

**SOCIEDADE DE ENSINO SUPERIOR AMADEUS - SESA
FACULDADE AMADEUS - FAMA
CURSO DE PEDAGOGIA**

LAYRES RAYANE SILVA DA CONCEIÇÃO

**EDUCAÇÃO INFANTIL EM MOVIMENTO: O PAPEL DOS JOGOS E
BRINCADEIRAS NA APRENDIZAGEM**

**Aracaju – SE
2021**

LAYRES RAYANE SILVA DA CONCEIÇÃO

**EDUCAÇÃO INFANTIL EM MOVIMENTO: O PAPEL DOS JOGOS E
BRINCADEIRAS NA APRENDIZAGEM**

Artigo científico apresentado à Faculdade Amadeus, como requisito final para obtenção do Grau de Licenciatura Plena em Pedagogia.

Orientador: Prof^a Dr^a Áurea
Machado de Aragão

**Aracaju – SE
2021**

EDUCAÇÃO INFANTIL EM MOVIMENTO: O PAPEL DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA APRENDIZAGEM

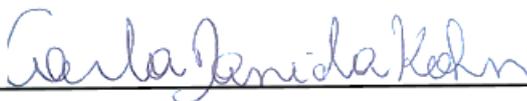
Artigo científico apresentado à Sociedade de Ensino Superior Amadeus, como requisito final para obtenção do Grau de Licenciatura Plena em Pedagogia.



Coordenador do Curso: Prof. Esp. Williams dos Santos



Orientadora: Profª Drª Áurea Machado de Aragão



Avaliadora: Profª Ma. Carla Daniela Kohn



Avaliadora: Profª Tâmara Regina Reis Sales

Avaliação Final: 10,0

Aprovada em: Aracaju 27/ 11/ 2021

Silva da Conceição, Layres Rayane
Educação infantil em movimento: o papel dos jogos e brincadeiras na
aprendizagem

número de páginas (21 p); 30 cm

TCC (trabalho de conclusão de curso).

Faculdade Amadeus, 2º sem. 2021.

Orientador(a): Prof^(a). Dr^a Áurea Machado de Aragão

Referencial bibliográfico: p.18

Palavras-chave: Aprendizagem. Educação Infantil. Jogos e Brincadeiras.

EDUCAÇÃO INFANTIL EM MOVIMENTO: O PAPEL DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA APRENDIZAGEM

Layres Rayane Silva da Conceição¹

RESUMO

Os jogos e as brincadeiras fazem parte do universo infantil. Na escola, principalmente na Educação Infantil, podem ser utilizados para a aprendizagem da criança. Autores como Almeida, Silva e Pines Júnior destacam os jogos e brincadeiras no processo educativo. A escolha do tema justifica-se pelo fato de que tanto o jogo como a brincadeira estarem presentes no dia a dia da criança, seja na escola ou na família. O estudo tem como objetivo analisar como os jogos e as brincadeiras colaboram nos métodos de ensino-aprendizagem na Educação Infantil. Diante das informações citadas questionou-se “Como os professores utilizam os jogos e as brincadeiras como estratégias pedagógicas para o desenvolvimento do aprendizado?”. Os procedimentos metodológicos utilizados foram aplicação de questionários, observação em sala de aula com crianças na faixa etária de 5 anos em uma escola privada de pequeno porte e entrevista com professores. Baseado nisso, nota-se que há dificuldades, obstáculos que precisam ser superados em relação à utilização dos jogos e brincadeiras como método de ensino-aprendizagem.

Palavras-chave: Aprendizagem. Educação Infantil. Jogos e Brincadeiras.

ABSTRACT

Games and games are part of the children's universe. At school, especially in Kindergarten, they can be used for child learning. Authors such as Almeida, Silva and Pines Júnior highlight games and games in the educational process. The choice of theme is justified by the fact that both games and games are present in the child's daily life, whether at school or in the family. This study aims to analyze how games and games collaborate in teaching-learning methods in Early Childhood Education. In view of the aforementioned information, he asked “How do teachers use games and games as pedagogical strategies for the development of learning?”. The methodological procedures used were the application of questionnaires, classroom observation with children aged 5 years in a small private school and interviews with teachers. Based on this, it is noted that there are difficulties, obstacles that need to be overcome in relation to the use of games and games as a teaching-learning method.

