

DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS SOCIAIS E HUMANAS
LICENCIATURA EM PEDAGOGIA

INFLUÊNCIA DO USO DE JOGOS NO PROCESSO DE ENSINO
APRENDIZAGEM. CASO COMPLEXO ESCOLAR Nº 4096, CACUACO,
LUANDA 2023/2024

Autor: Manuel Lopes Paulino

Orientador: Samuel Albino Chova Wassuca, Ph.D.

Icolo e Bengo, 2025

DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS SOCIAIS E HUMANAS

LICENCIATURA EM PEDAGOGIA

**INFLUÊNCIA DO USO DE JOGOS NO PROCESSO DE ENSINO
APRENDIZAGEM. CASO COMPLEXO ESCOLAR Nº 4096, CACUACO,
LUANDA 2023/2024**

Trabalho de Monografia 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

Dedico este trabalho, com imensa gratidão, aos meus pais, pelo apoio incondicional, amor e ensinamentos que me moldaram como pessoa.

À minha esposa, pelo carinho, paciência e incentivo constante, que me motivaram a perseverar em todos os momentos. Sem vocês, este trabalho não seria possível.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, a Deus, pois Ele é a fonte da vida e a força espiritual que sempre o guiou durante toda sua trajetória acadêmica e pessoal.

Ao orientador, Professor Samuel Wassuca, PhD sincera gratidão ao seu orientador, pela paciência, pelo compromisso e pela orientação técnica e intelectual que o conduziram na pesquisa. Sua contribuição não se limitou apenas ao suporte acadêmico, mas também ao apoio moral, que foi crucial para a conclusão bem-sucedida deste projeto.

À família, que foi a maior fonte de apoio emocional e financeiro ao longo de toda sua trajetória acadêmica. O amor, a dedicação e a compreensão da família foram essenciais para que o autor se mantivesse motivado e focado, superando os desafios do percurso. Sem o suporte constante de seus familiares, muitas das dificuldades não teriam sido superadas, e, por isso, o autor dedica a eles seu reconhecimento e apreço.

À direção do Instituto Superior de Administração (ISA), que ofereceu toda a infraestrutura e o ambiente necessários para a realização do curso.

Aos professores que, com sua dedicação e conhecimento, proporcionaram o aprendizado técnico e teórico essencial para a sua formação. Agradece também aos colegas de curso, que contribuíram para o crescimento intelectual coletivo e proporcionaram um ambiente de apoio e colaboração.

À direção do Complexo Escolar 4096, cuja contribuição foi essencial para o apoio logístico e administrativo necessário para a realização deste trabalho acadêmico.

A todos aqueles que, de alguma forma, contribuíram para o sucesso deste trabalho, seja com apoio direto ou indireto. Muitas vezes, pequenas atitudes de pessoas fora do círculo acadêmico foram fundamentais para que o autor alcançasse seus objectivos.

RESUMO

O estudo em questão visa analisar a influência do uso de jogos no processo de ensino-aprendizagem no Complexo Escolar nº 4096, situado em Cacuaco, Luanda, durante o ano lectivo de 2023/2024. A pesquisa parte da hipótese de que a integração de jogos no ensino pode melhorar a motivação e o engajamento dos alunos, além de facilitar a compreensão de conteúdos complexos. Através da utilização de uma abordagem mista, qualitativa e quantitativa, foi possível avaliar a opinião de docentes e pais sobre os benefícios dos jogos educativos. Os resultados demonstraram que os jogos são vistos como uma ferramenta eficaz para aumentar o envolvimento dos alunos e melhorar o desempenho académico, evidenciando uma convergência de opiniões entre educadores e responsáveis. A influência dos jogos no processo de ensino-aprendizagem vai além do simples domínio de conteúdos, também impactando o desenvolvimento de competências cognitivas, sociais e emocionais. Com base nas conclusões, o estudo sugere a implementação de programas de formação contínua para professores, com enfoque na integração de jogos educativos nas metodologias de ensino, visando melhorar os resultados e tornar as aulas mais eficazes e motivadoras.

Palavras-chave: Influência; Jogo; Processo de Ensino-Aprendizagem

ABSTRACT

The study aims to analyze the influence of the use of games on the teaching-learning process at Complexo Escolar nº 4096, located in Cacuaco, Luanda, during the 2023/2024 academic year. The research is based on the hypothesis that the integration of games into teaching can improve students' motivation and engagement, as well as facilitate the understanding of complex content. By using a mixed, qualitative, and quantitative approach, it was possible to assess the opinions of teachers and parents regarding the benefits of educational games. The results demonstrated that games are seen as an effective tool for increasing student involvement and improving academic performance, showing a convergence of opinions between educators and parents. The influence of games on the teaching-learning process goes beyond simply mastering content, also impacting the development of cognitive, social, and emotional skills. Based on the conclusions, the study suggests the implementation of continuous training programs for teachers, focusing on the integration of educational games into teaching methodologies, aiming to improve results and make lessons more effective and engaging.

Keywords: Influence; Game; Teaching-Learning Process

LISTA DE TABELAS

Tabela e gráfico nº 01. sobre a utilização de jogos educativos nas aulas	39
Tabela e gráfico nº02. sobre a frequência de utilização de jogos educativos em sala de aula.	40
Tabela e gráfico nº03. sobre a opinião dos professores em relação ao uso de jogos educativos e seu impacto na participação dos alunos.....	41
Tabela e gráfico nº04. sobre o impacto do uso de jogos educativos no desenvolvimento de habilidades cognitivas dos alunos.....	42
Tabela e gráfico nº05. sobre quais habilidades os alunos mais desenvolvem com o uso de jogos educativos.....	43
Tabela e gráfico nº06. sobre a opinião dos pais ou encarregados de educação em relação ao uso de jogos na escola e seu impacto no aprendizado dos filhos.	44
Tabela e gráfico nº07. sobre a frequência com que os filhos falam sobre os jogos utilizados nas aulas em casa.....	46
Tabela e gráfico nº08. sobre a percepção dos pais ou encarregados de educação em relação à preparação dos professores para usar jogos no processo de ensino.	48
Tabela e gráfico nº10. Sobre o desejo dos pais ou encarregados de educação em relação à utilização de mais jogos na escola para ajudar no desenvolvimento escolar dos filhos.	50

ÍNDICE

DEDICATÓRIA.....	i
AGRADECIMENTOS	ii
RESUMO	iii
ABSTRACT	iv
INTRODUÇÃO	1
CAPÍTULO I: FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	5
1.1. Definições de termos e conceitos	5
1.2. Contexto histórico sobre a ludicidade	6
1.3. Perspectiva do lúdico através da mediação do professor.....	11
1.4. O papel do professor nos jogos pedagógicos.....	16
1.5. Jogo	19
1.5.1. Classificação Dos Jogos	21
1.6. A importância do lúdico no desenvolvimento e no processo de Ensino Aprendizagem.	23
1.7. O papel do professor face à actividade lúdica.....	25
1.8. A Importância do lúdico na educação infantil.....	26
1.10. O Lúdico E A Educação	32
CAPÍTULO II: METODOLOGIA DE INVESTIGAÇÃO.....	34
2.1. Tipo de Pesquisa.....	34
2.2. Modelo(s) de abordagens	35
2.3. Nível (s) de estruturação de método (s).....	35
2.4. Técnicas de colheita de dados.....	36
2.5. Instrumentos e procedimentos de recolha de dados	36
2.6. População e amostra	36
CAPÍTULO III: DISCUSSÃO E RESULTADOS	38
3.1. Caracterização do campo de pesquisa.....	38
3.2. Inquérito aplicados aos professores e direcção	39
3.2. Inquéritos aplicados aos pais e encarregados de educação.....	44
CONCLUSÕES	52
SUGESTÕES.....	54
REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA.....	56
APÊNDICES ¹	
ANEXOS ⁸	

INTRODUÇÃO

No contexto educacional contemporâneo, a integração de jogos no processo de ensino-aprendizagem tem emergido como uma prática promissora. Esta abordagem não apenas cativa o interesse dos estudantes, mas também oferece oportunidades significativas para o desenvolvimento de habilidades cognitivas, sociais e emocionais.

No Complexo Escolar 4096, localizado em Cacuaco, Luanda, durante o ano lectivo de 2023/2024, a implementação de jogos como ferramenta educacional visa enriquecer a experiência de aprendizagem dos alunos. Este estudo investiga como os jogos podem influenciar positivamente o engajamento dos alunos, a retenção de conhecimento e o desenvolvimento de competências essenciais, proporcionando uma análise detalhada dos benefícios e desafios associados a essa prática inovadora. Ao explorar esses aspectos, busca-se não apenas compreender o impacto dos jogos no contexto educacional local, mas também contribuir para práticas pedagógicas mais eficazes e inclusivas.

Em Angola, assim como em muitos outros países, existem várias problemáticas no sistema educacional que podem influenciar a eficácia do ensino-aprendizagem. Algumas das questões atuais incluem: muitas escolas enfrentam desafios com infraestrutura precária, falta de recursos tecnológicos e inadequações físicas que dificultam a implementação de metodologias educacionais avançadas, como o uso de tecnologia e jogos.

A falta de formação adequada para professores pode limitar a adoção de métodos de ensino inovadores, incluindo o uso de jogos, devido à falta de conhecimento sobre sua implementação eficaz.

Desigualdades socioeconômicas e regionais podem resultar em disparidades no acesso a recursos educacionais e oportunidades de aprendizagem, afetando negativamente a aplicação uniforme de estratégias educacionais, como o uso de jogos.

Currículos rígidos e métodos de avaliação tradicionais podem não estar alinhados com abordagens de aprendizagem mais dinâmicas e interativas, como o aprendizado baseado em jogos, o que pode limitar sua adoção.

A cultura educacional predominante pode valorizar mais métodos tradicionais de ensino, o que pode criar resistência à implementação de inovações educacionais, como o uso de jogos, apesar de seu potencial benefício.

Para guiar esta pesquisa sobre a influência do uso de jogos no processo de ensino aprendizagem no Complexo Escolar 4096, Cacuaco, Luanda, 2023/2024, a pergunta de partida colocada é:

- **Como o uso de jogos influencia o processo de ensino - aprendizagem no Complexo Escolar 4096?**

Hipóteses

Hipótese 1: O uso de jogos melhora a motivação e o engajamento dos alunos.

Hipótese 1: os jogos facilitam a compreensão de conteúdos complexos.

Objectivo de pesquisa

Com base nas hipóteses formuladas, abaixo estão um objectivo geral e três objectivos específicos que orientará a pesquisa:

Objectivo Geral

Compreender a influencia do uso de jogos no processo de ensino-aprendizagem no Complexo Escolar 4096, Cacuaco, Luanda, durante o ano lectivo de 2023/2024.

Objeticvos específicos

Identificar como a integração de jogos pode influenciar o engajamento dos alunos no Complexo Escolar 4096, comparando com métodos tradicionais de ensino.

Descrever o desempenho académico dos alunos participantes de actividades educativas baseadas em jogos em áreas específicas do currículo em relação ao não participante.

Sugerir os efeitos do uso de jogos no desenvolvimento de habilidades cognitivas, sociais e emocionais dos alunos do ensino fundamental no Complexo Escolar 4096.

Justificativa

A justificativa acadêmica, social, científica e profissional para estudar o impacto do uso de jogos no processo de ensino-aprendizagem no Complexo Escolar 4096, Cacuaco, Luanda, durante o ano letivo de 2023/2024, pode ser articulada da seguinte forma:

Este estudo contribui para a literatura acadêmica ao investigar como os jogos podem ser efetivamente integrados no ensino fundamental em um contexto angolano específico. Isso ampliará o entendimento sobre métodos pedagógicos inovadores e seu impacto na aprendizagem dos alunos.

A pesquisa fornecerá entendimentos teóricos sobre como os jogos podem melhorar o engajamento dos alunos, promover o desenvolvimento de habilidades e influenciar o desempenho acadêmico, oferecendo uma base teórica sólida para futuras investigações educacionais.

Compreender como os jogos podem beneficiar o ensino-aprendizagem no Complexo Escolar 4096 pode ajudar a informar políticas educacionais locais e práticas pedagógicas que promovam uma educação mais inclusiva e eficaz.

Ao aumentar o engajamento dos alunos através de métodos de ensino mais atrativos e interativos, este estudo pode contribuir para reduzir taxas de evasão escolar e melhorar a experiência educacional dos estudantes.

A pesquisa fornecerá evidências empíricas sobre os benefícios específicos do uso de jogos no contexto educacional de Angola, validando empiricamente teorias existentes e gerando novos insights sobre práticas pedagógicas eficazes.

Ao utilizar metodologias rigorosas de pesquisa e instrumentos de medição adequados, o estudo garantirá resultados confiáveis e replicáveis que podem ser aplicados em outros contextos educacionais similares. Professores e educadores poderão utilizar os resultados desta pesquisa para aprimorar suas práticas de ensino, implementando estratégias baseadas em jogos que maximizem o aprendizado dos alunos. Os resultados podem influenciar a formulação de políticas educacionais que incentivem a adoção de tecnologias educacionais inovadoras, como jogos, para melhorar a qualidade da educação e preparar os alunos para os desafios futuros.

Portanto, este estudo não apenas busca expandir o conhecimento acadêmico sobre o uso de jogos no ensino, mas também tem o potencial de gerar impactos sociais positivos, validar empiricamente práticas educacionais e informar decisões políticas e profissionais no campo da educação em Angola.

Limitação e delimitação

A pesquisa tem como limitações relacionadas à disponibilidade de dados e ao acesso a informações precisas, os benefícios na aprendizagem dos alunos. Além disso, a colecta de dados poderá contar com Professores, alunos e pais ou encarregados de educação.

Delimitação

O estudo esta delimitado no complexo escolar nº 4096, situada no município de Cacuaco, Província de Luanda.

Abordagem: Influência do uso de jogos no processo de ensino aprendizagem.

Temporal: O estudo compreende um período de elaboração de trabalho dos anos 2023 a 2024. Envolvemos o público-alvo: Director; Subdiretor Pedagógico; Professores e Alunos da Educação da referida escola.

O trabalho está dividido da seguinte forma:

Capítulo I Fundamentação teórica onde definimos, alguns termos e conceitos relacionados com o tema de estudo e outros aspectos que permitiram-nos fazer uma reflexão acerca do papel do docente como agente do processo de ensino aprendizagem.

No II capítulo, fizemos referência a metodologia aplicada na elaboração do trabalho de pesquisa, os métodos, os procedimentos, colheita de dados, as dificuldades que tivemos no decorrer da pesquisa. O III capítulo, apresentar a discussão e resultados dos dados. Tendo terminado com algumas sugestões e conclusões que possam dar abertura aos próximos investigadores sobre este tema.

CAPÍTULO I: FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

1.1. Definições de termos e conceitos

Influência

Segundo Silva (2022), "influência é a capacidade de um indivíduo ou grupo de afetar a maneira como os outros pensam, sentem ou agem através de estratégias de persuasão e comunicação."

De acordo com Jorge (2023), "influência é o impacto que uma pessoa ou entidade pode ter sobre o comportamento e decisões de outras pessoas, frequentemente exercido por meio de relações sociais e interpessoais."

