos factores que importância dos jogos no processo ensino aprendizagem.

Sistémico estrutural: é penetrar no estudo e na estrutura lógica do tratamento da importância dos jogos no processo de ensino aprendizagem. Isto é, permitirá conhecer melhor o sistema das tarefas docentes existentes para a fixação dos procedimentos do ensino e aprendizagem, (Aires, 2015, p.76)

Indução e dedução

Ao longo da feitura do trabalho usou-se os seguintes métodos: Método indutivo e dedutivo.

indutivo

Para Kapitiya (2014, p. 10), este método parte do particular e coloca a generalização como um produto posterior do trabalho de colecta de dados particulares. Este método consiste em observar, entrevistar e perceber melhor os factos ou fenómenos cujas causas se desejam conhecer. O argumento passa do particular para o geral, uma vez que as generalizações derivam de observações de casos da realidade concreta.

Utilizou-se este método para recolher as informações individuais aos sujeitos da pesquisa efectuada na unidade de análise da pesquisa.

Dedutivo

O método hipotético-dedutivo se “inicia pela percepção de uma lacuna nos conhecimentos, acerca da qual formula hipóteses e, pelo processo de inferência dedutiva, testa a predição da ocorrência de fenómenos abrangidos pela hipótese” (Marconi e Lakatos, 2001, p. 106).

Com este método “formulou-se hipóteses para expressar as dificuldades do problema, de onde deduziu-se consequências que foram testadas” (Marconi & Lakatos, 2006, p. 127).

Indução e dedução: é a partir da validação das características particulares relacionadas com o ensino e aprendizagem, inferir generalizações que serão confirmadas no âmbito da investigação.

Dedutivo e indutivo; Partimos de hipóteses lançadas e para concretizar-se foram necessários consultar obras que têm relevância sobre o nosso trabalho de investigação e finalmente as nossas opiniões.

Nível empíricos.

Observações directas: permite verificar a importância dos jogos no processo de ensino aprendizagem através do diálogo como docentes e alunos.

Análise documental: utilizou-se para consultar documentos que abordam aspectos ligados á factores motivacionais, que nos possibilitou a recolha de alguns dados e, em função destes elaborou-se o referencial teórico que se refere a seguir. Este método permitiu, ainda, comparar uma série de instrutivos escritos que orienta a construção, de ter uma boa vivencia escola, (Aires, 2015, p.17)

Inquérito por questionário: Fez – se através das questões, com os elementos diretamente envolvido a pesquisa na Escola do Ensino Primário nº4028, Cacuaco, Luanda.

2.4. Técnica e Procedimentos

As técnicas são consideradas como um conjunto de preceitos ou processos de que se serve uma ciência, são também, a habilidade para usar esses preceitos ou normas, na obtenção dos seus propósitos.

E para fornecer grande sustentabilidade a recolha das informações ou dos dados, os mesmos foram sistematizados da seguinte maneira:

2.5. Instrumentos de recolha de dados

Marconi e Lakatos (2006, p. 188), o inquérito por questionário muito mais abrangente e completa que engloba aspectos que muitos aspectos. Ora, para os autores, citados anteriormente o inquérito por questionário consiste em:

Colocar a um conjunto de inquiridos, geralmente representativo de uma população, uma série de perguntas relativa à situação social, profissional ou familiar, às suas opiniões, à sua atitude em relação a opções ou a questões humanas e sociais, às suas expectativas, ao seu nível de conhecimentos ou de consciência de um acontecimento ou de um problema, ou ainda sobre qualquer outro ponto que interesse os investigadores.

Por sua vez a entrevista é uma conversa entre o entrevistador e o entrevistado com finalidade de obter resultados ou informações úteis para a investigação

Porém, os questionários apresentam também as suas limitações, sobretudo, no que diz respeito às idiossincrasias dos respondentes, à particularidade dos contextos de aplicação e de respostas, e à natureza predominantemente fechada das questões que tornam pertinente a recolha de dados de natureza qualitativa e interpretativa (Fernandes, 1994).

2.6. População e amostra

Para Lakatos e Marconi (2003), ‘‘*população* é o conjunto de seres animados ou inanimados que apresentam pelo menos uma característica em comum’’

A população é constituída por 3 membros da direcção, 43 professores e 43 pais e encarregados de educação, que pré faz um total de 89 indivíduos. A amostra é de 43 professores e 43 pais ou encarregados de educação, que faz o total de 86, que corresponde à 97% como amostra da pesquisa.

CAPÍTULO III. DISCUSSÃO E RESULTADOS

3.1. Caracterização do campo de pesquisa

O complexo escolar numero 4028, Kaope velha / Cacuaco. O complexo escolar esta situação no município de Cacuaco Província de Luanda esta composta por 8 sala de aulas, dois gabinetes, 4 wc. E conformidade aos dados do director, a escola foi criada sobre decreto presidencial nº 6/10 de 24 de fevereiro. Afere no artigo nº nº02.

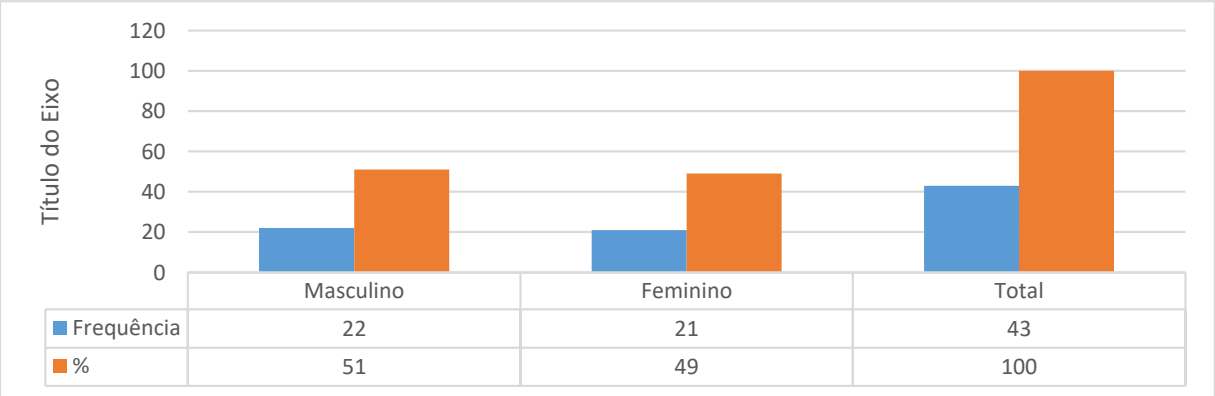
Alunos matriculados 2834 alunos, sendo 720 alunos no período da tarde, estes são alunos do primeiro ciclo.

Os membros da direcção são 3, sendo um director e um subdirector pedagógico. Três agentes da segurança, quatro auxiliares de limpeza, uma sala dos professores, uma cantina, um tanque de água, uma guarita e um campo de multiuso.