Keywords: Learning. Child education. Games and Pranks.

¹ Graduando em Licenciatura Plena em Pedagogia pela Faculdade Amadeus – FAMA.
E-mail:layresray@gmail.com

1 INTRODUÇÃO

A Educação Infantil é uma etapa primordial para o desenvolvimento das crianças, pois envolve aspectos sociais, intelectuais, físicos e psicológicos. É nessa fase que os alunos iniciam suas descobertas aquém do convívio familiar, é onde aprenderão a reconhecer letras e números, a compartilhar, a conviver, a respeitar dentre outras noções.

Apesar de ainda ser vista somente como local de aprendizado, a escola também permite que a aprendizagem vá além do livro didático e das atividades no caderno, isso será possível através da iniciativa da própria escola e da criatividade do professor. As Diretrizes Curriculares Nacionais para Educação Infantil - DCNEI citam que nesta etapa os materiais, objetos e os diferentes espaços, sejam eles internos e externos, devem permitir a construção de saberes atendendo as particularidades de cada idade bem como as necessidades especiais dos alunos.

Na infância a utilização de jogos e brincadeiras durante as aulas se torna uma ferramenta pedagógica mais lúdica e dinâmica, pois faz com que os alunos não fiquem “presos” somente na sala de aula, mas que utilize os diversos espaços e recursos para a construção do aprendizado. Neste momento o professor assume papel relevante, isto porque, ele será o mediador entre o jogo ou brincadeira e os conteúdos.

Desse modo a questão de pesquisa foi: como os professores utilizam os jogos e as brincadeiras como estratégias pedagógicas para o desenvolvimento do aprendizado?

O estudo teve como objetivo geral analisar como os jogos e brincadeiras contribuem com o processo de ensino-aprendizagem das crianças da Educação Infantil e objetivos específicos: identificar as técnicas de aplicação de jogos para desenvolver a aprendizagem na Educação Infantil; elencar as técnicas de aplicação de brincadeiras para desenvolver a aprendizagem na Educação Infantil; reconhecer os jogos e brincadeiras como ferramentas de aprendizagem.

Para realizar este estudo de caso, a metodologia quanto aos objetivos foi exploratória e descritiva, com abordagem qualitativa. Para a coleta de dados, os procedimentos realizados foram questionário e entrevista com a professora regente da Escola Gente Miúda e Genial, localizada no município de

Aracaju-SE e observação em sala de aula, com uma turma composta de alunos na faixa etária de 5 anos, durante um período de quinze dias. Com o objetivo de analisar a contribuição de jogos e brincadeiras no processo de ensino-aprendizagem das crianças da Educação Infantil, também será realizado levantamento bibliográfico para aprofundamento da temática através de revisão de literatura publicada.

A análise dos dados foi efetuada por meio de quadros descritivos-comparativos, sobre os conceitos, entrevista e observação das atividades desenvolvidas na sala de aula, objeto do estudo.

O estudo foi dividido em cinco momentos: no primeiro, o levantamento de dados bibliográficos e revisão de literatura; no segundo momento, a realização da entrevista com a professora e a observação na sala de aula; no terceiro, o levantamento dos resultados da pesquisa e da entrevista; no quarto, a análise dos resultados; no quinto momento, a transcrição da análise e a conclusão do estudo.

Justifica-se a escolha do tema, que durante a infância o brincar está muito presente na vida cotidiana das crianças, seja na escola ou no ambiente familiar, dessa forma é imprescindível que o lúdico faça parte da rotina escolar dos alunos. O jogo e a brincadeira assumem papel importante no planejamento do professor, pois assim como as atividades comuns eles devem possuir os objetivos, os procedimentos, o método de aplicação, recursos a serem utilizados dentre outras questões a serem pontuadas, o lúdico também possui sua relevância no processo educativo..