Segundo Mendes (2021), "influência é o efeito que uma pessoa ou grupo tem sobre as atitudes e decisões de outros, através de exemplos, argumentos ou imposição de normas."

Jogo

Segundo Costa (2022), "jogo é uma atividade estruturada que envolve regras e objetivos, promovendo a interação social e o desenvolvimento cognitivo e emocional dos participantes."

De acordo com Pereira (2023), "jogo é uma forma de atividade lúdica que permite o desenvolvimento de habilidades e a aprendizagem através da prática e da interação dentro de um conjunto de regras." Segundo Gomes (2021), "jogo é uma experiência educativa e recreativa que oferece aos participantes a oportunidade de aprender e se desenvolver em um ambiente controlado e divertido."

Processo de Ensino-Aprendizagem

Segundo Santos (2022), "o processo de ensino-aprendizagem é um ciclo contínuo de interação entre docentes e discentes, onde métodos pedagógicos são aplicados para facilitar a aquisição e retenção de conhecimentos e habilidades."

De acordo com Silva (2023), "o processo de ensino-aprendizagem é um fenômeno complexo que envolve a troca de conhecimento entre educadores e alunos, sendo mediado por estratégias de ensino e factores contextuais."

Segundo Mendes (2021), "o processo de ensino-aprendizagem é uma abordagem interativa e sistemática que busca promover a compreensão e a aplicação de conhecimentos através de metodologias pedagógicas e envolvimento ativo dos alunos."

1.2. Contexto histórico sobre a ludicidade

Para explicarmos o surgimento da ludicidade será necessário voltar aos tempos dos primitivos, em que as famílias desenvolviam suas brincadeiras com as crianças enquanto ensinavam-lhes as obrigações, contudo as crianças não as faziam pela sua real necessidade, elas brincavam enquanto aprendiam as tarefas, a criança era considerada um adulto em miniatura. À medida que as crianças aprendiam através das obrigações diárias, podemos observar que os tempos foram passando e as culturas se modificando, a esta altura a ludicidade passa a ser reconhecida através dos jogos.

Naturalmente, durante da Idade Média, desde os greco-romanos a recreação era vinda apenas dos jogos, neste sentido os jogos eram tidos como relaxamento após os esforços físicos, intelectuais e escolares, os mesmos eram apontados como não sérios por serem associados aos jogos de azar, muito comuns na época. Os jogos divulgavam princípios de moral, ética, e conteúdo de história, geografia (Kishimoto 2011). Ao longo da idade média os jogos eram identificados como não sérios por ser associados ao azar, mas com a vinda dos índios e dos jesuítas tais concretizações foram mudando de forma, tornado o jogo como instrumento de aprendizagem.

Os índios simultaneamente com os jesuítas utilizaram das brincadeiras como método para transferir seus conhecimentos, ensinando as crianças seus costumes, transmitindo de uma maneira lúdica a práticas de seus povos, sua ciência, cultura, educação. De acordo com Brougère (2001, p.105):

O contexto social é importante para o brincar infantil. De acordo com Brougère, o brincar não pode ser separado das influências do mundo, pois não é uma atividade interna do indivíduo, mas é dotado de significação social. Para o autor a criança é um ser social e aprende a brincar. A brincadeira pressupõe uma aprendizagem social.

A criança não brinca numa ilha deserta. Ela brinca com as substâncias materiais e imateriais que lhe são propostas, ela brinca com o que tem na mão e com o que tem na cabeça

Logo os índios passaram desenvolver seus conhecimentos de maneira lúdica, e com a vinda dos portugueses ao Brasil, juntos eles desenvolveram métodos de ensino que foram uma grande transformação para o ensino daquela época.

Foram os índios, negros e portugueses que deram origem do que temos como modelo e método de desenvolvimento do lúdico até os dias atuais. No Brasil durante os últimos séculos ocorreu uma grande miscigenação, cada um com seus costumes, culturas, crenças e educação, cada uma em sua cultura construíram sua forma de desenvolver a ludicidade.

Facilmente se presume que com essa grande miscigenação a cultura do Brasil enriqueceu, trazendo consigo novas possibilidades de se viver a ludicidade, entretanto os Portugueses nos mostravam ideias divergentes das que estávamos habituados.

As crianças índias produziam os seus próprios brinquedos com materiais retirados da natureza, se preocupavam em se divertir, já as crianças portuguesas quando vieram para o Brasil não tinham os mesmos costumes, utilizavam suas culturas para o lazer, mas principalmente para enriquecer sua intelectualidade.

De acordo com Navarro (2009, p.1):

A relevância de um tempo no cotidiano das crianças destinado a um brincar de qualidade, em um espaço adequado, com materiais interessantes para as crianças e que estimulem a criatividade. A mediação de um adulto, de outras crianças, ou dos próprios objetos que se encontram a disposição da criança faz a diferença nas brincadeiras. Não basta deixar brincar, aos adultos é preciso olhar um pouquinho mais para as crianças, perceber suas necessidades e assim tentar entender e estimular a brincadeira.

Os costumes adotados pelos índios tiveram grande influência dos portugueses e dos jesuítas, mais de repente a igreja resolve acabar com os jogos e deixar o Brasil sem nenhuma organização de ensino. Neste contexto fica evidente que a Igreja católica no século XV foi a responsável por acabar com os jogos da educação. Porém com a chegada

dos jesuítas os jogos continuaram a ser utilizados em seus colégios, como uma atividade capaz de contribuir para o desenvolvimento da inteligência e estimulação dos estudos, contudo não durou muito, pois por volta de 1759 os jesuítas foram banidos do Brasil e o mesmo ficou sem nenhuma organização de ensino, vez ou outra vinham educadores de Portugal para ofertar cursos como os de álgebra (Sant'Anna, 2011).

Com o fim dos jogos e a expulsão dos jesuítas, a educação ganha um novo enfoque onde pesquisadores passam a estudar e observar animais, buscando desenvolver assim teorias sobre a psicologia infantil. Assim, pois no século XIX por influências do Darwinismo surgiu a teoria da recapitulação onde mostra as espécies animais sendo estudadas, para a partir destes estudos mostrar a adaptabilidade dos animais para a sobrevivência, seguindo este pensamento surgiu a psicologia da criança, onde os animais transpõem informações para o campo infantil, buscando entendimento do prazer para justificar os processos psicológicos, fazendo uma ponte entre a biologia e a psicologia (Kishimoto, 2011).

Nota-se que a ciência está envolvida com estado psicológico da criança, neste sentido notamos uma transformação na educação, onde estudiosos também irão trazer contribuições para o ensino. Na realidade no início do século XX surge a nova pedagogia, trazendo um novo rumo para a docência, quando as exposições foram importantes para a educação que até então não tinha essa preocupação. A mesma só surgiu com o início do sistema econômico que ocorreu após a revolução de 30, que anunciava a abertura do Brasil para o capitalismo, e por se tornar um país capitalista, passou a investir no mercado interno e na indústria. Com isso surge a exigência de trabalhadores com mão de obra especializada e para que isso acontecesse foi necessário o investimento na educação (Sant'Anna, 2011).

Com a renovação do ensino da pedagogia, o país passa a ter uma educação com mão de obra especializada, devido a essa mudança grupos de educadores se interessaram em contribuir para uma melhor educação, a esta altura em 1932 o manifesto dos pioneiros da educação Nova, formado 26 docentes desenvolveram um documento por designado a reconstrução da educação do Brasil: ao povo e ao governo, que percorreu o território nacional com a finalidade de ofertar diretrizes para uma política de

educação. Após o manifesto dos pioneiros e com o início das diretrizes da educação, o país desde então possuiu uma lei que garantia e assegurava seus direitos de cidadão.

Nessas condições a educação prospera, em virtude da proposta de reconstrução da educação nacional, que viabiliza uma escola pública, leiga, obrigatória, gratuita e do ensino igual para ambos os sexos, que apresentou uma repercussão num curto espaço de tempo, pois já na promulgação da nova constituição de 1934, a educação passou a ser direito de todos, tendo de ser ministrada pela família e pelos poderes públicos.

De acordo com Leontiev (2010, p. 15):

As mães saírem para trabalhar foi uma das mudanças mais importantes da sociedade atual e com isso a educação infantil começa a tomar espaço, o reconhecimento dessa fase do ensino aumenta, a escola para as crianças pequenas passa a ser vista como mais do que um ambiente para deixar as crianças enquanto as mães trabalham. Algumas crianças passam boa parte do seu dia na escola e esse ambiente deve pensar nas suas necessidades, realizar atividades que respeitem a infância, além daquelas de necessidade básica, como comer, dormir ou tomar banho. Brincar é um direito da criança, é, segundo Leontiev, a principal atividade das crianças pequenas, pois é ela que vai impulsionar a criança para outro nível de desenvolvimento.

Tendo em vista que os direitos das crianças deveriam ser preservados cada vez mais se havia necessidade de criar leis que assegurassem tanto o direito das mães quanto das crianças surgiu a constituição de 1988.

Atualmente podemos observar que a criança é parte da idealização de sua história e identidade, a mesma está em constante mudança sendo agente de transformação social, a idealização de criança é dada por educadores e estudiosos da infância. A criança, assim como todo indivíduo, é um sujeito participante da sociedade histórica, é um ser que faz parte de uma estrutura familiar, que faz parte de uma sociedade que tem suas culturas, cada um em seu tempo histórico (Brasil, 1998).

Sendo parte de um contexto histórico a criança tem participação ativa na construção da educação, onde podemos observar o educando fazendo a mediação necessária para a obtenção do conhecimento. Neste contexto podemos é importante ressaltar que a

educação é um processo histórico, onde o educador tem uma função de estimular o educando a buscar sua identidade e proceder sua atuação na sociedade de forma reflexiva e crítica, além de promover a aprendizagem e o seu desenvolvimento (Rau, 2012).

Em casos como esses que o educador tem a função de estimular o desenvolvimento e aprendizagem da criança, é necessário que exista uma relação entre a criança e o espaço que ela está inserida, sendo assim autores buscam a determinação de lugares para o brincar.

De acordo com Vygotsky (1984 citado por Oliveira, 2010 p. 62):

É um papel fundamental do docente provocar avanços nos alunos e isso se torna possível com interferência na Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP) O brinquedo cria uma Zona de Desenvolvimento Proximal na criança, lembrando que ela afirma que a aquisição do conhecimento se dá através das zonas de desenvolvimento: a real e a proximal, a zona de desenvolvimento real é a do conhecimento já adquirido, já a proximal só é atingida , de início, com auxílio de outras pessoas que já tenham adquirido esse conhecimento.

Com base na citação acima podemos ressaltar que Zdp (Zona de Desenvolvimento Proximal) é a fase em que a criança só consegue alcançar com a colaboração de outra pessoa, e posteriormente ela irá ser capaz de realizar sozinha, enquanto ZDR (Zona de Desenvolvimento Real) representa o momento em que a criança consegue exercer suas tarefas com autonomia, determinado assim a maturidade para a execução de suas atividades, que anteriormente era realizada com o auxílio de outras pessoas, sinalizando o progresso mental que pode ser conquistado.

A partir desta ideia Friedmann (1996) diz que em relação ao espaço do brincar, que antes era somente nas ruas e dentro de casa, passa a ter lugares diferentes, como espaços escolares, condomínios com salas de brinquedos, clubes e mais recentemente as brinquedotecas, alguns destes lugares ainda são privilégios de algumas crianças, mas nada impede que a ludicidade ocorra.

Com o surgimento de locais próprios para o brincar, surgiram vários espaços como alternativa de espaços lúdicos, como a brinquedoteca ou ludotecas. São espaços onde as crianças podem se expressar e desenvolver criativamente suas atividades. Atualmente existem locais específicos como creches, escolas e universidades para fins educacionais e sociais. No Brasil foi em Indianópolis em São

Paulo que surgiu a primeira brinquedoteca, após isso elas se multiplicaram por todo o país. O brincar se fez presente em todas as épocas da humanidade (antiguidade, idade média, idade moderna), perseverando até os dias atuais, cada tempo tinha seu contexto histórico vivido pelos povos daquela época e conforme o pensamento dos autores apresentados neste trabalho, sempre foi algo espontâneo, vivido por todos e também utilizado como um instrumento pedagógico para o desenvolvimento do indivíduo.

1.3. Perspectiva do lúdico através da mediação do professor

Quando expressamos o trabalho pedagógico devemos pensar nas pessoas que protagonizam essa ação, que são os professores e os alunos. O professor como mediador desse trabalho deve ter em mente que seu modo de agir e realizar a ação educativa poderá influenciar e também receber influências positivas ou negativas no cotidiano da sala de aula.

O conceito de educar para ser um cidadão crítico e consciente, é peculiar em sociedades democráticas, e pressupõe que o mesmo seja agente de transformação na realidade em que atue. Para que isso ocorra, é preciso que esse esteja apoiado no desenvolvimento dos quatro pilares básicos para a educação que segundo Perrenoud (1999) são os seguintes:

Aprender a conhecer (construir o conhecimento), aprender a conviver (relacionar-se com o outro), aprender a fazer (aplicar o conhecimento na vida cotidiana) e aprender a ser (conhecer-se). No entanto, é importante salientar que esses pilares estão pautados nos princípios filosóficos que regem o Neoliberalismo, portanto, distante dos pressupostos democráticos.

As relações que permeiam o bom andamento do processo de ensinar e aprender, no contexto escolar, vão além do simplesmente transmitir o conteúdo e do adquirir de

forma passiva, tais conhecimentos. É difícil separar a imagem de um bom professor como pessoa e como profissional. Para os alunos, as duas coisas se entrelaçam. Com isso, estamos dizendo que dificilmente um aluno apontaria um professor como bom, ou o melhor de um curso, sem que este tenha condições básicas de conhecimento de sua matéria de ensino (Cunha,1989, p.48).

Assim foram-se criando espaços nos currículos de formação docente para que o lúdico fosse abordado como prática educativa escolar, por ser uma alternativa da qual o educador pode conhecer a realidade do seu grupo de crianças, seus interesses e necessidades, comportamentos, conflitos e dificuldades e que paralelamente constitua um meio de estimular os desenvolvimentos cognitivo sociais, linguísticos e culturais, propiciando aprendizagem específicas.

Um dos aspectos que explicam a utilização da ludicidade na educação básica seria justamente a possibilidade de utilização de recursos pedagógicos, que vem ao encontro dos diferentes estilos de aprendizagem encontrados em sala de aula, o que atualmente é um grande desafio para o professor da educação Infantil e dos anos iniciais do ensino fundamental.

A abordagem feita sobre a ludicidade na educação até o presente momento aponta essa ferramenta como recurso pedagógico que pode ocupar um espaço na educação básica atendendo as necessidades e interesses do educando e do educador no processo de ensino-aprendizagem.

Os profissionais visam metodologias criativas para desenvolver seu trabalho na educação infantil e nos anos iniciais do Ensino Fundamental, visto que as crianças aprendem mais quando brincam, pois, a ludicidade envolve as habilidades e competências que auxiliam na memória, atenção e concentração, além do prazer da criança em participar de atividades pedagógicas de maneira diferente e divertida.