3.2. Inquérito aplicados aos Professores

Tabela e gráfico nº1. Dados demográficos e Género

Designação	Frequência	%
Masculino	22	51
Feminino	21	49
Total	43	100

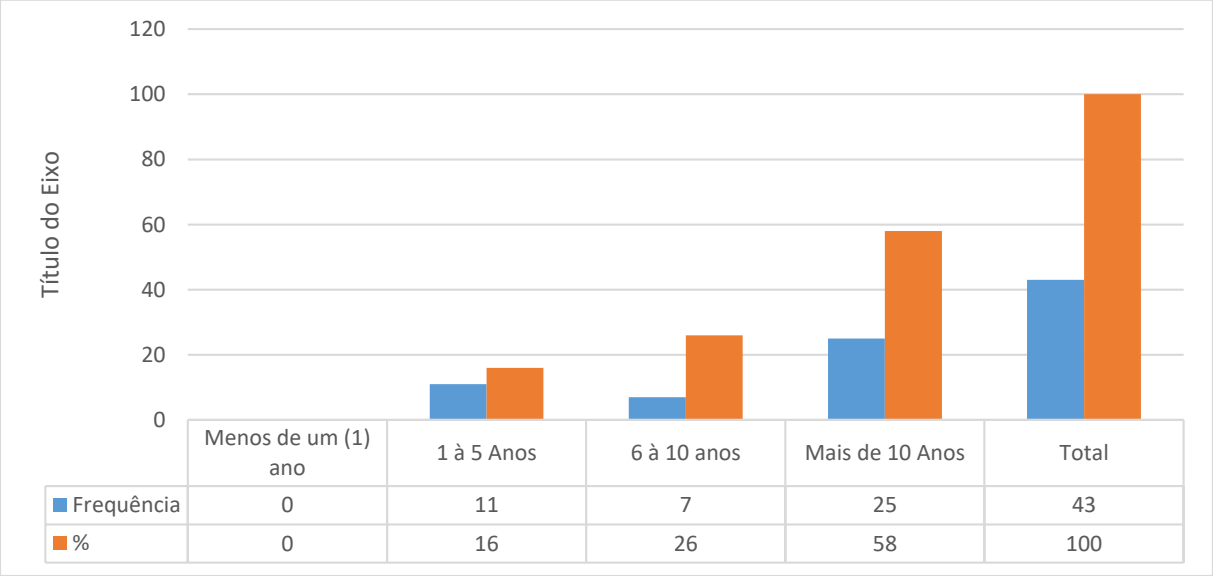


Fonte: Elaboração Própria/2023

Conforme a Tabela e gráfico nº1. Relação a questão colocada acima, constatamos que, dos 43 inquiridos que correspondem 100%, portanto 51% responderam que são do sexo Masculino, 49% dos inqueridos colocado a questão responderam que são do sexo feminino, pré fazendo 100% dos inqueridos.

Tabela e gráfico nº2. Experiência do trabalho

Designação	Frequência	%
1 à 5 Anos	11	16
6 à 10 anos	07	26
Mais de 10 Anos	25	58
Total	43	100

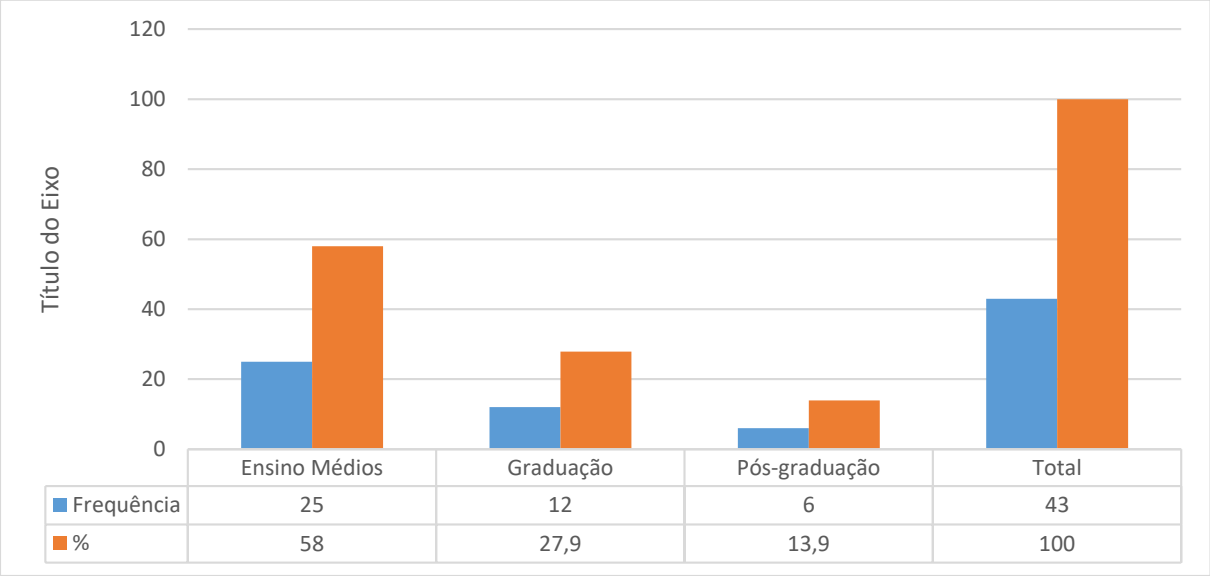


Fonte: Elaboração Própria/2023

Seguindo a Tabela e gráfico nº2. Relação a questão colocada acima, constatamos que, dos 43 inquiridos que correspondem 100%, portanto 58% responderam que a Mais de 10 anos, 26% dos inqueridos colocado a questão responderam que a 6 a 10 anos, 16% dos inqueridos colocado a questão responderam que 1 a 5 anos, per fazendo 100% dos inqueridos.

Tabela e gráfico nº3. Nível académico

Designação	Frequência	%
Ensino Médios	25	58
Graduação	12	27,9
Pós-graduação	06	13,9
Total	43	100

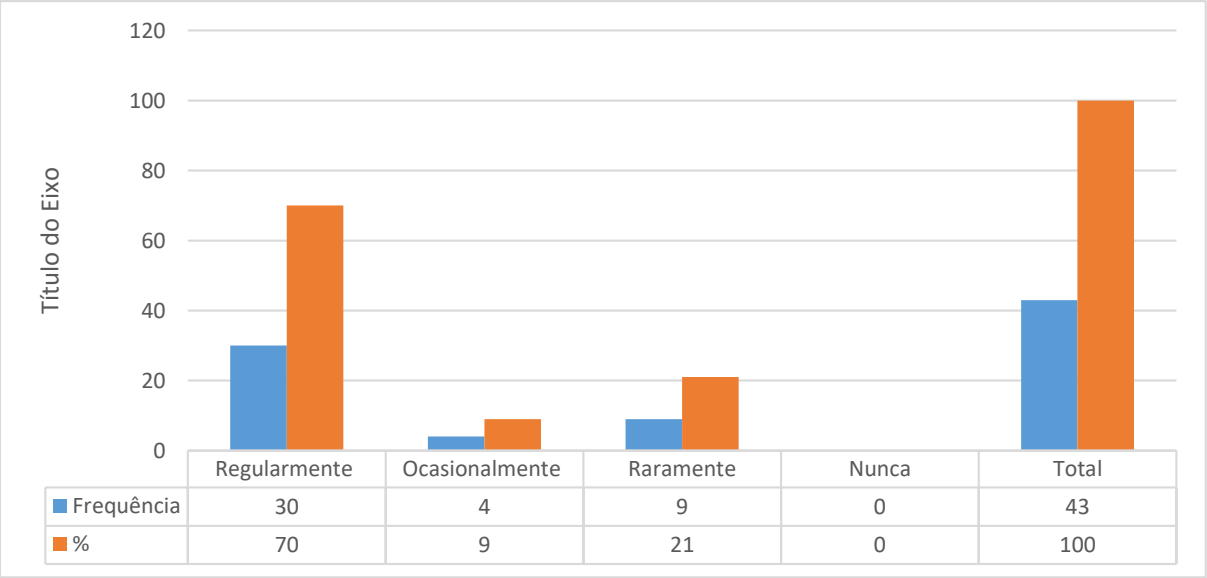


Fonte: Elaboração Própria/2023

Em conformidade a Tabela e gráfico nº3. Relação a questão colocada acima, constatamos que, dos 43 inquiridos que correspondem 100%, portanto 58% responderam que tem Ensino Médios, 27,9% dos inqueridos colocado a questão responderam que são graduados, 13,9% dos inqueridos colocado a questão responderam que são pós-graduado-graduado, per fazendo 100% dos inqueridos.

Tabela e gráfico nº4. Com que frequência utilizas os jogos como ferramenta de ensino em suas aulas?

Designação	Frequência	%
Regularmente	30	70
Ocasionalmente	04	09
Raramente	09	21
Nunca	00	00
Total	43	100

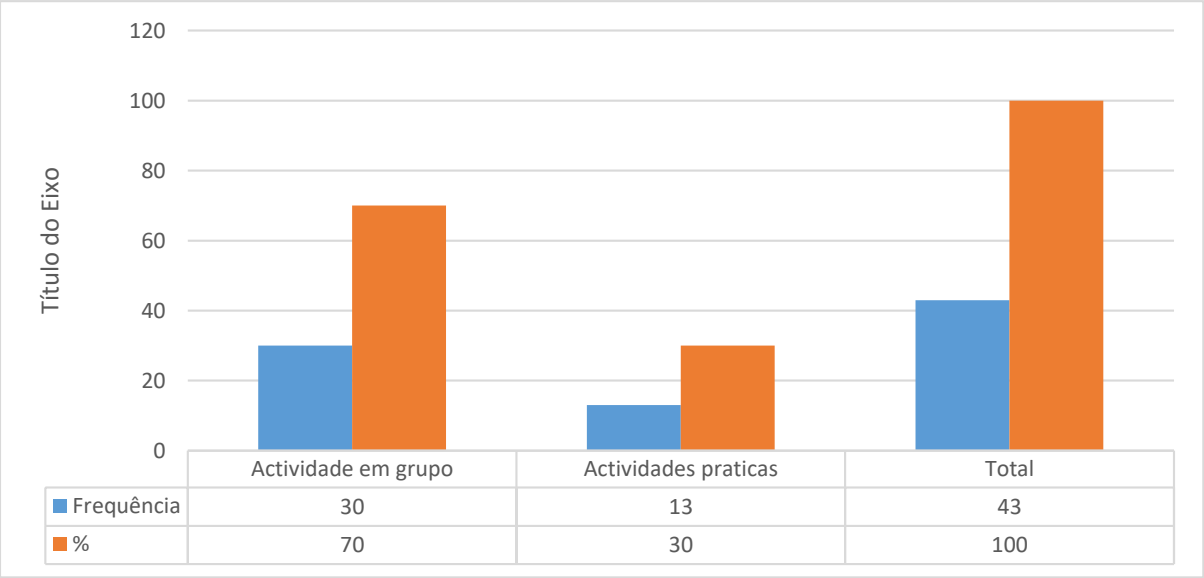


Fonte: Elaboração Própria/2023

Em concordância com a Tabela e gráfico nº4. Relação a questão colocada acima, constatamos que, dos 43 inquiridos que correspondem 100%, portanto 70% responderam que e regularmente, 21% dos inqueridos colocado a questão responderam que e raramente, 09% dos inqueridos colocado a questão responderam que ocasionalmente, per fazendo 100% dos inqueridos.

Tabela e gráfico nº5. Quais são os tipos de jogos que utilizou em suas aulas?

Designação	Frequência	%
Actividade em grupo	30	70
Actividades praticas	13	30
Total	43	100



Fonte: Elaboração Própria/2023

De a cordo com a Tabela e gráfico nº5. Relação a questão colocada acima, constatamos que, dos 43 inquiridos que correspondem 100%, portanto 70% responderam que e Actividade em grupo, 30% dos inqueridos colocado a questão responderam que são actividades praticas, per fazendo assim 100% dos inqueridos.

Tabela e gráfico nº6. Quais os principais benefícios dos jogos no processo do ensino e aprendizagem

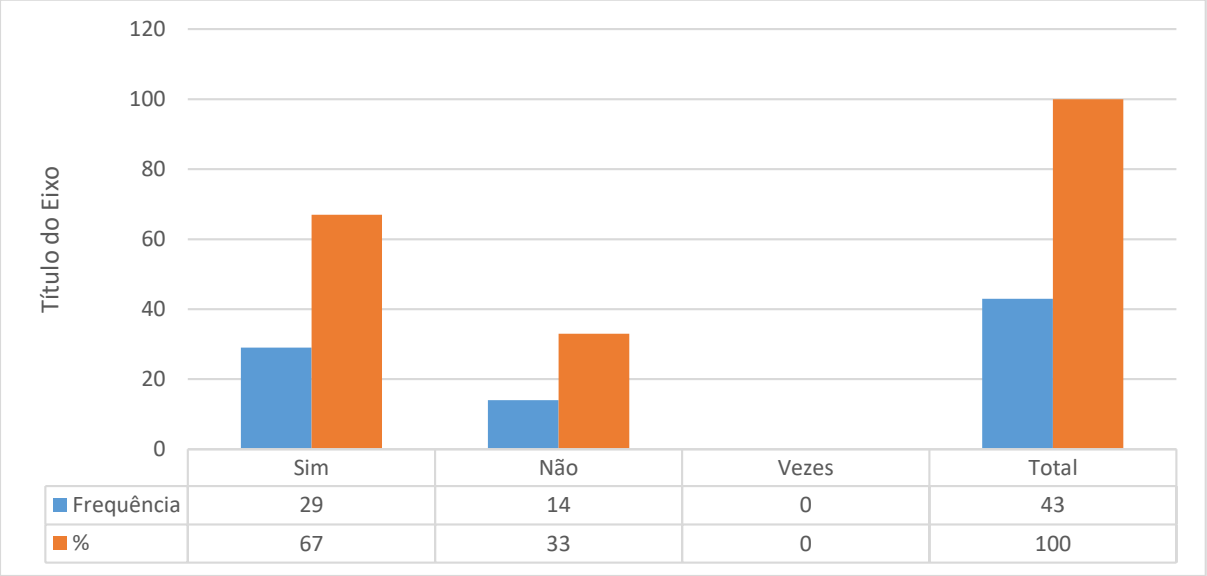
Designação	Frequência	%
Maior engajamento dos alunos	00	00
Melhora na compreensão	00	00
Estimula a criatividade	00	00
Desenvolve habilidades	00	00
Todas as opinião	43	100
Total	43	100

Fonte: Elaboração Própria/2023

Segundo a Tabela e gráfico nº6. Relação a questão colocada acima, constatamos que, dos 43 inquiridos que correspondem 100%, portanto 100% responderam que são todas opiniões, per fazendo assim 100% dos inqueridos.