De acordo com Lembo (1975, p. 96):

[...] uma das atitudes de um bom professor consiste em pesquisar contínua e ativamente a conveniência e a aplicabilidade de seus processos. Dá a cada decisão o sentido da hipótese de que o ambiente, os objetivos, a matéria, os processos e os

métodos de avaliação que está proporcionando levam cada aluno a aprendizagem e ao desenvolvimento.

Os professores podem ponderar também que nas condições escolares, muitos conteúdos podem ser trabalhados por meio da confecção e da aplicação de jogos, com objetivos de aprender a lidar com ansiedade, refletir sobre limites, estimular a autonomia, desenvolver e aprimorar as funções neuro-sensório- motoras, desenvolver a atenção e a concentração, ampliar a elaboração de estratégias, estimular o raciocínio lógico e a criatividade, sendo assim os professores podem utilizar destas estratégias que podem ajudar e ser útil para definir qual o jogo mais adequado para ação educativa que o professor se propõe.

Em sala de aula, tanto professor, quanto o aluno deve estar aberto à interação, pois em todo relacionamento, a empatia é uma questão necessária e eficaz para que haja uma aproximação entre ambos. Assim, a relação professor/aluno pode apresentar diversos estilos, que proporcionam diversos tipos de interação. Vamos tentar analisar as duas principais relações usadas entre professores e alunos na sala de aula: relação de comunicação mais pessoal e relação de orientação própria ao estudo. Tais abordagens apontam as relações sociais que os educandos expressam na escola, os professores se sentem desafiados a encontrar caminhos que identifiquem as necessidades desses sujeitos sociais em relação a metodologias de ensino.

Segundo Rau (2012, p 66): Esse processo de transformação também foi percebido de forma significativa nas leis que comandam a educação básica a uma década, com base na constituição federal de 1988 da lei de diretrizes e bases da Educação Nacional e do Estatuto da Criança do Adolescente diversas mudanças ocorreram na educação infantil e nas escolas do ensino fundamental do Brasil entre os avanços obtidos com a mudança na legislação destaca- se a necessidade de formação dos educadores que atuam com crianças de 0 a 6 anos e também nos anos iniciais do Ensino Fundamental tal exigência no campo da formação submete a educação infantil outro olhar uma nova perspectiva que traz a articulação entre o educar e o cuidar?.

As palavras de Fernândes (2001, citado por Rau, 2012, p.69) apontam relação entre a aprendizagem e o brincar de maneira cativante:

Aprender é apropriar-se da linguagem é historiar se recordar o passado para despertar seu futuro é deixar-se surpreender pelo já conhecido aprender a reconhecer se admitir se crer e criar arriscar-se a fazer dos sonhos textos visíveis e possíveis só será possível que as professoras e professores possam gerar espaço de brincar aprender para seus alunos quando eles simultaneamente construirão para si mesmo.

Assim no sentido de orientar a prática pedagógica do brincar na educação infantil, os referenciais curriculares nacionais para a educação infantil apontam que trabalhar com o jogo e levar a criança a possibilidade de expressar-se e descobrir o mundo, estabelecendo relações com ele a fim de obter segurança, sendo o jogo um instrumento pedagógico que pode ser abordado em diferentes áreas do conhecimento sugerimos aqui e além das práticas motoras.

Estudos comprovam que o importante é fazer com que o educando interaja com diferentes culturas vivencie experiências motoras fundamentais e as identifique historicamente dentro do seu contexto social Vygotsky (1984, citado por Rau, 2012, p.58)

A criança pequena com idade inferior a 3 anos envolve-se em situações em que prevalece a exploração do objeto mordendo desmontando os batendo uns contra os outros e não em situações imaginárias porque nem sempre a sua ação corresponde ao significado do brinquedo já que por vezes ele é perde sua força determinadora já as crianças de 4 a 6 anos representam diferentes situações independentemente do que o objeto verdadeiramente possibilita um toco de madeira pode ter um carrinho tecido enrolado pode ser um bebê e a criança faz de conta que o faz dormir?.

Assim a ludicidade possibilita a reflexão quando se pensa num sujeito autônomo e reflexivo no que se diz respeito às relações sociais em que estiverem inseridos e na sua função educativa capaz de estabelecer relações significativas com o meio utilizando a cognição e a criatividade na solução de problemas e tornando-se o quê Friedmann descreve como um adulto saudável.

Segundo Vygotsky (1984, p.118):

A criança começa como uma situação imaginária que é uma reprodução da situação real sendo a brincadeira muito mais a lembrança de alguma coisa que realmente

aconteceu do que uma situação imaginária nova medida que a brincadeira se desenvolve observamos o movimento em direção a realização consciente de seu propósito finalmente surgem as regras que irão possibilitar a divisão do trabalho e o jogo na idade escolar.

Provavelmente ao retomar essas lembranças você irá perceber o quanto foi prazerosa a sensação que lhe possibilitou tal momento a ludicidade tem como característica lidar com as emoções e por isso traz à tona sentimentos de alegria companheirismo e cooperação mas também evoca sentimentos de medo ansiedade e frustração por isso a ludicidade é uma possibilidade pedagógica que é fortalecida pelos diferentes tipos de linguagem como a música A arte o desenho A dramatização a dança entre outros torna significativo os conceitos a serem trabalhados.

A ludicidade na educação requer uma atitude pedagógica por parte do professor o que gera a necessidade do envolvimento com a literatura da área da definição de objetivos organização de espaços da seleção e da escolha de brinquedos adequados e olhar constante nos interesses e das necessidades dos educandos.

Nessa perspectiva é importante que o educador tenha clara essa diferenciação pois muitas vezes o jogo é utilizado como o objetivo de ensinar sem que o professor tenha claro que realmente pretende estimular em relação ao processo ensino e aprendizagem.

Desta maneira, o aprender se torna mais interessante quando o aluno se sente competente pelas atitudes e métodos de motivação em sala de aula. O prazer pelo aprender não é uma atividade que surge espontaneamente nos alunos, pois, não é uma tarefa que cumprem com satisfação, sendo em alguns casos encarada como obrigação. Para que isto possa ser melhor cultivado, o professor deve despertar a curiosidade dos alunos, acompanhando suas ações no desenvolver das atividades. Para Campagne (1989 citado por (Kishimoto, 2011, p.113):

A atuação do professor incide sobre a valorização das características e das possibilidades dos brinquedos e sobre possíveis estratégias de exploração o docente nesse sentido pode oferecer informações sobre diferentes formas de utilização dos brinquedos ampliando a referência infantil é importante que os brinquedos oferecidos às

crianças reconheçam e valorizem os aspectos culturais da própria região explorando suas origens seus materiais sua estética e sua história.

É necessário entender que a utilização do lúdico como recurso pedagógico na sala de aula pode constituir-se em um caminho possível que vá ao encontro da formação integral das crianças e do atendimento às suas necessidades ao pensar em atividades significativas que respondam às necessidades das crianças de forma integrada articulase a realidade sociocultural do educando ao processo de construção de conhecimento valorizando-se o acesso aos conhecimentos do mundo físico e social.

É nesse ponto de vista que o lúdico é importante ferramenta pedagógica para caracterizações das ações educacionais, apropriadas a serem estudadas em curso de formação de professores com propósito da utilização de jogos e brincadeiras em diferentes situações educacionais e ao meio para estimular as aprendizagens específicas dos alunos.

1.4. O papel do professor nos jogos pedagógicos

O professor é o grande responsável para escolher um jogo, mas precisa ter em mente o cumprimento dos seus objectivos. O jogo escolhido deve ser estimulante, agradável, conter os desafios necessários para provocar a vontade de aprender, o qual a criança perceba como brincadeira e não como obrigação ou como uma atividade formal, atingindo o potencial da descoberta.

Cabe ao professor organizar situações para que as brincadeiras ocorram de maneira diversificada para propiciar às crianças a possibilidade de escolherem temas, papéis, objetos e companheiros com quem brincar ou jogos de regras e construção, e assim elaborarem de forma pessoal e independente suas emoções, sentimentos, conhecimentos e regras sociais. (RCNEI, 1998, p.29).

Os objetivos do professor deverão ser traçados de modo a garantir que os alunos experimentem diversas possibilidades com os jogos, desta forma ele conseguirá desenvolver suas estratégias metodológicas adequando o plano às necessidades individuais, viabilizando um melhor desempenho do aluno no processo de ensino aprendizagem.

É importante que se reflita cuidadosamente sobre a necessidade de se organizar um ambiente propício, que respeite necessidades básicas neuropsicológicas da criança como indivíduo ativo e social. (Oliveira, 2000, p. 94).

A valorização das ações do aluno durante os jogos também é significativa na aprendizagem, a cooperação e a solidariedade desenvolvem a autoconfiança, de modo que os alunos não se tornem somente competitivos, mas que aprendam a respeitar as limitações e possibilidades dos participantes. O jogo é uma ferramenta indispensável para o professor, possibilitando o avanço no processo ensino-aprendizagem, tanto na assimilação dos papéis sociais, e na compreensão das relações afetivas, como, principalmente, na construção do conhecimento, o professor precisa estimular o desenvolvimento da criatividade e imaginação do aluno.

Os professores devem participar efetivamente nas brincadeiras dos alunos, para estimular o desenvolvimento intelectual e imaginário do educando precisam também ter consciência de que o jogo, muitas vezes, acaba por estimular, envolver, interagir, acolher, motivar aquele aluno que nada tem em casa, lhe possibilitando viver a aprendizagem de maneira significativa e prazerosa.

O educador segue a evolução social e cultural de sua comunidade e do mundo, e deve utilizar todas as ferramentas e ideias disponíveis para aprender e ensinar, para tornar sua sala de aula o lugar mais encantador do mundo. Queremos a escola do encantamento onde todos se sintam incluídos. (Haetinger, 2005, p. 83)

Os professores também necessitam de motivação para trabalharem com esse tipo de atividade, porque requer o trabalho de planejar de acordo com os objetivos a serem alcançados, elaborar material adequado para o jogo apresentado, escolha de local adequado para o desenvolvimento do jogos e até mesmo disposição para realizar as intervenções necessárias durante o jogo, para isso, as instituições devem oferecer o material necessário, ambiente favorável, formação constante e apoio por parte dos gestores, coordenadores e demais funcionários da escola.

Facilitar o acesso ao lúdico estimula a imaginação do aluno e favorece o desenvolvimento harmonioso de cada um. O jogo em grupo estimula o aluno a interagir, a integrar-se no grupo social, a estabelecer vínculos em suas relações humanas.

Ao brincar, afeto, motricidade, linguagem, percepção, representação, memória e outras funções cognitivas estão profundamente interligados. Ao brincar, a criança é favorecida com o equilíbrio afetivo contribuindo para o processo de apropriação de signos sociais. Cria condições para uma transformação significativa da consciência infantil, por exigir das crianças formas mais complexas de relacionamento com o mundo (Oliveira, 2000, p. 164).

Assim como foi citado acima, o jogo consiste como facilitador do processo ensino aprendizagem ao desenvolver:

Motivação

Incentivo ao aprendizado

Integração

Valorização

Autoconfiança e autoestima

Noções de responsabilidade

Respeito mútuo e participação grupal

Facilitador de ajuste social

Integração ao meio social e cultural

Responsabilidade

Incentivo de hábitos de liderança

Prazer com atividades lúdicas

Adaptação emocional

Criatividade e imaginação

Capacidade mental e raciocínio lógico

Evasão de energia

Respeito aos limites

Consciência de competição

Sensorialidade

Percepção

Antecipação

Concentração

Espírito de cooperação

Coordenação motora Autonomia

1.5. Jogo

Origem: DA Dicionário do Aurélio. Arriscar ao jogo. Fazer uma partida (ou várias partidas) de., Manejar com destreza, Aventurar., Arremessar., Brincar., Dirigir., Dar-se ao jogo., Mover-se., funcionar., Ajustar, Combinar, condizer., balançar., atirar-se, arremessar-se.

O jogo e a brincadeira estão presentes na escola nas mais variadas situações e sob as mais diversas formas. Também são diversas as concepções sobre o lugar e a importância dessas atividades na prática pedagógica [...] que pode ser traduzida em métodos educacionais que valorizam e buscam evitar distinção rígida entre jogo e tarefas sérias. Nesse caso, os jogos e brincadeiras das crianças podem e devem ser introduzidos como recursos didáticos importantes, pois, brincando a criança aprende. (Volpato, 2002, p. 96)

Pode envolver dois ou mais alunos jogando entre si, como adversários ou cooperativamente, com grupos de adversários. É importante que um jogo tenha adversários interagindo e como resultado da interação exista um vencedor e um perdedor.

A palavra jogo significa diversão, brincadeira e entretenimento e que é tido como recurso capaz de promover um ambiente planejado, motivador, agradável e enriquecedor, possibilitando a aprendizagem de várias habilidades.

Compreendemos que os jogos podem ser utilizados para fins educacionais para transmitir respeito às regras e ao outro, os jogos podem ser desenvolvidos por qualquer ser humano independentemente de faixa etária, pode-se jogar sozinho, em dupla ou até mesmo em grupo.

O jogo é um meio básico para promover o desenvolvimento físico motor. O equipamento utilizado e os espaços pensados para o jogo são fundamentais na motivação de diferentes tipos de jogos motores. A introdução de jogos estruturados para o estímulo ao desempenho físico-motor nunca foi tão importante quanto hoje em dia, em que o tempo para o jogo infantil se vê comprometido por atividades sedentárias, como assistir televisão e brincar com jogos no computador. (Friedmann, 1996, p.67).

É uma atividade estimulante, prazerosa e lúdica, requer que o jogador saiba improvisar e desenvolva habilidades para contornar situações complicadas.

Para Huizinga citado por Kihimoto (1994) o jogo é um fenômeno e mostra que certos rituais praticados pelo homem têm um caráter lúdico, mesmo que inicialmente não tivesse surgido com essa finalidade. O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentido de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana. (Kishimoto, 1994, p.33).

Analisando essa definição, pode-se considerar que a primeira característica fundamental do jogo é a de ser uma atividade livre; a segunda característica é a de ser uma atividade que permite evadir da vida real para uma esfera com orientação própria; a terceira característica é a existência de regras, porém com duração e espaços limitados. Por permitir, ao indivíduo, transportar-se para um espaço distinto da vida cotidiana, colocando-o no mundo da representação.

O jogo pode proporcionar uma liberdade e alívio de tensão, possibilitando que os participantes sejam envolvidos por uma espécie de magia e fazendo com que as pessoas se mantenham na situação, aplicando uma atenção fortemente centralizada nas atividades previstas pelo jogo.

1.5.1. Classificação Dos Jogos

Os jogos podem ser classificados de diferentes maneiras, Piaget (1971), por exemplo, criou uma classificação baseada na evolução das estruturas. Ele formulou três grandes categorias que correspondem às fases do desenvolvimento infantil:

Fase sensório-motor (do nascimento até os 2 anos aproximadamente): a criança brinca sozinha, sem utilização da noção de regras, neste momento começam a fazer as assimilações generalizadoras. Fase pré-operatório também conhecido como o estágio da inteligência simbólica (dos 2 aos 5 ou 6 anos aproximadamente): as crianças adquirem a noção da existência de regras e começam a jogar umas com as outras os jogos de faz-de-conta.

Fase das operações concretas (dos 7 aos 11 anos aproximadamente): as crianças aprendem as regras e jogam em grupos. Esta é a fase dos jogos de regras como basquete, damas, xadrez, etc. Desta forma, Piaget (1971) classificou os jogos de acordo com cada tipo de estrutura mental:

Jogos de exercício sensório-motor

O ato de jogar é uma atividade natural no ser humano; inicialmente a atividade lúdica surge como uma série de exercícios motores simples. Sua finalidade é o próprio prazer do funcionamento, e estes exercícios consistem em repetição de gestos e movimentos simples como agitar os braços, sacudir objetos, emitir sons, caminhar, pular, correr, etc. Embora estes jogos comecem na fase maternal e durem predominantemente até os 2 anos, eles se mantêm durante toda a infância e até na fase adulta. Por exemplo, andar de bicicleta, moto ou carro.

Jogos simbólicos

O jogo simbólico aparece predominantemente entre os 2 e 6 anos. A função desse tipo de atividade lúdica, de acordo com Piaget, "consiste em satisfazer o eu por meio de uma transformação do real em função dos desejos", ou seja, tem como função assimilar a realidade.

A criança tende a reproduzir nesses jogos as relações predominantes no seu meio ambiente e assimilar, dessa maneira, a realidade, sendo uma maneira de se auto expressar.

Esses jogos de faz-de-conta possibilitam à criança a realização de sonhos e fantasias, revelação de conflitos, medos e angústias, aliviando tensões e frustrações.

Entre os 7 e 11-12 anos, o simbolismo decai e começam a aparecer com mais frequência desenhos, trabalhos manuais, construções com materiais didáticos, representações teatrais, entre outros. Nesse campo o computador pode se tornar uma ferramenta muito útil, quando bem utilizada.

Piaget não considera este tipo de jogo como sendo um segundo estágio e sim como uma etapa entre os jogos simbólicos e de regras. O próprio Piaget (1971, p.18) afirma: "[...] é evidente que os jogos de construção não definem uma fase entre outras, mas ocupa, no segundo, sobretudo no terceiro nível, uma posição situada ao meio de caminho entre o jogo e o trabalho inteligente [...]"

Jogos de regras

O jogo de regras, entretanto, começa a se manifestar por volta dos cinco anos, desenvolve-se principalmente na fase dos 7 aos 12 anos. Este tipo de jogo continua durante toda a vida do indivíduo (esportes, trabalho, etc.).

Os jogos de regras são classificados em jogos de exercício sensório-motor (voleibol), e intelectual (xadrez).

O que caracteriza o jogo de regras é a existência de um conjunto de leis impostas pelo grupo, sendo que seu descumprimento é normalmente penalizado, e uma forte competição entre os indivíduos. O jogo de regra pressupõe a existência de parceiros e um conjunto de obrigações (as regras), o que lhe confere um caráter eminentemente social.

Esse jogo está frequente na vida da criança no momento em que ela abandona a fase egocêntrica possibilitando o desenvolvimento dos relacionamentos afetivo-sociais.

1.6. A importância do lúdico no desenvolvimento e no processo de Ensino Aprendizagem.

Perante aquilo que já foi escrito, podemos concluir que foram muitos os pedagogos e educadores que defendem a importância da componente lúdica na educação. Importa agora saber a importância que esta tem no processo de EA.

Segundo Penteado (1979, p.43), o termo aprendizagem é o processo pelo qual o indivíduo sofre mudanças em seu comportamento, modifica seu desempenho, reorganiza as estruturas do seu pensamento, ou descobre novas maneiras de agir, novas ideias e informações, ou seja, é aquilo que o indivíduo aprende. No entanto, para que a aprendizagem seja significativa, segundo Pinto e Tavares (2010), baseando-se em Dockrell (2000), é preciso que o aluno entenda a relação daquilo que lhe está a ser ensinado e a sua própria vivência.

De acordo com a pesquisa bibliográfica efetuada, o tema em questão é bastante abordado na educação de infância, havendo um declínio quando passamos para a pesquisa em termos de ensino básico.

Para Pellegrini e Boyd, citado por Spodek (2002, p.249), Quando as crianças transitam da pré-escola para o ensino básico, entram numa instituição onde o jogo é pouco valorizado. (?) dá às crianças poucas oportunidades para praticarem actividades lúdicas autodirigidas.? Ouvimos frequentemente falar em desinteresse face aos conteúdos transmitidos, o que nos leva ao afamado insucesso escolar que afasta os alunos da escola, não fisicamente, mas intelectualmente, deixando os desinteressados e até desiludidos.

Dockrell (2000), Moraes (1986) e Simpson (1973), citados por Pinto e Tavares (2010), apontam fatores como a falta de estímulo, inadequação de métodos ou problemas do foro emocional como possíveis causas para as dificuldades mencionadas. Neste sentido, o uso de aulas mais práticas e didáticas tem sido vistas como uma solução para o problema, resultando num recurso pedagógico alternativo. Citando Oliveira (1985),

Salomão e Martini (2007, p.2), o uso de situações lúdicas em sala de aula é um recurso metodológico capaz de propiciar uma aprendizagem espontânea e natural.

Estimula a crítica, a criatividade, a sociabilidade, sendo, portanto reconhecidos como uma das atividades mais significativa senão a mais significativa pelo seu conteúdo pedagógico social.

Na perspectiva de Friedmann (1996), os jogos lúdicos permitem a cooperação e a interação que, para além de promoverem a convivência, estimulam o raciocínio, que se traduzirá em aprendizagem significativa e na consequente motivação do aluno.

Para Winnicott (1995), trata-se sobretudo do prazer que absorve o aluno e o entusiasmo, ou seja, faz com que haja um bem-estar emocional que o envolve e canaliza para aquilo que está a ser posto em prática.

Assim segundo Pinto e Tavares (2010), as atividades lúdicas podem ser utilizadas no processo de EA, nomeadamente na introdução de conteúdos ou na consolidação dos mesmos, mas não só, também está em causa o desenvolvimento a nível cultural, social e criativo. Através deste tipo de prática, o aluno conhece-se a si próprio, adquire valores e encontra soluções para os problemas do seu quotidiano. Isto porque a motivação, que segundo Pereira (1976, p.195), refere-se ao comportamento que visa um objectivo, dá lugar ao interesse, auxiliando os alunos com maior dificuldade de aprendizagem. Todos respondemos a estímulos e essa resposta depende da forma como somos estimulados. Posto isto, o jogo constitui, na perspectiva de Valentim (2002), citado por Costa (2014, p.97), um instrumento pedagógico, pois ajuda o aluno na construção de novas ideias, desenvolvendo a personalidade, sendo por isso uma necessidade e uma presença indiscutível nas salas de aula. Concluindo, é importante referir que a atividade lúdica tem de ser encarada como uma potencialidade pedagógica.

Segundo Nunes (2004), citado por Tristão (2010, p.18), que leve à construção de novo conhecimento e principalmente despertar o desenvolvimento de uma habilidade operatória. Ou seja, uma aptidão que dê aso à interação dos futuros cidadãos nos acontecimentos sociais que o envolvem, participando ativamente nos mesmos.

1.7. O papel do professor face à actividade lúdica.

Todos reconhecemos o papel que o docente tem na mediação do processo educativo e na passagem de conhecimento para os seus alunos. Já nos debruçámos acerca da importância que a utilização de atividades de cariz lúdico tem sobre o processo de ensino aprendizagem (EA). No entanto, é necessário não esquecer os principais intervenientes para que esse processo seja concebível.

Segundo Pessanha (2001, p.97), será dever do educador encarar as suas opções pedagógicas numa atitude aberta e flexível, tentando conciliar o processo educativo com as dinâmicas sociais e históricas da sociedade em que se insere. Por isso, é imperativo que o professor seja um investigador e se cultive a ele próprio, para que possa oferecer aos seus alunos um leque de oportunidades, situações lúdicas e espaços coerentes para que estas possam acontecer. Assim, Penteado (1979) acredita, ou indo mais longe, exige que esta didática seja adquirida na formação de base dos profissionais de educação, para que estes se apropriem dos mecanismos inerentes à aprendizagem humana.

Acontece que, Santos (2010), citado por Baranita (2012), questiona-se acerca da presença do lúdico nos currículos dos cursos de formação de professores. Sendo estes fracos nesse sentido, como irão os professores preconizar uma educação lúdica? Posto isto, o autor supracitado defende que o futuro professor deve ter uma formação académica, pedagógica e pessoal, onde seriam valorizados os componentes teóricos, claro está, mas também de carácter didático. Importa também referir o ponto de vista de Spodek (1972), que citado por Ticli e Calvetti (2010, p.12) nos diz que o professor, durante a sua prática, não deve apenas passar conteúdo, deve ser um orientador e ter sobretudo consciência do valor das atividades lúdicas, reconhecimento dos objetivos que as crianças deveriam adquirir através de determinadas aptidões. Para isso, deve oferecer todas as condições e guiar o aluno, intervindo sempre que considerar pertinente, para que a situação de jogo seja de facto educativa.

Citando Nóvoa (1992), Fonseca (2012, p.21), cada docente tem o seu modo próprio de organizar as aulas, de se movimentar, de se dirigir aos alunos, de utilizar os meios pedagógicos. Acrescentando ainda que o modo que cada um ensina está directamente dependente daquilo que somos como pessoas quando exercemos o ensino.

Concluindo, é necessário que o professor seja conhecedor e domine a educação lúdica, para que esta seja utilizada com intencionalidade pedagógica e não como um tempo livre:

Se dermos às crianças oportunidades para desenvolverem a criatividade de investigação através do jogo, e as ajudarmos, em seguida, a refletir sobre as suas experiências, e, finalmente, as encorajarmos a levar mais longe as suas experiências através de um novo jogo, alcançaremos os objectivos propostos:

as crianças que aprendem em aulas que reúnam estas condições desenvolvem a confiança em si próprias e as suas capacidades individuais. (Wassermann, 1990, p.37)

Prende-se com o aprender a pensar, o ter iniciativa e o se sentir motivado. Cabe ao professor este cultivo de educação. Para isso deve haver estudo, planeamento, observação e organização, no fundo ter um papel ativo naquilo que está a implementar, ajudando e estimulando o aluno, orientando o seu pensamento e, deste modo, ajudando a construir aprendizagem.

1.8. A Importância do lúdico na educação infantil

A brincadeira sempre foi de muita importância para as crianças. Toda criança tem o direito e a necessidade de brincar, isto é uma característica da sua própria infância garantida em Lei. A importância das brincadeiras no âmbito educacional e na formação das crianças, reflete sobre o ensino no processo educativo e cognitivo na educação infantil.

Actualmente os interesses dos pesquisadores cresceram em busca de compreender o real papel da educação infantil na formação independente e ativa das crianças no contexto formal e não formal, buscando atender a diversidade cultural e valorizando o aspecto social, afetivo, cognitivo e o emocional. As brincadeiras lúdicas em diversos contextos sociais são peças fundamentais no dia a dia da vida de qualquer criança, seja ela normal ou especial, o lúdico é uma ferramenta educacional indispensável no dia a dia e na formação das crianças. Certamente, na escola o lúdico deve ser indispensável também, assim como na própria casa da criança.

Observa-se que as atividades lúdicas são essenciais para a autonomia das crianças, onde as mesmas sentem-se capazes de demonstrar sentimentos, imitar personagens, como também solucionar problemas através dos jogos e das brincadeiras infantis. A demanda é grande quando pensamos em conscientizar pais, professores e comunidade sobre o lúdico.

Deve-se a escola orientar seus educadores e em suas práticas pedagógicas na realização de diversas atividades ao ar livre, no pátio da escola, com aproveitamento de materiais concretos, materiais lúdicos. O brinquedo é muito importante no desenvolvimento da criança, pois no brinquedo é criada uma zona de desenvolvimento proximal da criança na medida em ela sempre se comporta além do habitual de sua idade, parecendo ser maior do que é na realidade, nesse sentido, o desenvolvimento da criança é dado através da atividade do brinquedo, pois tal atividade oferece uma estrutura básica que permite mudanças das necessidades e da consciência.

O brincar faz parte do desenvolvimento infantil, e é nas brincadeiras que as crianças traduzem/ expressam o que vivem e sentem. A brincadeira deve ser considerada como algo sério que é primordial para o desenvolvimento infantil. Ela é uma das formas da criança colocar para fora medos, problemas, angústias que já enfrentou.

Brincar de forma livre e prazerosa permite que a criança seja conduzida a uma esfera imaginária, um mundo de faz de conta consciente, porém capaz de reproduzir as relações que observa em seu cotidiano, vivenciando simbolicamente diferentes papéis, exercitando sua capacidade de generalizar e abstrair. (Melo & Valle, 2005, p. 45).

A situação imaginária presente no brinquedo é muito mais resultado da memória em ação do que de uma situação imaginária nova, sendo desenvolvida com um propósito, que é o que define a atividade, assim como (Vygotsky) Maria Montessori defenderam à necessidade dos exercícios preparatórios para o desenvolvimento das habilidades da escrita acreditando na necessidade desses exercícios, sendo que estes devem ser o brincar e o desenhar.

O lúdico promove a identidade da criança, o desenvolvimento das competências da mesma, oportunidades de crescimento permitindo movimentos corporais variados, a segurança e confiança durante a exploração do ambiente, o contato social e a

privacidade com os brinquedos, oferecendo oportunidade aos educandos com um trabalho coletivo e em grupos.

Segundo Velasco (1996, p. 78)

Brincando a criança desenvolve suas capacidades físicas, verbais ou intelectuais. Quando a criança não brinca, ela deixa de estimular, e até mesmo de desenvolver as capacidades inatas podendo vir a ser um adulto inseguro, medroso e agressivo. Já quando brinca à vontade tem maiores possibilidades de se tornar um adulto equilibrado, consciente e afetuoso.

Friedrich Wilhelm August Fröbel pedagogo alemão e fundador do primeiro jardim de infância, acreditava que os primeiros anos de vida são fundamentais para a formação da criança defendia que o brinquedo como um processo essencial no início da educação infantil, e também que as escolas deviam programar e basear seus currículos conforme a idade de suas crianças e os interesses de cada uma de suas fases.

Considera-se que a percepção do lúdico nos currículos escolares foi uma das maiores contribuições de Fröbel para a educação, juntamente com seu ideal de que o ser humano é uma força geradora de conhecimento com capacidade ilimitada de criação, e não só uma esponja de absorve o conhecimento exteriorizado apresentado por outros. Por isso a extrema importância de se estimular a imaginação da criança para que ela gere e crie, e não só afogá-la em conteúdos de forma pragmática.

A brincadeira, é a atividade espiritual mais pura do homem, na infância e, ao mesmo tempo, típica da vida humana enquanto um todo da vida natural interna no homem e de todas as coisas. A criança que brinca sempre, com determinação auto-ativa, perseverando, esquecendo sua fadiga física, pode certamente tornar-se um homem determinado, capaz de auto-sacrifício para a promoção do seu bem e de outros. Como sempre indicamos, o brincar em qualquer tempo não é trivial, é altamente sério e de profunda significação (Fröbel, 2001, p.23).