Tabela e gráfico nº7. Já identificou algum desafio na utilização de jogos

Designação	Frequência	%
Sim	29	67
Não	14	33
Vezes	00	00
Total	43	100

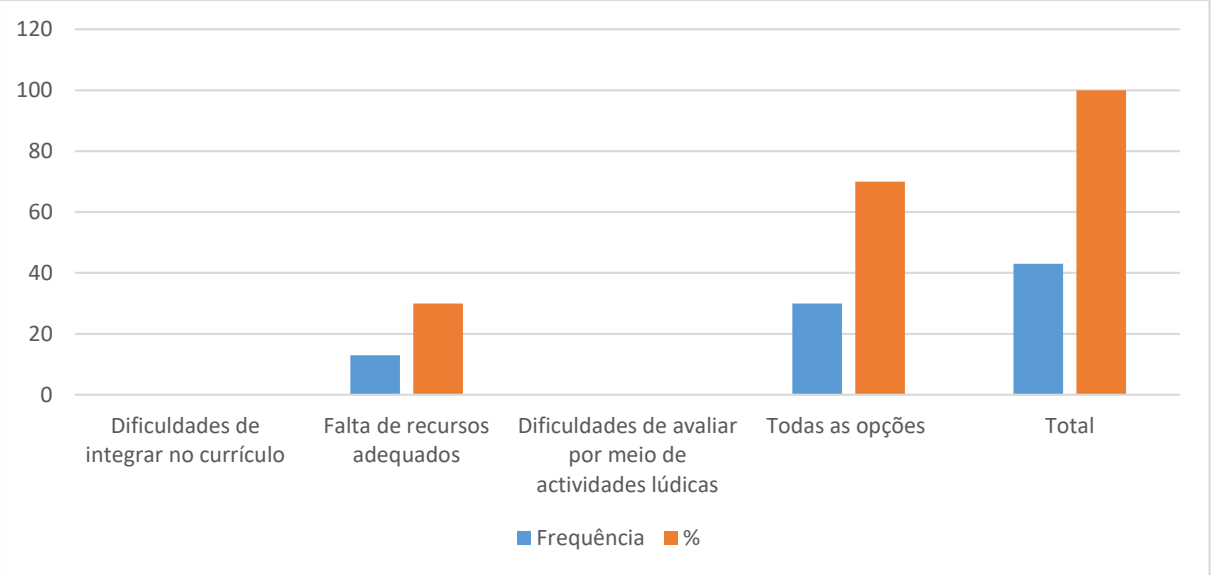


Fonte: Elaboração Própria/2023

Em consonância a Tabela e gráfico nº7**.** Relação a questão colocada acima, constatamos que, dos 43 inquiridos que correspondem 100%, portanto 67% responderam que sim, 33% dos inqueridos colocado a questão responderam que não, per fazendo assim 100% dos inqueridos

Tabela e gráfico nº8. São principais desafios na utilização dos jogos no processo do ensino aprendizagem

Designação	Frequência	%
Dificuldades de integrar no currículo	00	00
Falta de recursos adequados	13	30
Dificuldades de avaliar por meio de actividades lúdicas	00	00
Todas as opções	30	70
Total	43	100

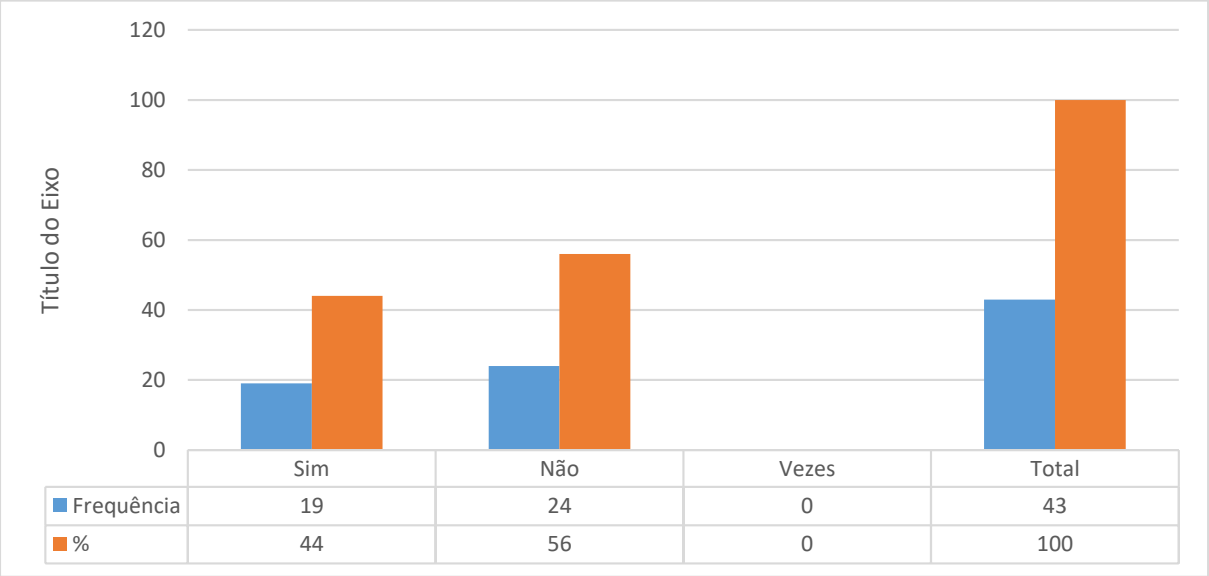


Fonte: Elaboração Própria/2023

De acordo a Tabela e gráfico nº8. Relação a questão colocada acima, constatamos que, dos 43 inquiridos que correspondem 100%, portanto 70% responderam que é Dificuldades de avaliar por meio de actividades lúdicas, 30% dos inqueridos colocado a questão responderam que a Falta de recursos adequados, per fazendo assim 100% dos inqueridos.

Tabela e gráfico nº9. Já recebeu formação ou apoio para utilizar os jogos no ensino?

Designação	Frequência	%
Sim	19	44
Não	24	56
Vezes	00	00
Total	43	100

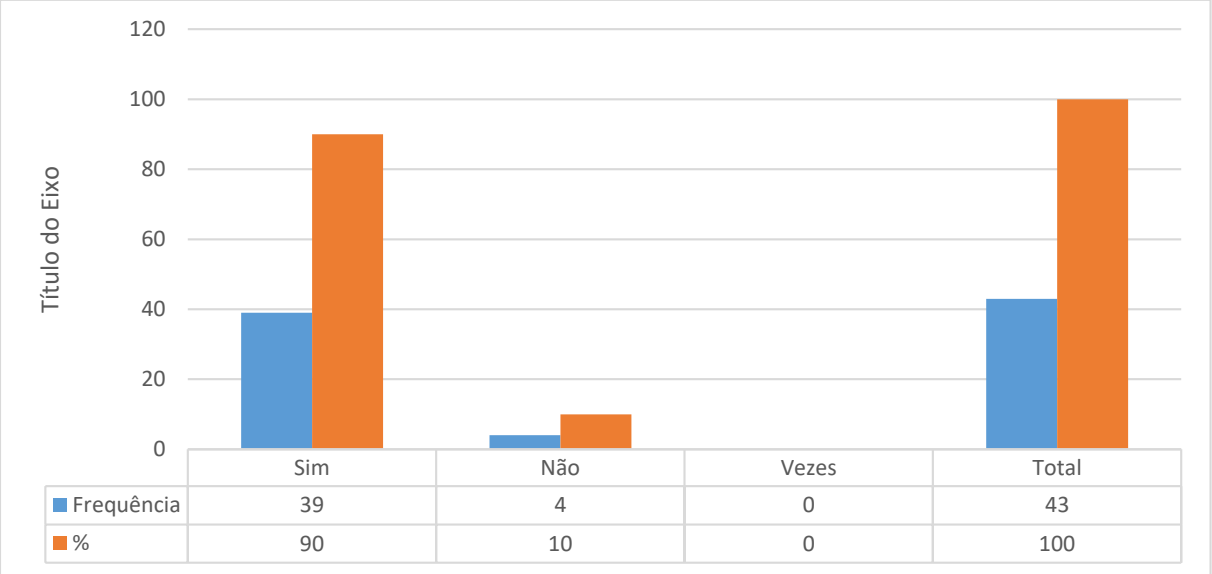


Fonte: Elaboração Própria/2023

Em harmonia a Tabela e gráfico nº9. Relação a questão colocada acima, constatamos que, dos 43 inquiridos que correspondem 100%, portanto 56% responderam que não, 44% dos inqueridos colocado a questão responderam que sim, per fazendo assim 100% dos inqueridos.

Tabela e gráfico nº10. Os jogos e brincadeiras jogam um papel muito relevante no processo de ensino aprendizagem, podem ser elementos catalisadores, capazes de contribuir para o processo de resgate do interesse do aluno, na tentativa de melhorar os vínculos afectivos com a situação de aprendizagem.

Designação	Frequência	%
Sim	39	90
Não	04	10
Vezes	00	00
Total	43	100



Fonte: Elaboração Própria/2023

Conforme a Tabela e gráfico nº10. Relação a questão colocada acima, constatamos que, dos 43 inquiridos que correspondem 100%, portanto 90% responderam que sim, 10% dos inqueridos colocado a questão responderam que não, per fazendo assim 100% dos inqueridos

Tabela e gráfico nº11. Os Jogos e Brincadeiras servem de incentivo para a participação activa dos alunos no sistema escolar.

Designação	Frequência	%
Sim	43	100
Não	00	00
Vezes	00	00
Total	43	100

Fonte: Elaboração Própria/2023

Em sintonia a Tabela e gráfico nº11. Relação a questão colocada acima, constatamos que, dos 43 inquiridos que correspondem 100%, portanto 100% responderam que sim, per fazendo assim 100% dos inqueridos.

Tabela e gráfico nº12. Os jogos e brincadeiras inspiram novos desafios e interesse dos professores em trazer novas descobertas no processo de ensino e aprendizagem.

Designação	Frequência	%
Sim	43	100
Não	00	00
Vezes	00	00
Total	43	100

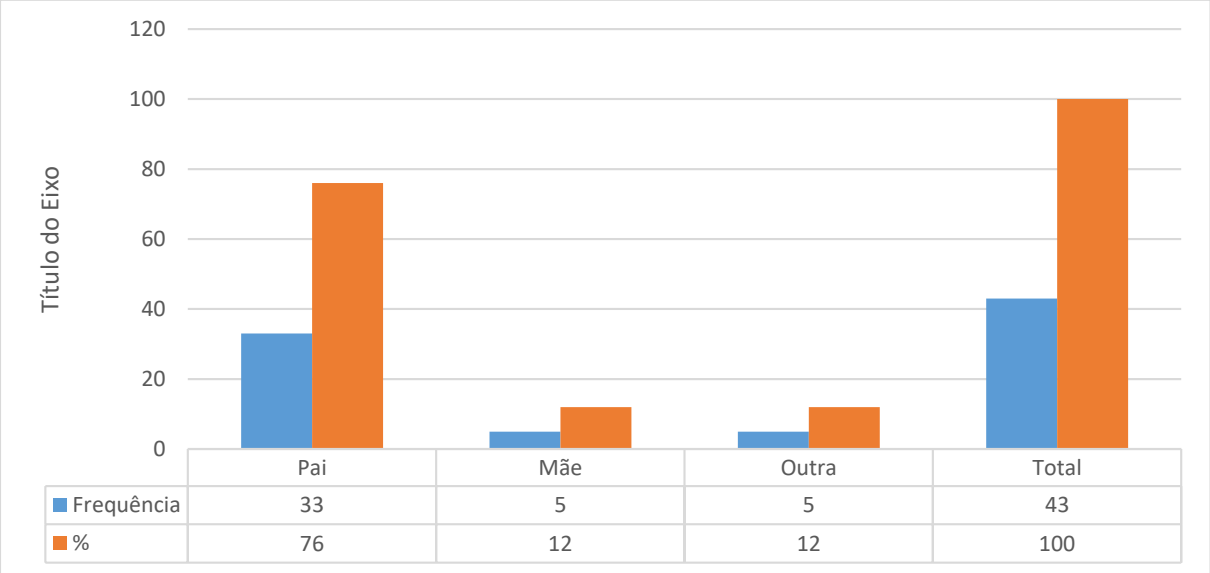
Fonte: Elaboração Própria/2023

Em correspondência a Tabela e gráfico nº12. Relação a questão colocada acima, constatamos que, dos 43 inquiridos que correspondem 100%, portanto 100% responderam que sim, per fazendo assim 100% dos inqueridos.

3.3. Inquérito aplicados aos Pais/ Mãe ou encarregado (a) de educação

Tabela e gráfico nº13. Relação com aluno

Designação	Frequência	%
Pais	33	76
Mãe	05	12
Outra	05	12
Total	43	100

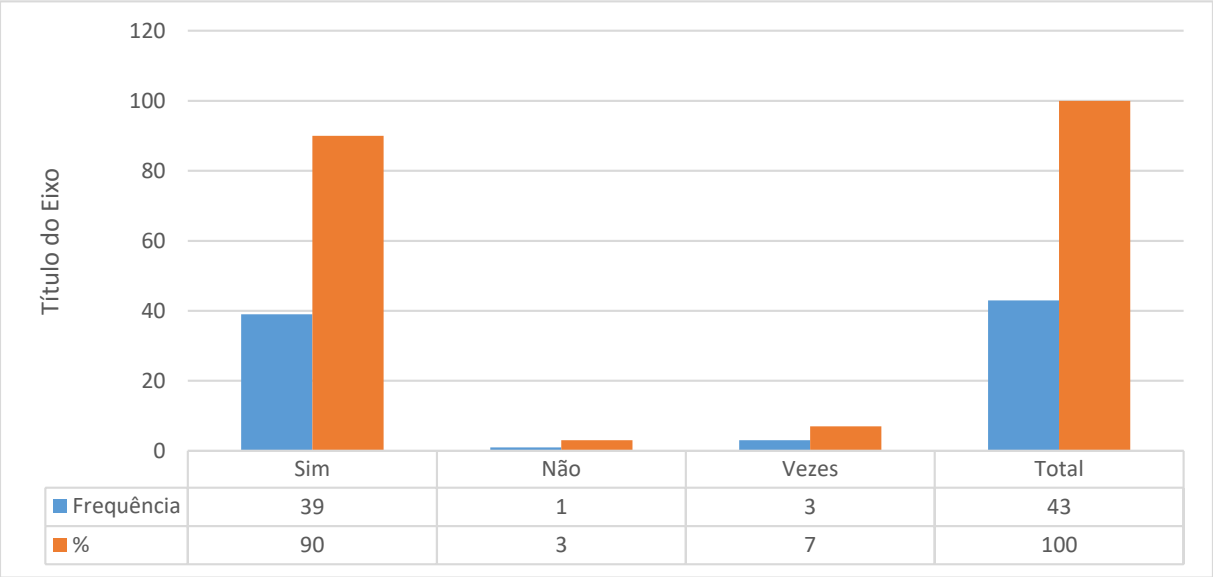


Fonte: Elaboração Própria/2023

Em obediência dados da Tabela e gráfico nº13. Relação a questão colocada acima, constatamos que, dos 43 inquiridos que correspondem 100%, portanto 76% responderam são Pai, 12% dos inqueridos colocado a questão responderam que são Mãe, 12% dos inqueridos colocado a questão responderam que são outras, per fazendo assim 100% dos inqueridos

Tabela e gráfico nº14. Os professores utilizam atividades lúdicas como parte do processo do ensino aprendizagem?