Além de Froebel outros autores reconhecem o lúdico em sua importância e exemplo de Piaget, que em sua obra afirma que o desenvolvimento da criança só ocorre através do lúdico, em outras palavras para crescer a criança precisa brincar. Para ele com o jogo

se constrói o conhecimento, é por meio dos objetos que as crianças agem e são capazes de dar estrutura ao seu espaço, tempo, e assim desenvolver noções de eventualidade chegando a representação e a lógica.

Segundo Kishimoto (2010, p.37): As brincadeiras podem ser o elemento chave para a estimulação linguística. Para o autor com o brincar o ser humano desenvolve o aspecto social, e também auxilia no aspecto intelectual e emocional do indivíduo.

Para João Batista Freire (1997, p.75), O jogo contém um elemento de motivação que poucas atividades teriam para a primeira infância: o prazer da atividade lúdica. Segundo Freire mesmo antes da criança desenvolver a linguagem verbal, por meio do jogo ele se desenvolve motoramente, reproduzindo os gestos conforme observa.

Jerome Seymour Bruner, formado em psicologia atuou como professor em várias universidades nos EUA e Inglaterra.

De acordo com Kishimoto (2002, p.139) Bruner publicou artigos sobre nazismo, guerra e paz durante a segunda Guerra Mundial, analisando as atitudes e o processo de percepção das pessoas e dos grupos, seus estudos estabeleceram relações entre a cognição interferindo na visão de mundo do indivíduo. O olhar sobre as questões referentes à cognição o encaminha as pesquisas sobre o papel do jogo e da imitação na evolução da educabilidade do ser humano.

De acordo com Kishimoto (2002) as principais ideias de Jerome Seymour Bruner são:

O jogo é visto como forma do sujeito violar a rigidez dos padrões de comportamento sociais das espécies, a criança imita o adulto e expressa tais condutas pelo brincar; O jogo ao decorrer em situações sem pressão no ambiente familiar e de segurança emocional proporciona condições para que a criança aprenda as normas sociais.

A brincadeira proporciona a criança a descoberta das regras sociais e a aquisição da linguagem, pois ao repetir a brincadeira na interação com o adulto ela descobre a regra, a criança não só repete como acaba tomando iniciativa inovando e introduzindo outros meios.

Ainda de acordo com o autor a relação entre o brincar, a aquisição de regras e o desenvolvimento da linguagem são abordados em várias obras de Jerome Seymour Bruner, pois:

[...] Ao propor o lúdico para ensinar crianças de diferentes idades, em situações estruturadas, com a mediação dos adultos Bruner concebe-o como forma de exploração, estratégia que leva aos pensamentos divergentes, por sua característica pouco opressora e estimuladora da criatividade (Kishimoto, 2002, p.143)

Jerome Seymour Bruner (citado por Kishimoto, 2002) aponta três elementos que participam da aprendizagem:

1. Aquisição de nova informação variando de acordo com a metodologia empregada na qual por meio do brincar permite a compreensão significativa de uma informação;
2. A transformação processo de internalização que reorganiza a informação dentro das estruturas cognitivas da criança;
3. A avaliação, que permite a expressão do comportamento antes citados.

Bruner valoriza a brincadeira da criança pequena como elemento constitutivo de ações sensório motoras os quais respondem pela estruturação dos conhecimentos construídos a partir do que denominamos.

saber fazer. Através da brincadeira a criança aprende a se movimentar, falar e a desenvolver estratégias para solucionar problemas do seu habitual.

Já para Piaget a criança é um agente ativo em seu desenvolvimento construindo e se adaptando em seu ambiente e modificando assim seus esquemas básicos. Ao brincar a criança compreende outros sistemas simbólicos, como a escrita, criando vínculos afetivos duradouros assumindo a confiança nas pessoas.

De acordo com Klisys (2010, p.46), Os brinquedos e jogos trazem a história e a engenhosidade que a humanidade levou anos para construir.

Quando uma criança está de posse de um brinquedo ela tem a possibilidade de apropriar se da cultura produzida por sua geração e por gerações anteriores a elas, ao tomar posse de um brinquedo ou um jogo como brincadeira, nada de novo, porém

podemos ver que estão apropriando de elementos que foram construídos anteriormente, como regras, materiais, costumes, a ponto de identificar por meio do objeto o mesmo tipo de jogo dos antepassados, porém adaptados ao mundo atual ganhando novo formato.

O brincar para Oliveira (2010) não significa apenas recrear, é muito mais, caracterizando-se como uma das formas mais complexas que a criança tem de comunicar-se consigo mesma e com o mundo, ou seja, o desenvolvimento acontece através de trocas mútuas que se estabelecem durante toda sua vida. 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.

Partiu do princípio que o sujeito se constitui nas relações com os outros, por meio de atividades caracteristicamente humanas, que são mediadas por ferramentas técnicas e semióticas, segundo Vygotsky (1998).

Na perspectiva do autor a brincadeira infantil assume uma posição privilegiada para a análise do processo de constituição do sujeito, rompendo com a visão tradicional de que ela é uma atividade natural de satisfação de instintos infantis. O autor refere-se à brincadeira como uma maneira de fórmula e assimilação do mundo das relações, das atividades e dos papéis dos adultos. A capacidade para imaginar, fazer planos, apropriar-se de novos conhecimentos surge, nas crianças, através do brincar. A criança por intermédio da brincadeira, das atividades lúdicas, atua, mesmo que simbolicamente, nas diferentes situações vividas pelo ser humano, reelaborando sentimentos, conhecimentos, significados e atitudes.

Zanluchi (2005, p. 89) afirma: quando brinca a criança prepara-se para a vida, pois é através de sua atividade lúdica que ela vai tendo contato com o mundo físico e social, bem como vai compreendendo como são e como funcionam as coisas.

Nesse contexto observamos que segundo os consagrados autores citados o brincar é uma parte essencial no desenvolvimento da criança, não somente intelectual, mas também no contexto social e emocional assim como para sua formação como cidadão.

Portanto, quando a criança brinca, torna-se mais madura, pois entra, mesmo que de forma simbólica, no mundo adulto que cada vez se abre para que ela aprenda a lidar com as diferentes circunstâncias. Logo, a brincadeira é de fundamental importância para o desenvolvimento infantil na medida em que a criança pode transformar e produzir novas definições. Nas situações em que a criança é estimulada, é possível observar que rompe com a relação de vinculação ao outro, atribuindo-lhe um novo significado, o que expressa seu caráter ativo, no andamento de seu próprio desenvolvimento.

1.10. O Lúdico E A Educação

As actividades lúdicas propostas pela maioria das escolas costumam ser estruturadas de modo compartimentado: existe uma hora para tudo, para trabalhar a coordenação motora, outra para desenvolver o raciocínio lógico, outra para a linguagem, outra para brincar sob a orientação do educador, outra para a brincadeira não direccionada e assim por diante. As crianças são seres integrais, mas essa segmentação de actividades acima citada não vai ao encontro da formação da personalidade integral das crianças nem de suas necessidades.

Segundo Friedmann (2012, p.44) formar cidadãos sensíveis, criativos, inventivos e descobridores, capazes de criticar e distinguir entre o que está provado e o que não está, deveria ser o principal objetivo da educação. Essas são características inerentes à personalidade integral das crianças. Contudo, o educador deve-se encorajar a autonomia e o pensamento crítico independente, por outro lado precisa entender que a aprendizagem depende em grande parte da motivação: as necessidades e os interesses das crianças são mais importantes que qualquer outra razão para que elas se dediquem a uma actividade.

(Friedmann, 2012, p.45) A autora enfatiza também que:

O educador não pode esquecer de que ao pensar em actividades significativas e desafiadoras que respondam aos objetivos, é importante articulá-las de forma integrada, conforme a realidade sociocultural das crianças, seus estágios de desenvolvimento e os processos de construção cognitiva, valorizando o acesso aos conhecimentos dos mundos físico e social. (Friedmann, 2012, p.45)

Entretanto, convém ressaltar que a atividade lúdica não é o único e exclusivo recurso de ação, trata-se de uma alternativa significativa e importantíssima, mas seu uso não exclui outras possibilidades. Agora se pensarmos no meio de garantir a construção de conhecimentos e a interação entre indivíduos no espaço escolar utilizar o lúdico é a melhor forma de pensar a educação sob uma perspectiva criativa, autônoma e consciente.

Por meio dessas atividades lúdicas, há uma rica possibilidade de incentivar seu desenvolvimento, além disso, abre portas para o mundo social e para as culturas infantis. Contudo, Friedmann (2012) finaliza salientando para os educadores que:

Ao trabalhar com atividades lúdicas de forma consciente existe um aspecto ao qual se deve dar especial atenção: o caráter de prazer e ludicidade que elas têm na vida das crianças. Sem esse componente básico, perde-se o sentido de utilização de um meio, cujo principal intuito é o de resgatar as atividades lúdicas, suas espontaneidades e, com elas, sua importância no desenvolvimento integral das crianças. (Friedmann, 2012, p.45)

CAPÍTULO II: METODOLOGIA DE INVESTIGAÇÃO

2.1. Tipo de Pesquisa

Para responder às questões desta investigação é primordial consultar as obras literárias mais recentes e relevantes sobre o assunto, reportando e avaliando o conhecimento produzido em pesquisas prévias, destacando conceitos, procedimentos, resultados, discussões e conclusões relevantes para seu trabalho (Prodanov & Freitas, 2013, p. 79), proporcionando uma melhor compreensão do problema e afunilando a discussão.

Em virtude da necessidade de aumentar a familiaridade com o assunto abordado de forma flexível e valorizando os diferentes aspectos relacionados ao tema estudado, o presente estudo possui caráter exploratório, pois, segundo Gil (2018, p. 26), a maioria das pesquisas realizadas com propósitos acadêmicos, em primeiro momento, assume o caráter de pesquisa exploratória para clarificar o que será investigado.

Por possuir hipóteses a serem testadas, e em determinados pontos existir a necessidade realizar uma exploração de forma livre sobre o tema, dando sentido aos números, o método desta pesquisa tem abordagem quantitativo-qualitativa, possibilitando a interpretação dos elementos identificados na pesquisa de campo, alinhando-os ao referencial teórico.

Diante do cenário que foi desenhado, é possível enquadrar esta pesquisa como sendo um estudo de caso, que, de acordo com Gil, (2018, p. 57) consiste no estudo profundo e exaustivo de um ou poucos casos, de maneira que permita seu amplo e detalhado conhecimento.

Corroborando com Gil (2018), Yin (2015, p. 17) afirma que o estudo de caso é uma investigação empírica que investiga um fenômeno contemporâneo (o caso) em profundidade e em seu contexto de mundo real, especialmente quando os limites entre o fenômeno e o contexto puderem não ser claramente evidentes.

Neste sentido, este estudo possibilitará compreender as perspectivas dos professores do Campus Vilhena sobre o processo de avaliação de desempenho docente,

beneficiando-se do desenvolvimento anterior das proposições teóricas para orientar a coleta e análise de dados? (Yin, 2015, p. 18).

2.2. Modelo(s) de abordagens

Do ponto de vista abordagem, este trabalho emprega uma pesquisa qualitativa e quantitativa. Para Gonzalez (2016, p. 5) pesquisa qualitativa é aquela que implica compreender o conhecimento como produção e não como apropriação linear de uma realidade que nos apresenta.

Segundo Bauer (2014, p. 22) pesquisa quantitativa é aquela que lida com números, usa modelos estatísticos para explicar os dados.

2.3. Nível (s) de estruturação de método (s)

Segundo Carvalho (2015, p. 116) métodos são procedimentos adaptados para se encontrar a resposta da questão básica.

O termo método é conhecido como o conjunto de procedimentos, regras e operações previamente fixados que permitem chegar à determinada meta, fim ou conhecimento.

Portanto, o método científico aplicado estabelece uma enorme fonte de conhecimentos, já que os seus resultados podem ser considerados objetivos e corretos e não são suscetíveis de discussão. Nível teórico: leva em conta teorias que dominam principalmente, leis, conceitos, bem como a prevalência do componente mental. conhecimento preceptivo torna-se um papel subordinado.

Nível empírico/experimental: é reduzido para o estudo de objetos da vida real. Ou seja, o empírico nível de conhecimento científico é reduzido para o fato de que, nesta fase estamos estudando a interação, o contato humano com as características naturais circundantes.

Nível estatístico/matemático: utilizou-se para mostra os resultados da tabulação dos dados obtidos, determinar as distribuições de percentagem e suas representações gráficas.

2.4. Técnicas de colheita de dados

Para a recolha de dados desta pesquisa utilizaremos o questionário.

Segundo Alves (2014, p.36) o questionário permite recolher informações sobre as várias áreas de avaliação ao mesmo tempo e possibilita a comparação entre as respostas de vários actores. Os dados obtidos foram organizados em tabelas e gráficos configurados a partir do Excel.

2.5. Instrumentos e procedimentos de recolha de dados

Segundo Aires (2015, p.24) os procedimentos básicos de recolha na pesquisa envolvem quatro tipos: Seleção: Exame minucioso dos dados. Verificação crítica que tem por finalidade detectar falhas ou erros, evitando informações confusas, distorcidas, incompletas, que podem prejudicar o resultado da pesquisa, como a grande quantidade de dados desordenados e as instruções mal compreendidas;

Codificação: Operação utilizada para classificar os dados que se relacionam. Com a codificação, os dados são transformados em símbolos, podendo depois ser tabelados e contados (atribuição de códigos, números e letras);

Tabulação: Disposição dos dados em tabelas, quadros e gráficos para facilitar a verificação das inter-relações entre eles.

Análise: Atividade intelectual que busca dar um significado amplo às respostas, vinculando-se a outros conhecimentos e teorias. Em outras palavras, trata-se da exposição e interpretação do significado do material apresentado.

É preciso ressaltar que a validação dos dados de pesquisa ocorre em cada um desses procedimentos básicos. São eles que vão proporcionar a precisão e a credibilidade dos resultados de análise.

2.6. População e amostra

Para Pestrana citado por Velosa (2013, p.53) população é o conjunto de todos os valores que descrevem um fenómeno que interessa ao investigador.

A população desta pesquisa é de 20 professores e 10 funcionários administrativos.

Segundo Marconi (2012, p.28) amostra é a porção ou parcela escolhida de acordo com a população. A amostra extraída é de vinte (20) funcionários docentes e não docentes da referida instituição que representa 67% da população.