Designação	Frequência	%
Sim	39	90
Não	01	03
Vezes	03	07
Total	43	100

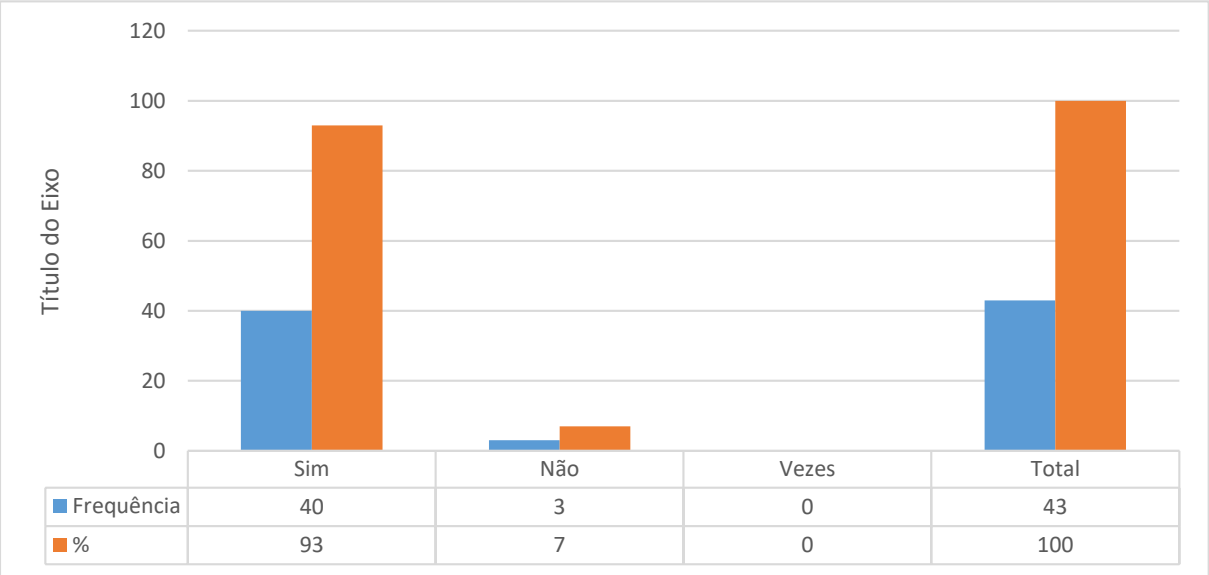


Fonte: Elaboração Própria/2023

Em conformismo a Tabela e gráfico nº14. Relação a questão colocada acima, constatamos que, dos 43 inquiridos que correspondem 100%, portanto 90% responderam que sim, 07% dos inqueridos colocado a questão responderam que as vezes, 03% dos inqueridos colocado a questão responderam que não, per fazendo assim 100 dos inqueridos.

Tabela e gráfico nº15. Os jogos ou actividades lúdicas tem muito impacto no processo do ensino aprendizagem?

Designação	Frequência	%
Sim	40	93
Não	03	07
Vezes	00	00
Total	43	100



Fonte: Elaboração Própria/2023

De acordo a Tabela e gráfico nº15. Relação a questão colocada acima, constatamos que, dos 43 inquiridos que correspondem 100%, portanto 93% responderam que sim, 07% dos inqueridos colocado a questão responderam que não, per fazendo assim 100% dos inqueridos.

Tabela e gráfico nº16. Quais os principais benefícios dos jogos no processo do ensino e aprendizagem

Designação	Frequência	%
Maior engajamento dos aluno	00	00
Estimula a criatividade	00	00
Desenvolve habilidades	00	00
Colaboração entre alunos	00	00
Todas opinião foram assinaladas	43	100
Total	43	100

Fonte: Elaboração Própria/2023

Segundo os dados da Tabela e gráfico nº16. Relação a questão colocada acima, constatamos que, dos 43 inquiridos que correspondem 100%, portanto 100% responderam que todas opiniões, per fazendo assim 100% dos inqueridos.

Tabela e gráfico nº17. Você acha importante estar envolvido na escolha e utilização e jogos nas aulas do seu filho?

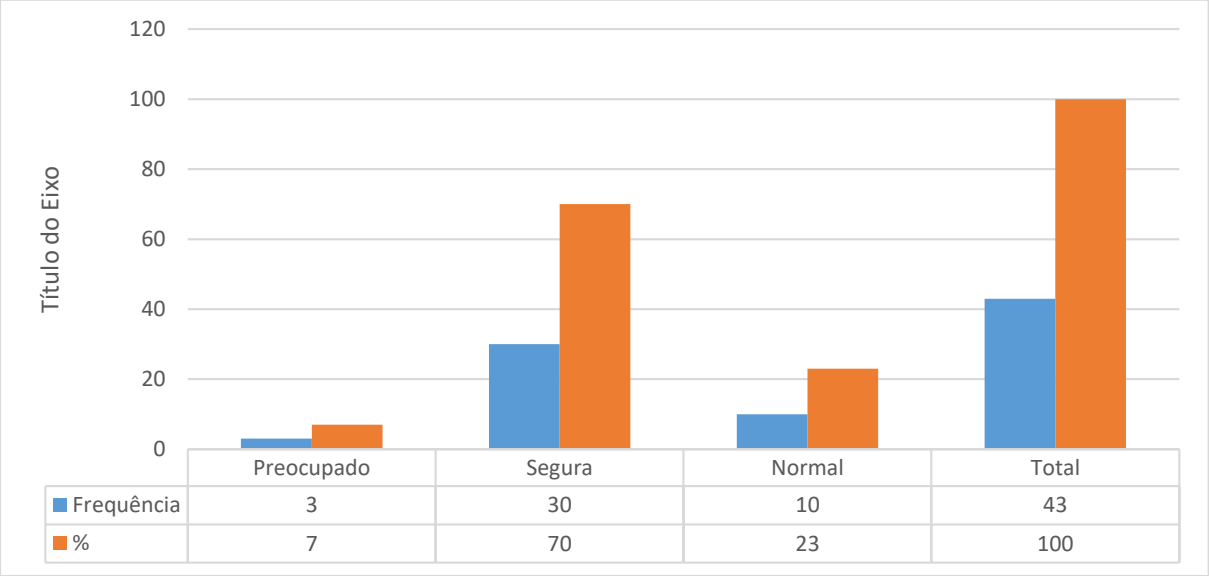
Designação	Frequência	%
Sim	43	100
Não	00	00
Vezes	00	00
Total	43	100

Fonte: Elaboração Própria/2023

Em alinhamento a Tabela e gráfico nº17. Relação a questão colocada acima, constatamos que, dos 43 inquiridos que correspondem 100%, portanto 100% responderam que sim, per fazendo assim 100% dos inqueridos.

Tabela e gráfico nº18. Utilização de jogos no ensino

Designação	Frequência	%
Preocupado	03	07
Segura	30	70
Normal	10	23
Total	43	100

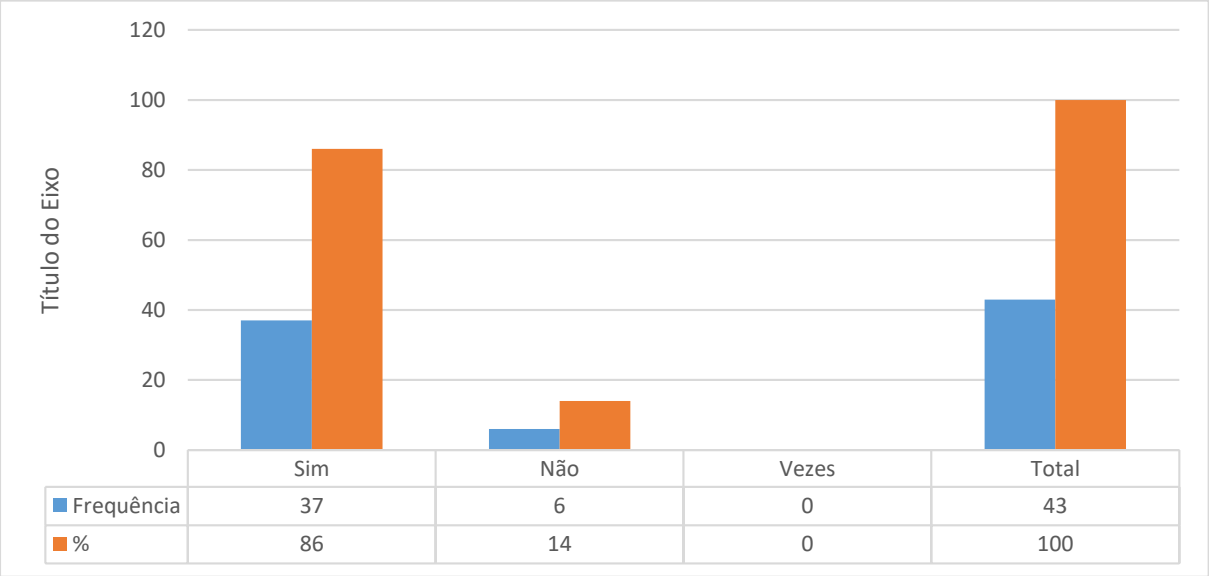


Fonte: Elaboração Própria/2023

De acordo aos dados da Tabela e gráfico nº18. Relação a questão colocada acima, constatamos que, dos 43 inquiridos que correspondem 100%, portanto 70% responderam que é segura, 23% dos inqueridos colocado a questão responderam que é normal, 07% dos inqueridos colocado a questão responderam que e preocupante, per fazendo assim 100% dos inquiridos.

Tabela e gráfico nº19. Sente-se envolvido no processo de utilização de atividades lúdicas nas aulas do seu filho?

Designação	Frequência	%
Sim	37	86
Não	06	14
Vezes	00	00
Total	43	100

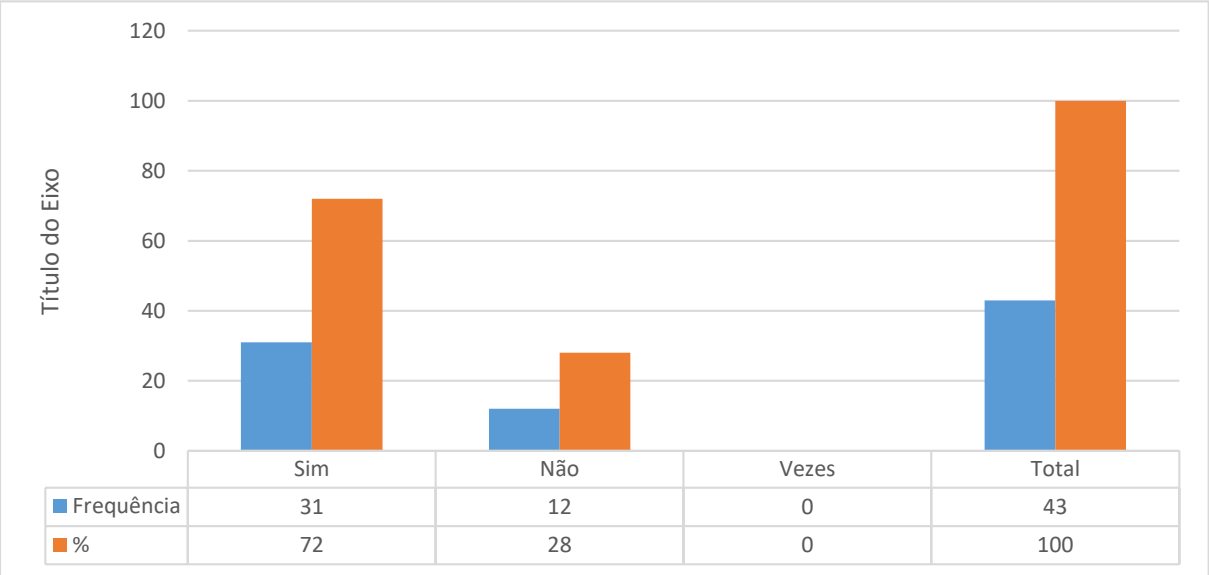


Fonte: Elaboração Própria/2023

Conforme a Tabela e gráfico nº19. Relação a questão colocada acima, constatamos que, dos 43 inquiridos que correspondem 100%, portanto 86% responderam que sim, 14% dos colocado a questão responderam que não, per fazendo assim 100% dos inqueridos.

Tabela e gráfico nº20. Possui alguma preocupação ou pergunta em relação a utilização de atividades lúdicas?

Designação	Frequência	%
Sim	31	72
Não	12	28
Vezes	00	00
Total	43	100



Fonte: Elaboração Própria/2023

Em conformidade a Tabela e gráfico nº20. Relação a questão colocada acima, constatamos que, dos 43 inquiridos que correspondem 100%, portanto 72% responderam que sim, 28% dos inqueridos colocado a questão responderam que não, per fazendo assim 100% dos inqueridos.

CONCLUSÕES

Este estudo procurou estudar a importância de jogos no processo de ensino-aprendizagem dos alunos da 1ª classe da Escola Primária 4028 em Cacuaco, Luanda, durante o ano letivo de 2022/2023.

Tendo em conta os dados recolhidos através da pesquisa, pode-se afirmar que a hipótese foi respondida da seguinte forma:

A utilização de jogos promove um aumento significativo no engajamento dos alunos, na compreensão dos conceitos ensinados e na retenção do conhecimento adquirido.

Portanto, os jogos quando bem utilizado no ensino Primário qualificam a aprendizagem das crianças, pois, como é obvio, as crianças aprendem jogando e brincando por meio dos jogos e brincadeiras as crianças interagem umas com as outras desenvolvendo suas habilidades, ampliando seu intelecto e consolidando os valores que concorrem para a socialização.

O estudo reforça a importância dos jogos como uma ferramenta poderosa para enriquecer a experiência educacional dos alunos da 1ª classe e destaca a necessidade de investimento contínuo nessa abordagem inovadora e eficaz de ensino.

SUGESTÕES

Tendo em conta os dados recolhidos através da pesquisa, podemos afirmar que a hipótese foi respondida da seguinte forma:

1. Conhecer os jogos e brincadeiras que facilitem o processo de ensino e aprendizagem.
2. Primar pela utilização dos métodos indutivo, dedutivo e o método de elaboração conjunta porque estes contribuem favoravelmente para o processo de ensino e aprendizagem das crianças.
3. Selecionar jogos brincadeira que contribuam para o desenvolvimento psicossomático das crianças.
4. Demostrar e utilizar os jogos e brincadeiras como meios que favoreçam o processo de ensino e aprendizagem das crianças.
5. Apetrechar a escola com meios didácticos para facilitar a utilização correcta dos jogos e brincadeiras por parte dos professores da escola em estudo.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Aires, L. (2015). Paradigma qualitativo e práticas de investigação educacional. Lisboa: Universidade Aberta.

Alarcão, I. (2011) Professores Reflexivos em uma Escola Reflexiva. 8ª ed. São Paulo: Cortez.

Almeida, P. N. (2003), Educação Lúdica: Técnicas e Jogos pedagógicos. 11ªed, Edições Loyola: São Paulo.

Antunes, C. (2012). Na sala de aula. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes.

Aurélio. (2019*) Dicionário online. Disponível em: https://www.dicio.com.br/aurelio-2/. Consulta em out.*

Barros, F. C. O. M. (2009). Cade o brincar? Da educação infantil para o ensino fundamental. São Paulo: UNESP.

Batista. et.al. (2013), Metodologia de Ensino: entre a reflexão e a pesquisa. Jundiaí, Paco editorial.

Borba. A. M. (2006), O Brincar como método de estar no mundo. 4ed. São Paulo: Loyola

Borsa, J. C. (2007). O papel da escola no processo de socialização infantil. Rio Garnde do Sul.

Cano, B. (2007) A alegria de ser mestre: pedagogia e didáctica da educação ética e dos valores humanos. São Paulo: Paulinas.

Dicionário da Língua Portuguesa. *(2016). Porto: Porto Editora.*

Dohme. V. (2011) Actividades Lúdicas na Educação: O Caminho de Tijolos Amarelos do Aprendizado, 6.Ed. Petrópolis, Rio de Janeiro.

Dowbor. O. F. F. (2008) quem educa marca o corpo do outro. 2 ed. São Paulo: Cortez.

Drovet, R. R (2015). *Distúrbios da aprendizagem. Porto Alegre: Armed*

Fernandes, S. C. F. O. (2014). O trabalho de projeto como metodologia no 1.º ciclo do ensino básico. (Dissertação de Mestrado, Escola Superior de Educadores de Infância Maria Ulrich).