CAPÍTULO III: DISCUSSÃO E RESULTADOS

3.1. Caracterização do campo de pesquisa

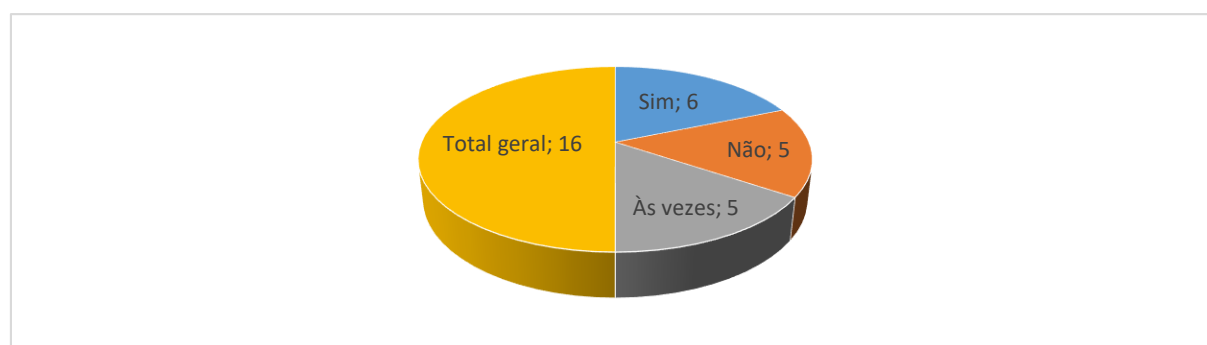
A escola está localizada na província do Icolo Bengo, no município do Sequele, especificamente no bairro da Vidrul. Esta instituição de ensino abrange desde a iniciação até a 9ª classe, oferecendo uma formação completa para os seus alunos. O corpo docente é composto por 13 professores, que se dedicam ao ensino das diversas disciplinas. Além disso, a escola conta com 4 funcionários administrativos, 4 auxiliares de limpeza e 4 seguranças, garantindo o bom funcionamento e a segurança da instituição.

A infraestrutura da escola inclui 12 salas de aula, correspondendo ao número de turmas que são organizadas para os turnos da manhã e da tarde. A escola também dispõe de 3 gabinetes para os professores e 4 banheiros (WC), proporcionando um ambiente adequado tanto para o ensino quanto para o atendimento às necessidades dos alunos e funcionários.

3.2. Inquérito aplicados aos professores e direcção

Tabela e gráfico nº 01. sobre a utilização de jogos educativos nas aulas

Designação	Frequência	%
Sim	6	37,5
Não	5	31,25
Às vezes	5	31,25
Total geral	16	100

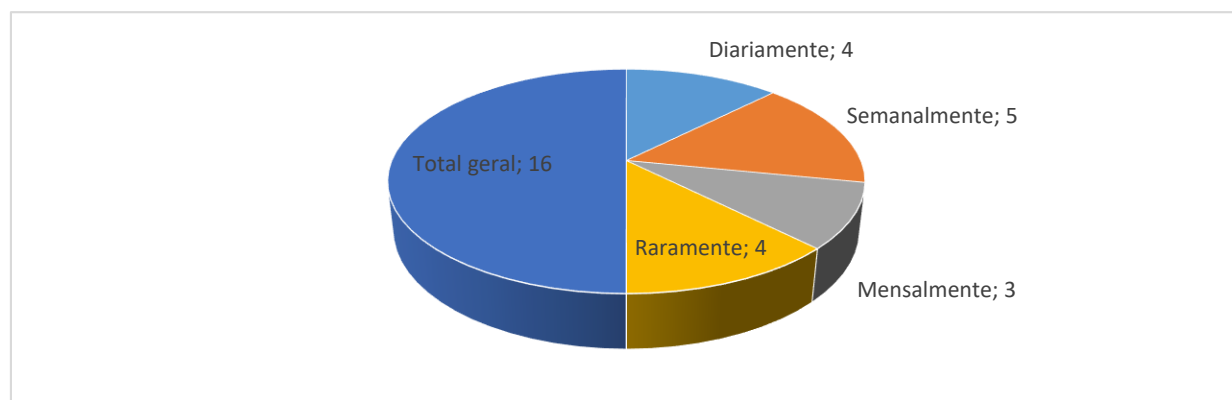


Fonte: Elaboração Própria 2023/2024

A análise dos dados indica que a maioria dos professores (37,5%) utiliza jogos educativos nas suas aulas. No entanto, uma proporção considerável (31,25%) não utiliza essa metodologia, e uma percentagem equivalente (31,25%) utiliza jogos às vezes. Esses dados sugerem uma adoção moderada de jogos educativos, o que pode indicar uma oportunidade para promover sua utilização mais consistente no ambiente educacional. A falta de utilização por parte de alguns professores pode estar relacionada a fatores como a falta de formação específica ou a percepção de que os jogos não são eficazes para a aprendizagem. De acordo com Santos e Oliveira (2021), "o uso de jogos educativos pode aumentar o engajamento dos alunos e facilitar a aprendizagem ao tornar o processo mais interativo e dinâmico". Isso sugere que uma maior implementação de jogos nas aulas pode contribuir significativamente para a qualidade do ensino e aprendizagem, reforçando a importância de capacitar os professores na utilização dessas ferramentas.

Tabela e gráfico nº02. sobre a frequência de utilização de jogos educativos em sala de aula

Designação	Frequência	%
Diariamente	4	24
Semanalmente	5	31,25
Mensalmente	3	18,75
Raramente	4	25
Total geral	16	100



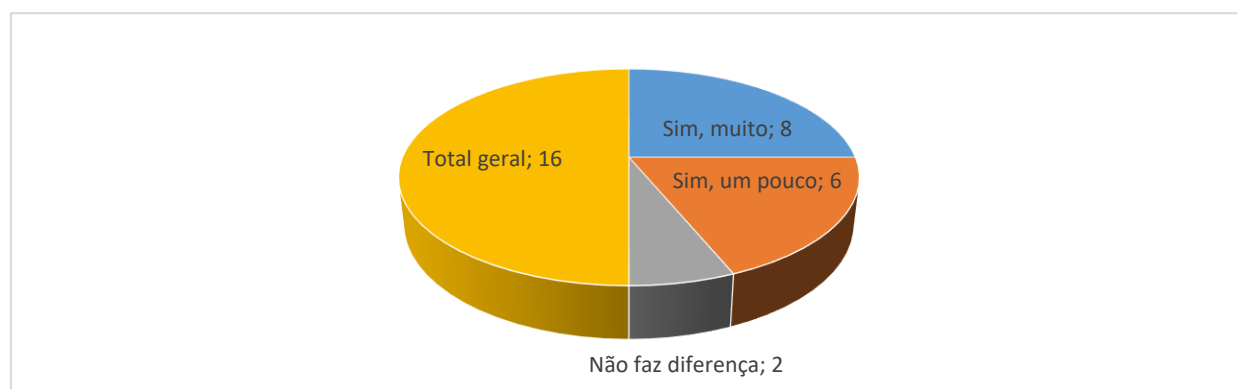
Fonte: Elaboração Própria 2023/2024

Os dados simulados mostram que 25% dos professores utilizam jogos educativos diariamente, enquanto 31,25% o fazem semanalmente. Um grupo menor (18,75%) utiliza jogos mensalmente, e 25% dos professores raramente implementam essa estratégia em suas aulas. Esses resultados indicam que, embora uma parte significativa dos professores use jogos educativos de forma regular (diariamente ou semanalmente), uma quantidade considerável também não o faz com frequência, o que pode refletir uma resistência ou falta de familiaridade com essa metodologia.

De acordo com Silva e Almeida (2022), "a regularidade no uso de jogos educativos pode influenciar positivamente a motivação dos alunos e o desenvolvimento de habilidades críticas, tornando o aprendizado mais eficaz". Portanto, aumentar a frequência de uso de jogos educativos nas aulas pode ser um passo importante para melhorar o processo de ensino-aprendizagem.

Tabela e gráfico nº03. sobre a opinião dos professores em relação ao uso de jogos educativos e seu impacto na participação dos alunos.

Designação	Frequência	%
Sim, muito	8	50
Sim, um pouco	6	37,5
Não faz diferença	2	12,5
Total geral	16	100



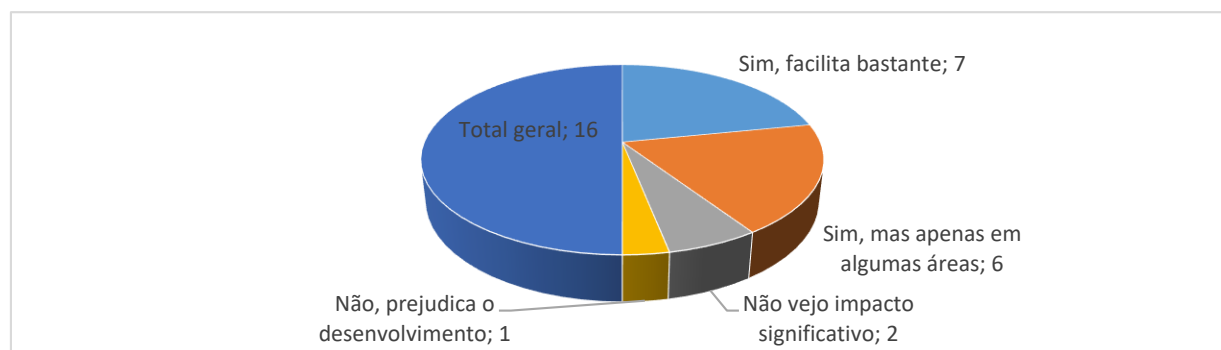
Fonte: Elaboração Própria 2023/2024

A análise dos dados simulados revela que a maioria dos professores (50%) acredita que o uso de jogos educativos melhora significativamente a participação dos alunos. Além disso, 37,5% dos professores opinaram que os jogos educativos melhoram a participação, mas de forma mais moderada. Apenas 12,5% dos professores acham que os jogos não fazem diferença, e nenhum professor acredita que o uso de jogos diminui a participação. Esses resultados são encorajadores e indicam uma percepção positiva em relação ao impacto dos jogos educativos na participação dos alunos, sugerindo que essa metodologia pode ser uma ferramenta eficaz para engajar os estudantes.

De acordo com Pereira e Lima (2023), "os jogos educativos têm o potencial de criar um ambiente mais envolvente, promovendo a interação e a participação ativa dos alunos no processo de aprendizagem". Isso reforça a ideia de que a implementação de jogos nas aulas pode ser uma estratégia valiosa para aumentar o envolvimento dos alunos.

Tabela e gráfico nº04. sobre o impacto do uso de jogos educativos no desenvolvimento de habilidades cognitivas dos alunos.

Designação	Frequência	%
Sim, facilita bastante	7	43,75
Sim, mas apenas em algumas áreas	6	37,5
Não vejo impacto significativo	2	12,5
Não, prejudica o desenvolvimento	1	6,25
Total geral	16	100

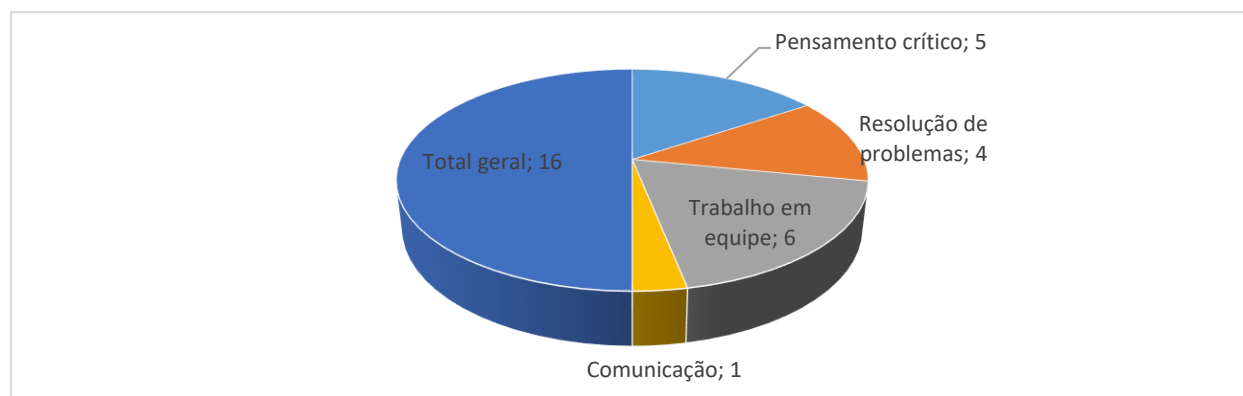


Fonte: Elaboração Própria 2023/2024

A análise dos dados simulados revela que 43,75% dos professores acreditam que o uso de jogos educativos facilita bastante o desenvolvimento de habilidades cognitivas dos alunos. Além disso, 37,5% consideram que os jogos ajudam, mas apenas em algumas áreas específicas. Apenas 12,5% não veem um impacto significativo, e 6,25% acreditam que o uso de jogos prejudica o desenvolvimento cognitivo. Esses resultados sugerem uma percepção geral positiva sobre a eficácia dos jogos educativos no desenvolvimento de habilidades cognitivas, com uma maioria significativa reconhecendo seus benefícios. Isso pode indicar uma oportunidade para a formação de professores sobre a integração de jogos educativos em suas práticas pedagógicas. De acordo com Costa e Ferreira (2022), "os jogos educativos podem estimular a capacidade de resolução de problemas, pensamento crítico e criatividade, contribuindo significativamente para o desenvolvimento das habilidades cognitivas dos alunos". Esse entendimento reforça a importância de utilizar jogos como uma estratégia didática eficaz nas aulas.

Tabela e gráfico nº05. sobre quais habilidades os alunos mais desenvolvem com o uso de jogos educativos.

Designação	Frequência	%
Pensamento crítico	5	31,25
Resolução de problemas	4	25
Trabalho em equipe	6	37,5
Comunicação	1	6,25
Total geral	16	100



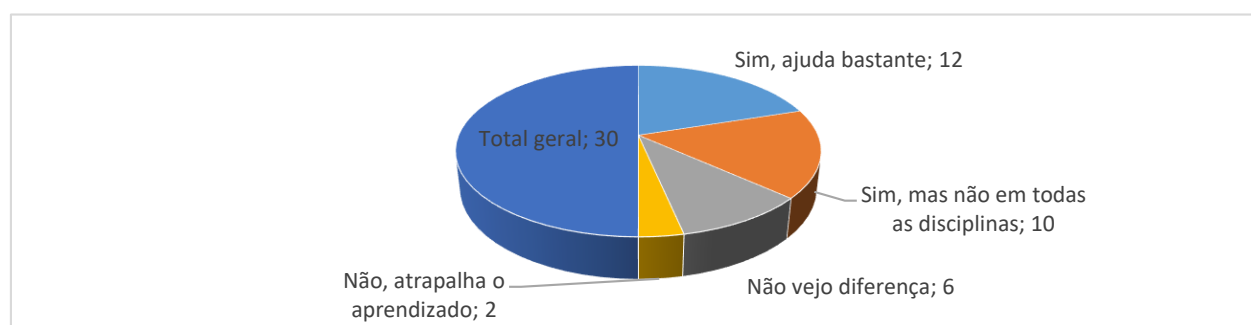
Fonte: Elaboração Própria 2023/2024

Os dados simulados mostram que a habilidade mais frequentemente associada ao uso de jogos educativos é o *trabalho em equipe, com 37,5% dos professores indicando que essa é a habilidade mais desenvolvida pelos alunos. O **pensamento crítico* é considerado uma habilidade importante por 31,25% dos professores, enquanto 25% dos docentes acreditam que a *resolução de problemas* é a habilidade mais beneficiada. Apenas 6,25% dos professores mencionaram a *comunicação* como uma habilidade desenvolvida com o uso de jogos. Conforme apontado por Almeida e Souza (2023), "os jogos educativos não apenas promovem o engajamento dos alunos, mas também são eficazes no desenvolvimento de habilidades sociais e cognitivas, como o trabalho em equipe e o pensamento crítico, que são essenciais para o aprendizado significativo". Isso enfatiza a relevância de jogos educativos na formação integral dos alunos.

3.2. Inquéritos aplicados aos pais e encarregados de educação

Tabela e gráfico nº06. sobre a opinião dos pais ou encarregados de educação em relação ao uso de jogos na escola e seu impacto no aprendizado dos filhos.

Designação	Frequência	%
Sim, ajuda bastante	12	40
Sim, mas não em todas as disciplinas	10	33,33
Não vejo diferença	6	20
Não, atrapalha o aprendizado	2	6,67
Total geral	30	100



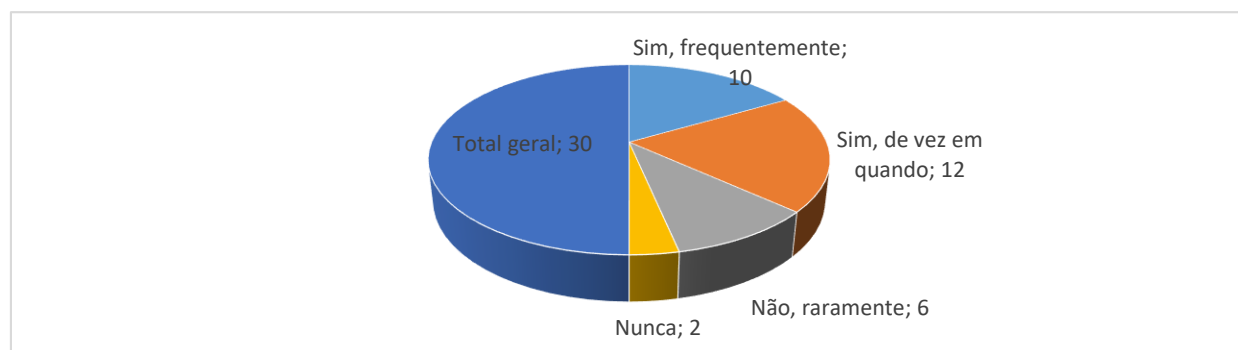
Fonte: Elaboração Própria 2023/2024

Os dados simulados mostram que 40% dos pais acreditam que o uso de jogos na escola ajuda bastante no aprendizado de seus filhos. Uma proporção significativa, 33,33%, opina que os jogos ajudam, mas não em todas as disciplinas. Apenas 20% dos pais não percebem diferença no aprendizado devido ao uso de jogos, e uma minoria de 6,67% acredita que o uso de jogos atrapalha o aprendizado. Esses resultados indicam uma percepção positiva entre os pais em relação ao impacto dos jogos no aprendizado. A maioria reconhece que, embora os jogos possam ser benéficos, a eficácia pode variar dependendo da disciplina, sugerindo a necessidade de uma integração cuidadosa dos jogos educativos no currículo escolar.

Segundo Ribeiro e Martins (2022), "a inclusão de jogos educativos no ambiente escolar não apenas promove a aprendizagem de forma lúdica, mas também pode atender a diferentes estilos de aprendizagem, favorecendo o desenvolvimento cognitivo e social dos alunos". Essa perspectiva apoia a ideia de que os jogos são uma ferramenta valiosa para o aprendizado, reforçando a visão positiva que muitos pais têm sobre sua utilização.

Tabela e gráfico nº07. sobre a frequência com que os filhos falam sobre os jogos utilizados nas aulas em casa.

Designação	Frequência	%
Sim, frequentemente	10	33,33
Sim, de vez em quando	12	40
Não, raramente	6	20
Nunca	2	6,67
Total geral	30	100



Fonte: Elaboração Própria 2023/2024

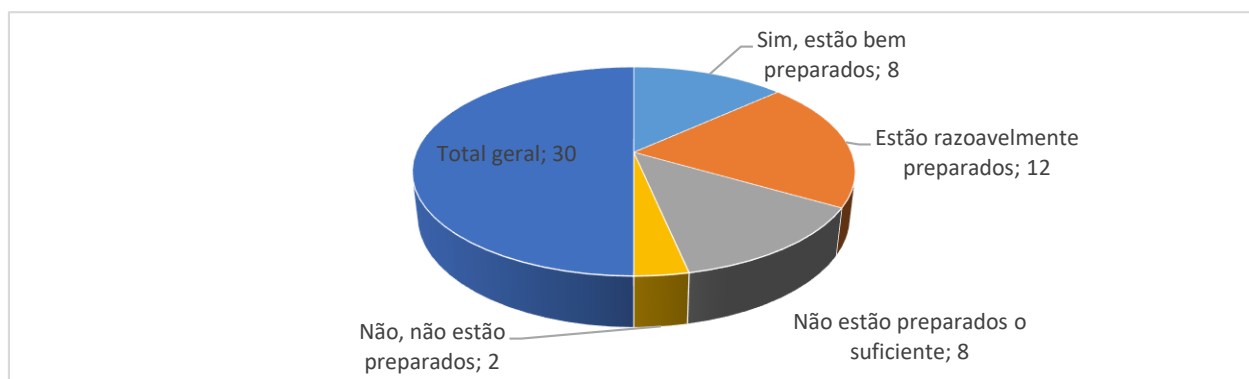
A análise dos dados simulados revela que 33,33% dos pais afirmam que seus filhos falam frequentemente sobre os jogos utilizados nas aulas. A maior parte dos entrevistados, 40%, indica que os filhos falam sobre os jogos de vez em quando. Por outro lado, 20% dos pais mencionam que seus filhos raramente comentam sobre os jogos, e 6,67% afirmam que nunca falam sobre isso.

Esses resultados sugerem que a maioria das crianças está engajada o suficiente para discutir os jogos educativos em casa, o que pode ser um indicativo de que esses jogos estão impactando positivamente seu interesse pelo aprendizado. Além disso, o fato de que um número considerável de pais relata que seus filhos falam sobre os jogos, ainda que ocasionalmente, sugere que os jogos estão se tornando uma parte relevante da experiência educacional.

De acordo com Santos e Costa (2021), "a comunicação sobre experiências de aprendizado, como o uso de jogos educativos, entre pais e filhos pode fortalecer o vínculo familiar e incentivar a reflexão sobre o que foi aprendido, promovendo um ambiente de apoio à educação". Essa afirmação indica que a conversa sobre jogos educativos pode contribuir para um aprendizado mais profundo e significativo.

Tabela e gráfico nº08. sobre a percepção dos pais ou encarregados de educação em relação à preparação dos professores para usar jogos no processo de ensino.

Designação	Frequência	%
Sim, estão bem preparados	8	26,67
Estão razoavelmente preparados	12	40
Não estão preparados o suficiente	8	26,67
Não, não estão preparados	2	6,66
Total geral	30	100



Fonte: Elaboração Própria 2023/2024

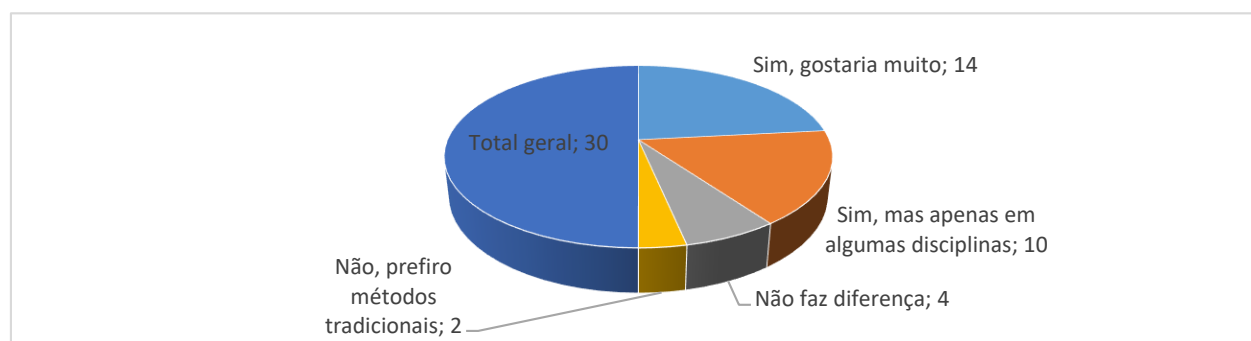
Os dados simulados indicam que apenas 26,67% dos pais acreditam que os professores estão bem preparados para usar jogos no processo de ensino. A maior parte, 40%, considera que os professores estão razoavelmente preparados, o que sugere uma percepção de que há espaço para melhorias. Um total de 26,67% dos entrevistados sente que os professores não estão preparados o suficiente, e 6,66% acredita que não estão preparados de modo algum.

Esses resultados refletem uma preocupação com a capacitação dos professores para integrar jogos educativos em suas práticas pedagógicas. Embora muitos pais reconheçam que os educadores têm algum nível de preparação, há uma expectativa de que mais formação e recursos sejam disponibilizados para que possam utilizar essa ferramenta de maneira eficaz.

Segundo Oliveira e Santos (2022), "a formação contínua dos professores é crucial para a implementação bem-sucedida de jogos educativos, uma vez que esses profissionais precisam de habilidades e conhecimentos específicos para integrar jogos de forma significativa no currículo". Essa afirmação destaca a necessidade de investimentos na formação docente para que os jogos possam ser utilizados plenamente como recursos didáticos.

Tabela e gráfico nº10. Sobre o desejo dos pais ou encarregados de educação em relação à utilização de mais jogos na escola para ajudar no desenvolvimento escolar dos filhos.

Designação	Frequência	%
Sim, gostaria muito	14	46,67
Sim, mas apenas em algumas disciplinas	10	33,33
Não faz diferença	4	13,33
Não, prefiro métodos tradicionais	2	6,67
Total geral	30	100



Fonte: Elaboração Própria 2023/2024

Os dados simulados revelam que 46,67% dos pais gostariam que mais jogos fossem utilizados na escola, indicando um forte apoio à inclusão de jogos no processo educacional. Além disso, 33,33% dos entrevistados acreditam que os jogos deveriam ser utilizados, mas apenas em algumas disciplinas. Apenas 13,33% dos pais afirmam que isso não faz diferença, e 6,67% preferem métodos tradicionais de ensino.

Esses resultados demonstram um interesse significativo por parte dos pais na utilização de jogos educativos como uma ferramenta para apoiar o desenvolvimento escolar. A maioria dos pais parece acreditar que a inclusão de jogos poderia enriquecer a experiência educacional de seus filhos, indicando uma tendência positiva em relação a métodos de ensino mais interativos e envolventes.

Conforme discutido por Silva e Almeida (2023), "a utilização de jogos educativos pode não apenas aumentar o engajamento dos alunos, mas também contribuir para um aprendizado mais eficaz, pois esses jogos promovem a aplicação prática de conceitos teóricos de forma lúdica". Essa visão ressalta a importância de ampliar a utilização de jogos na educação, apoiando a demanda dos pais por metodologias mais dinâmicas.

CONCLUSÕES

A análise dos dados obtidos com professores, pais ou encarregados de educação sobre o uso de jogos educativos no processo de ensino, concluiu –se o seguinte:

Os resultados mostraram que tanto os professores quanto os pais reconhecem os benefícios dos jogos educativos. A maioria dos professores afirmaram utilizar jogos em suas aulas, o que se alinha com a opinião de muitos pais que acreditam que os jogos ajudam bastante no aprendizado de seus filhos. Essa convergência de opiniões é um ponto positivo, pois sugere um entendimento comum sobre a importância dos jogos na educação e o potencial deles para aumentar a motivação e o engajamento dos alunos.

Entretanto, a análise revelou diferenças significativas nas percepções sobre a preparação dos professores para integrar jogos no ensino. Enquanto muitos pais acreditam que os professores estão razoavelmente preparados, uma parte considerável dos professores expressou dúvidas sobre sua própria capacitação. Isso pode indicar a necessidade de formação contínua e suporte para os educadores, a fim de que se sintam mais confiantes e capazes de implementar jogos de forma eficaz em suas aulas. A discrepância entre a confiança dos pais e as inseguranças dos professores pode gerar tensões e expectativas não atendidas, afetando a colaboração entre a escola e a família.

A discussão sobre o impacto dos jogos no desenvolvimento de habilidades sociais, como trabalho em equipe e comunicação, também revelou alinhamentos e divergências. Tanto professores quanto pais concordam que os jogos têm um papel positivo nesse desenvolvimento, mas é fundamental que os educadores utilizem estratégias adequadas para maximizar esses benefícios. A percepção dos pais de que os jogos ajudam no desenvolvimento de habilidades sociais pode motivá-los a solicitar mais jogos nas escolas, enquanto os professores podem precisar de orientação sobre como facilitar esse aprendizado social.

A maioria dos pais expressou o desejo de que mais jogos sejam utilizados na escola, o que sugere uma oportunidade para os educadores adotarem uma abordagem mais proativa na inclusão de jogos. Essa demanda pode ser um incentivo para que as escolas busquem recursos e formação para implementar jogos de maneira mais sistemática. Por outro lado, os professores devem comunicar suas necessidades de

formação e suporte à administração escolar, para que possam atender a essas expectativas de maneira eficaz.

A análise das percepções de professores e pais em relação ao uso de jogos educativos revela um potencial significativo para essa abordagem pedagógica, mas também destaca a necessidade de maior capacitação e suporte aos educadores. A colaboração entre professores e pais é fundamental para criar um ambiente de aprendizado mais rico e interativo. Investir em formação para os educadores e fomentar um diálogo aberto com os pais pode resultar em uma implementação mais eficaz dos jogos educativos, beneficiando assim o desenvolvimento escolar e social dos alunos.

SUGESTÕES

1. Implementar programas de formação contínua focados em metodologias de ensino que integrem jogos educativos. Isso pode incluir workshops, cursos online ou treinamentos práticos que ajudem os professores a se sentirem mais confiantes e capacitados para utilizar jogos em suas aulas.
2. Criar um espaço para que os professores compartilhem suas experiências e estratégias bem-sucedidas no uso de jogos, promovendo uma cultura de aprendizagem colaborativa.
3. Incentivar os professores a desenvolverem ou adaptarem jogos educativos que sejam relevantes para o currículo e as necessidades específicas de seus alunos.
4. Criar um banco de recursos com jogos educativos já testados e validados, onde os professores possam acessar materiais prontos e adaptáveis para suas aulas.
5. Realizar reuniões ou workshops com os pais para explicar os benefícios dos jogos educativos e como eles podem apoiar a aprendizagem em casa. Isso pode ajudar a alinhar as expectativas e fortalecer a parceria entre escola e família.
6. Criar um canal de comunicação onde os pais possam fornecer feedback sobre a utilização de jogos na sala de aula e suas percepções sobre o impacto nos filhos.
7. Implementar mecanismos de avaliação para monitorar o uso de jogos educativos e seu impacto no aprendizado dos alunos. Isso pode incluir questionários periódicos ou grupos focais com alunos e pais para coletar dados qualitativos.
8. Utilizar os dados coletados para ajustar e aprimorar a abordagem pedagógica em relação ao uso de jogos, garantindo que as práticas estejam alinhadas com as necessidades dos alunos.
9. Criar ambientes de aprendizagem que favoreçam o uso de jogos, como áreas de recreação e salas de aula equipadas com recursos tecnológicos que suportem jogos digitais.
10. Integrar o uso de jogos em diferentes disciplinas, mostrando como eles podem ser aplicados em contextos variados e reforçando a ideia de que o aprendizado pode ser divertido e dinâmico.
11. Buscar parcerias com instituições educacionais, ONGs ou empresas que desenvolvam jogos educativos, permitindo a troca de conhecimentos e recursos.