Friendmann, A. (2006) O Desenvolvimento da Criança através do Brincar. São Paulo: Moderna,

Furtado, V. (2012). Dificuldade na Aprendizagem da Escrita: uma intervenção psicopedagógica jogos de regras. Petrópolis: Vozes

Gagné, R. M. (1971) Como se realize a aprendizagem. Rio de Janeiro: Ao Livro Técnico S.A.,

Haetinger, D. (2012). Jogos, Recreações e lazer. Curitiba: IESDE,

Haigh, A *A Arte de Ensinar*. Colecção Ciências da Educação. Editora. Academia do Livro, 2011.

Imbernón, F. (2011) Escola, Formação de Professores e Qualidade do Ensino. Editora Melo. Pinhais.

Jesus, A. C. A. (2010). Como aplicar jogos e brincadeiras na educação infantil. Rio de Janeiro: Brasport.

Kishimoto T. M. (Orgs). (2013). Jogos e brincadeiras: tempos, espaços e diversidade. São Paulo: Cortez;

_____ (1999) O jogo e a educação infantil. In: kishimoto, T.M. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 3. ed. São Paulo: Cortez,

_____ (2016) O brincar e Suas teorias. São Paulo: Cengage Learning,

Lakatos, E. M; Marconi, A. (2014) Metodologia científica. 5 Ed. São Paulo: Altas

Lei de Bases (2001) do Sistema de Educação. Luanda 31 de Dezembro

Libâneo, J. C. (1994) O processo de ensino na escola. São Paulo: Cortez.

Monteiro, E. C. V. (2012), Interação Lúdica com os Pares e Aceitação. Rio de Janeiro;

Monti, D. (1998). O jogo pelo jogo - a atividade lúdica na educação da criança e adolescente. Rio de Janeiro, Zahar.

Nallin, C. G. F. (2005.).O papel dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil. Campinas, São Paulo,

Neto (2012) importância do lúdico na educação da criança. Alpiarça.

Nguluve, A.K. (2010), Educação Angolana: Políticas de reformas do Sistema educacional. São Paulo: Biscalchin editor.

Oliveira, Z. (2010), Educação Infantil: Fundamentos e Métodos. São Paulo: Cortez

Perrenoud, P. (2005), A escola de A a Z: 26 maneiras de repensar a educação. Porto Alegre: Artmed.

Peters, L.L. (2009) Brincar para quê? Escola é lugar de aprender! Estudo de caso de uma brinquedoteca no contexto escolar. Tese de Doutorado - Universidade Federal de Santa Catarina,

Peters, L.L. (2009) brincar para quê? Escola é lugar de aprender! Estudo de caso de uma brinquedoteca no contexto escolar. Tese de Doutorado - Universidade Federal de Santa Catarina

Petrovski, A. V.(2018) *Psicología evolutiva y pedagógica. Moscú: Progreso.*

Piletti, C. (1986). Didactica Geral. São Paulo: Àtica.

Rau, M. (2012) Educação infantil: Práticas de ensino e aprendizagem. Curitiba: intersaberes.

Retondar, J(2007) .*Teoria do Jogo*. Editora: Vozes.

Schneider, L. (2013) Filosofia da Educação. Curtiba: Intersaberes.

Souza, L. (2007). Importância da Brincadeira na educação infantil, São Paulo.

Teixeira, S. R. O.(2014) Jogos Brinquedos e Brinquedo teca 3 edição. Rio de Janeiro.

West. D. (2000) Aprender Brincando: actividade divertida para construir o caráter, a consciência e a inteligência emocional das crianças. São Paulo: Paulinas.

_____(2011), Adeus professores, adeus professoras? novas exigências educacionais e profissão docente. São Paulo: Cortez,

_____(2013). Escola mentirosa: Sucesso ou estagnação. São Paulo: Paulus.

. _____(2014). Jogo, brinquedo e brincadeiras e a Educação Infantil. 12. ed. São Paulo: Cortez.

Witter, E; *Lomônaco, J. F.(2014) Psicologia da aprendizagem. São Paulo: Pedagógica Universitária.*

APÊNDICES

Ilustre Professor (a)

Obrigado por participar neste questionário. Seu feedback é importante entendermos melhor a importância de jogos no processo de ensino aprendizagem. caso de estudo alunos da 1ª classe da escola primária nº 4028 - Cacuaco/ Luanda ano 2022/2023 e como podemos melhorar este processo. Suas respostas serão tratadas de forma confidencial.

Sexo ; Masculino_____ feminino_____

Experiencia do trabalho

Menos de um (1) ano_____ 1 à 5 Anos_____

6 à 10 anos_____ Mais de 10 Anos_____

Nível académico

Ensino Médios_____ Graduação_____ Pós-graduação_____

1. Com que frequência utilizas os jogos como ferramenta de ensino em suas aulas?

   Regularmente_____

   Ocasionalmente_____

   Raramente_____

   Nunca_____

2. Quais os tipos de jogos você já utilizou em suas aulas?
   Actividade em grupo_____
   Actividades praticas_____
3. Quais os principais benefícios dos jogos no processo do ensino e aprendizagem
   a. Maior engajamento dos alunos____
   b. Melhora na compreensão_____
   c. Estimula a criatividade_____
   d. Desenvolve habilidades_____
   e. Colaboração entre alunos_____
4. Já identificou algum desafio na utilização de jogos
   Sim _____ Não_____ As vezes _____
5. São principais desafios na utilização dos jogos no processo do ensino aprendizagem
   a. Dificuldades de integrar no currículo_____
   b. Falta de recursos adequados_____
   c. Dificuldades de avaliar por meio de actividades lúdicas____
   d. Todas as opções_____

6. Já recebeu formação ou apoio para uns corpora jogos no ensino.
   Sim _____ Não_____ As vezes _____

7. Os jogos e brincadeiras jogam um papel muito relevante no processo de ensino aprendizagem, podem ser elementos catalisadores, capazes de contribuir para o processo de resgate do interesse do aluno, na tentativa de melhorar os vínculos afectivos com a situação de aprendizagem.

Sim _____ Não_____ As vezes _____

8. Os Jogos e Brincadeiras servem de incentivo para a participação activa dos alunos no sistema escolar.

Sim _____ Não_____ As vezes _____

9. Os jogos e brincadeiras inspiram novos desafios e interesse dos professores em trazer novas descobertas no processo de ensino e aprendizagem.

Sim _____ Não_____ As vezes _____

Obrigada pela participação!

Querido (a) Pais/ Mãe ou encarregado (a) de educação

Obrigado por participar neste questionário. Seu feedback é importante entendermos melhor a importância de jogos no processo de ensino aprendizagem. caso de estudo alunos da 1ª classe da escola primária nº 4028 - Cacuaco/ Luanda ano 2022/2023 e como podemos melhorar este processo. Suas respostas serão tratadas de forma confidencial.

1. Relação com aluno
   a. Pai_____
   b. Mãe_____
   c. Outra_____
2. Os professores utilizam actividades lúdicas como parte do processo do ensino aprendizagem?
   Sim_____ Não_____ As vezes_____
3. Os jogos ou actividades lúdicas tem muito impacto no processo do ensino aprendizagem?

Sim_____ Não_____ As vezes_____

4. Quais os principais benefícios dos jogos no processo do ensino e aprendizagem

f. Maior engajamento dos alunos____
g. Melhora na compreensão_____
h. Estimula a criatividade_____
i. Desenvolve habilidades_____
j. Colaboração entre alunos_____

5. Você acha importante estar envolvido na escolha e utilização e jogos nas aulas do seu filho?
   Sim_____ Não_____ As vezes_____
6. Como te sentes em relação a utilização de jogos no ensino do seu filho?
   Preocupado_____ Segura_____ Normal_____
7. Sente-se envolvido no processo de utilização de atividades lúdicas nas aulas do seu filho?
   Sim _____ Não _____ As vezes_____
8. Possui alguma preocupação ou pergunta em relação a utilização de atividades lúdicas?
   Sim _____ Não _____ As vezes_____

Obrigada pela participação!

ANEXOS