12. Organizar eventos ou feiras educativas onde jogos educativos possam ser apresentados e utilizados, promovendo uma maior conscientização e engajamento da comunidade escolar.

REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA

- Almeida, F. R., & Souza, J. P. (2023). Habilidades Sociais e Cognitivas Desenvolvidas por Jogos Educativos: Um Estudo de Caso em Sala de Aula. *Revista de Educação e Tecnologia*, 22(1), 75-90.
- Baranita, I. (2012). *A importância do Jogo no desenvolvimento da Criança*. Escola Superior de Educação Almeida Garrett. Relatório de pesquisa bibliográfica para obtenção de Grau Mestre. Lisboa. Recuperado em março 28, 2016. Disponível em: <http://recil.ulusofona.pt/bitstream/handle/10437/3254/Dissertacao.pdf?sequence=1>.
- Brasil. (1998)Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. Referencial curricular nacional para a educação infantil/Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. - Brasília: MEC/SEF, , volume: 1 e 2.
- Brougère, G. (2001)Brinquedo e cultura. 4ª ed. São Paulo: Cortez.
- Costa, C. P. F. (2014). *Aprender Brincando: A Atividade Lúdica na Construção de Aprendizagens, na Educação Pré-Escolar e no 1.º Ciclo do Ensino Básico*. Universidade dos Açores. Relatório de Estágio. Ponta Delgada. Recuperado em abril1,2016.Disponívelem:<https://repositorio.uac.pt/bitstream/10400.3/3152/1/DissertationMestradoCarlaPatriciaFariaCosta2014.pdf>.
- Costa, J. da (2022). O papel do jogo no desenvolvimento cognitivo. Editora inova.
- Costa, L. A., & Ferreira, T. M. (2022). Jogos Educativos e Habilidades Cognitivas: Uma Abordagem Crítica no Contexto Escolar. *Revista de Psicologia Educacional*, 19(3), 123-136.
- Cunha, M. I. (1989) O bom professor e sua prática. Campinas: Papirus
- Cunha, M. I. da. (1989)O bom professor e sua prática. Campinas: Papirus,. Disponívelem:<http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0034-71671994000100015>. Acesso em: 29 nov. 2023.

- Dohme, V. (2003) *Atividades Lúdicas na educação: o caminho de tijolos Amarelo*. Rio de Janeiro: Vozes.
- Fonseca, A. (2012). *Potencialidades da atividade lúdica na educação pré-escolar e no ensino básico*. Universidade dos Açores. Relatório de Estágio. Ponta Delgada.
- Friedmann, A. (1996.) *Brincar: crescer e aprender, o resgate do jogo infantil*. São Paulo: Moderna
- Froebel, F. (2001.) *A educação do homem*. Tradução de Maria Helena Câmara Bastos. Passo Fundo: UPF
- Gomes, A. (2021). Educação e diversão: O impacto dos jogos na aprendizagem. *Boletim de Estudos Pedagógicos*, 8(1), 22-34.
- Haetinger, M. G. (2005) *O universo criativo da criança na educação*. 2. ed. Porto Alegre: Instituto Criar.
- Jorge, A. (2023). *Impactos da influência social no comportamento jovem*. Editora Acadêmica.
- Kishimoto, T. M. (2011) *Jogos, Brinquedos e a Educação (Org)*. 14. Ed- São Paulo: Cortez.
- Kishimoto, T. M. (2011.) *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. São Paulo: Cortez.
- Kishimoto, Tizuko M. (1994.) *O Jogo e a educação infantil*. São Paulo: Pioneira Thomson Learning.
- Klisys, A. (2010.) *Quer jogar?* São Paulo: Edições SESC
- Lembo, John M. (1975.) *Por que falham os professores*. São Paulo: Ed. Da Universidade de São Paulo,
- Leontiev, A. (2010). Uma contribuição à teoria do desenvolvimento da psique infantil. In: L. S. Vigotskii, A. R.
- Lima, T. S., & Ferreira, P. R. (2023). Jogos Educativos e o Desenvolvimento de Habilidades Sociais: Uma Análise Crítica. *Revista de Educação e Formação*, 21(3), 67-82.

- Marconi, M.A; Lakatos, E. V. (2010) Fundamentos em metodologia. 7ª ed, São Paulo: Atlas.
- Melo, L; Valle, E. (2005.)O brinquedo e o brincar no desenvolvimento infantil. Psicologia Argumento, Curitiba, v. 23, n. 40, p. 43-48, jan./mar.
- Mendes, C. (2021). O efeito da influência em decisões individuais. Revista de Psicologia Social, 15(2), 45-58.
- Mendes, H. (2021). Estratégias pedagógicas e envolvimento dos alunos. Jornal de Educação e Ensino, 10(3), 77-89.
- Oliveira, C. M., & Santos, A. R. (2022). Formação de Professores e Jogos Educativos: Desafios e Possibilidades. Revista de Didática e Práticas Educativas, 18(1), 45-58.
- Oliveira, N. A. (2011) Diretor Escolar: O Empreendedorismo com alternativa de Administração Educacional. ECCOM Revista de Educação, Cultura e Comunicação, Vol. 2, No. 3,. enfocando a brincadeira e as situações de ensino não direcionado. *Psicologia.pt – O Portal dos Psicólogos*. Recuperado em março 25, 2016. Disponível em: <http://www.psicologia.pt/artigos/textos/A0358.pdf>.
- Oliveira, V. B (org). (2000.) O brincar e a criança do nascimento aos seis anos. Petrópolis, RJ: Vozes.
- Pereira, M. L. (2023). Jogos como ferramentas educativas: Teoria e prática. Editora Educação.
- Pereira, M. R., & Lima, J. S. (2023). O Impacto dos Jogos Educativos na Participação dos Alunos em Sala de Aula. Revista de Ensino e Práticas Pedagógicas, 18(1), 65-79.
- Pessanha, A. (2001). *Actividade lúdica associada à literacia*. Lisboa: Ministério da Educação: Instituto de Inovação Educacional.
- Piaget, J. (1978.) A formação do símbolo na criança. Rio de Janeiro: Zahar
- Pinto, C. L. & Tavares, H. M. (2010). O lúdico na aprendizagem: Apreender e Aprender. *Revista da Católica*, 2(3), 226-235. Recuperado em março 25, 2016. Disponível em: <http://catolicaonline.com.br/revistadacatolica2/artigosv2n3/15pedagogia.pdf>.

- Rau, M. C. T. D. (2016.) A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica Editora Intersaberes,
- Rcnei, Brasil. (1998) Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil, Brasília: MEC/SEF, Recuperado em março 22, 2016. Disponível em: <https://repositorio.uac.pt/bitstream/10400.3/2076/1/DissertMestradoAnaLuisaCaarreiroLuzFonseca2013.pdf>.
- Ribeiro, A. T., & Martins, L. C. (2022). O Papel dos Jogos Educativos na Aprendizagem: Percepções de Pais e Educadores. *Revista de Educação e Práticas Inovadoras*, 20(4), 134-150.
- Salomão, H. A. S. & Martini, M. (2007). A importância do lúdico na educação infantil:
- Sant'anna, A.; Nascimento, P. R. (2011.) A história do lúdico na educação. *Revista Eletrônica de Educação Matemática*, v. 6, nº 2, p. 19-36.
- Santos, J. M., & Costa, R. F. (2021). Jogos Educativos e a Comunicação Familiar: Um Caminho para o Aprendizado Eficaz. *Revista Brasileira de Educação*, 26(2), 89-104.
- Santos, L. F., & Oliveira, R. M. (2021). A Influência dos Jogos Educativos na Motivação dos Alunos: Um Estudo em Escolas Públicas. *Revista de Educação e Aprendizagem*, 15(3), 45-60.
- Santos, R. dos (2022). Metodologias e práticas no processo de ensino-aprendizagem. Editora do Conhecimento.
- Silva, F. (2023). Dinâmicas do ensino e aprendizagem no contexto angolano. Editora Academia.
- Silva, L. R., & Almeida, F. J. (2023). A Importância dos Jogos Educativos no Processo de Ensino: Uma Perspectiva dos Pais. *Revista de Educação e Inovação*, 25(2), 112-126.
- Silva, M. (2022). A influência nas relações interpessoais em contextos educativos. Editora Universitária.
- Silva, T. A., & Almeida, P. R. (2022). Jogos Educativos e Aprendizagem: A Importância da Frequência no Ensino. *Revista Brasileira de Educação*, 27(2), 100-115.

- Spodek, B. (2002). *Manual de investigação em educação de infância*. Lisboa: Serviço de Educação e Bolsas – Fundação Calouste Gulbenkian.
- Tristão, M. B. (2010). *O lúdico na prática docente*. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Trabalho de conclusão de curso para obtenção de Licenciatura em Pedagogia. Porto Alegre. Recuperado em março 27, 2016. Disponível em: <http://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/39549/000825104.pdf>.
- Velasco, C. G. (1996.) *Brincar: o despertar psicomotor*. Rio de Janeiro: Sprit
- Volpato, G. (2002.) *Jogo, brincadeira e brinquedo: usos e significados no contexto escolar e familiar*. Cidade futura. Florianópolis:
- Vygotsky, L. S. (1984). *A formação social da mente*. São Paulo: Martins Fontes.
- Wassermann, S. (1990). *Brincadeiras sérias na escola primária*. Lisboa: Coleção Horizontes Pedagógicos – Instituto Piaget
- Zanluchi, F. B. (2005.) *O brincar e o criar: as relações entre atividade lúdica, desenvolvimento da criatividade e Educação*. Londrina: O autor

APÊNDICES

Inquérito para Professores

Estimado (a) participante,

Este inquérito faz parte de uma pesquisa sobre a **"Influência do uso de jogos no processo de ensino-aprendizagem"** no Complexo Escolar 4096, Cacuaco, Luanda, durante o ano letivo de 2023/2024*. O objectivo é compreender como o uso de jogos nas actividades escolares afecta o aprendizado, o desenvolvimento de habilidades dos alunos e a participação deles em sala de aula.

As suas respostas serão de grande importância para a investigação e ajudarão a identificar maneiras de melhorar a qualidade do ensino. O questionário é anônimo, e todas as informações fornecidas serão tratadas com total confidencialidade.

1. Utiliza jogos educativos nas suas aulas?

- () Sim
- () Não
- () As vezes

2. Com que frequência você utiliza jogos educativos em sala de aula?

- () Diariamente
- () Semanalmente
- () Mensalmente
- () Raramente

3. Em sua opinião, o uso de jogos educativos melhora a participação dos alunos?

- () Sim, muito
- () Sim, um pouco
- () Não faz diferença
- () Não, diminui a participação

4. O uso de jogos facilita o desenvolvimento de habilidades cognitivas dos alunos?

- ☐ Sim, facilita bastante
- ☐ Sim, mas apenas em algumas áreas
- ☐ Não vejo impacto significativo
- ☐ Não, prejudica o desenvolvimento

5. Quais habilidades os alunos mais desenvolvem com o uso de jogos educativos?

- ☐ Pensamento crítico
- ☐ Resolução de problemas
- ☐ Trabalho em equipe
- ☐ Comunicação

Agradecemos desde já pela sua colaboração!

Inquérito para Alunos

Caro(a) participante,

Este inquérito faz parte de uma pesquisa sobre a **"Influência do uso de jogos no processo de ensino-aprendizagem"** no ***Complexo Escolar 4096, Cacuaco, Luanda, durante o ano letivo de 2023/2024***. O objectivo é compreender como o uso de jogos nas actividades escolares afecta o aprendizado, o desenvolvimento de habilidades dos alunos e a participação deles em sala de aula. As suas respostas serão de grande importância para a investigação e ajudarão a identificar maneiras de melhorar a qualidade do ensino. O questionário é anônimo, e todas as informações fornecidas serão tratadas com total confidencialidade.

1. Gosta de utilizar jogos durante as aulas?

- ☐ Sim, gosto muito
- ☐ Gosto moderadamente
- ☐ Não gosto
- ☐ Nunca utilizei jogos na sala de aula

2. Com que frequência você participa de atividades com jogos na escola?

- ☐ Diariamente
- ☐ Semanalmente
- ☐ Mensalmente
- ☐ Raramente

3. O uso de jogos nas aulas ajuda você a aprender melhor?

- ☐ Sim, muito
- ☐ Sim, um pouco
- ☐ Não faz diferença
- ☐ Não, atrapalha o aprendizado

4. Em quais disciplinas os jogos ajudam mais a aprender?

- () Matemática
- () Língua Portuguesa
- () Ciências
- () Estudos Sociais

5. Além de aprender, o uso de jogos ajuda a melhorar sua interação com os colegas?

- () Sim, bastante
- () Sim, um pouco
- () Não vejo diferença
- () Não, atrapalha a interação

Agradecemos desde já pela sua colaboração!

Inquérito para Pais ou Encarregados de Educação

Querido (a) participante,

Este inquérito faz parte de uma pesquisa sobre a **"Influência do uso de jogos no processo de ensino-aprendizagem"** no ***Complexo Escolar 4096, Cacuaco, Luanda,** durante o ano letivo de 2023/2024*. O objectivo é compreender como o uso de jogos nas actividades escolares afecta o aprendizado, o desenvolvimento de habilidades dos alunos e a participação deles em sala de aula.

As suas respostas serão de grande importância para a investigação e ajudarão a identificar maneiras de melhorar a qualidade do ensino. O questionário é anônimo, e todas as informações fornecidas serão tratadas com total confidencialidade.

1. Acredita que o uso de jogos na escola ajuda no aprendizado do seu filho?

- () Sim, ajuda bastante
- () Sim, mas não em todas as disciplinas
- () Não vejo diferença
- () Não, atrapalha o aprendizado

2. O seu filho fala sobre jogos utilizados nas aulas em casa?

- () Sim, frequentemente
- () Sim, de vez em quando
- () Não, raramente
- () Nunca

3. Em sua opinião, os jogos ajudam seu filho a desenvolver habilidades como trabalho em equipe ou comunicação?

- () Sim, bastante
- () Sim, mas em poucas situações
- () Não vejo impacto
- () Não, prejudica o desenvolvimento dessas habilidades

4. Acha que os professores estão preparados para usar jogos no processo de ensino?

- () Sim, estão bem preparados
- () Estão razoavelmente preparados
- () Não estão preparados o suficiente
- () Não, não estão preparados

5. Gostaria que mais jogos fossem utilizados na escola para ajudar no desenvolvimento escolar do seu filho?

- () Sim, gostaria muito
- () Sim, mas apenas em algumas disciplinas
- () Não faz diferença
- () Não, prefiro métodos tradicionais

Agradecemos desde já pela sua colaboração!

ANEXOS