2 A RELEVÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

A Educação Infantil é a primeira interação entre a criança e o conhecimento, é onde todas as formas, cores, letras, números serão aprendidos e apreendidos. Nesta etapa é preciso dedicação e muita criatividade do professor para fazer com que os alunos se concentrem e foquem nas atividades que estão sendo realizadas.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) enfatiza o brincar como um dos direitos de aprendizagem e desenvolvimento na Educação Infantil

Brincar cotidianamente de diversas formas, em diferentes espaços e tempos, com diferentes parceiros (crianças e adultos), ampliando e diversificando seu acesso a produções culturais, seus conhecimentos, sua imaginação, sua criatividade, suas experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais (BRASIL, 2017, p. 38)

A infância é a fase onde a brincadeira está mais presente, é onde diversos aspectos podem ser observados como, o processo de socialização, os comportamentos, o respeito aos colegas, as relações sujeito-objeto e o ambiente, as lideranças entre outros. Tais aspectos contribuem para o desenvolvimento da criança e o contexto em que está inserida (SABINI; LUCENA, 2013).

Vários autores abraçam a ideia de que os jogos e brincadeiras são ferramentas educativas, porém esses recursos, apesar de “ilusoriamente” ser algo simples, trazem em seu contexto variedades de teorias que relatam um conceito muito mais abrangente. Kishimoto *et al.*(2017) destaca que o termo “jogo” possui inúmeros significados, desde aqueles relacionados à diversão até mesmo aqueles que envolvem processos mais complexos. Além disso, a autora também destaca que os brinquedos podem gerar significados diferentes, a depender em que contexto está inserido.

O emprego dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil deve ir mais adiante do significado de recreação, deve criar um conceito que assegure e comprove o lúdico como método de aprendizagem.

Se brincar é importante na infância, mais valioso ainda deve ser na etapa da Educação Infantil, pois neste período os conteúdos e objetivos escolares devem ser trabalhados de forma lúdica, favorecendo aprendizagens significativas e o prazer em estar na escola.

Uma das metas da Educação Infantil é a formação de um ambiente propício para o desenvolvimento de uma criança atuante, criativa e interessada em aprender.

Trabalhar com brincadeiras e jogos nesta etapa favorece a participação ativa em experiências para explorar, perguntar e refletir sobre a realidade e a cultura em que vivem, levando a um desenvolvimento psicológico e social (MACHADO, 2010, p. 24).

É comum professores utilizarem os jogos e as brincadeiras como forma de garantir o bom comportamento dos alunos, sendo que muitas vezes quando ocorre a brincadeira é por livre escolha do aluno. O professor

precisa reconhecer que os jogos trazem inúmeros benefícios para os alunos e que a utilização de tais recursos faz com que as crianças sintam prazer em estudar (TAVARES; BORELLA, 2019).

Segundo os autores citados anteriormente, as brincadeiras não devem ser utilizadas como forma de manter as crianças sob controle, mas sim de reconhecê-las como facilitadoras da aprendizagem, ou seja, um método mais dinâmico de realizar a aula.

Apesar de considerarmos os jogos e as brincadeiras como ferramentas pedagógicas, devemos considerar outros aspectos relevantes. O professor precisa estar preparado para realizar alguma atividade que envolva um jogo ou uma brincadeira e não partir para a experiência sem o conhecimento necessário, o mesmo deve investir na sua própria formação profissional, quanto maior a compreensão sobre determinada atividade mais preparo e segurança vai obter (ALMEIDA, 1987, apud BARBOZA; CORREA, 2016). Trabalhar com o lúdico demanda organização, um educador precisa estar ciente dos diversos métodos de ensino, ele necessita se aperfeiçoar a todo momento, de modo que garanta o ensino-aprendizagem no processo educativo.

O brincar faz parte da essência de ser criança, então “Por que não utilizá-la para processo de ensino - aprendizagem?”. “A brincadeira é algo tão espontâneo, próprio da criança, que não haveria como entender sua vida sem o brincar. Pois o brincar é, sobretudo, uma atividade social e cultural.” (BIASI, 2018, p. 12).

Existem diversas formas de garantir o aprendizado, sendo assim os jogos e as brincadeiras podem fazer deste processo divertido para os alunos, além de garantir um ensino mais lúdico. Hoje em dia, com a tecnologia, há maior facilidade na busca de materiais e recursos, diversas plataformas online e aplicativos que trazem sugestões e planos de aulas elaborados, um bom exemplo que pode ser citado, é o site da Nova Escola², que oferece, além dos planos de aula, cursos e notícias sobre questões educacionais.

Dedicar-se à Educação Infantil não é trabalho simples, é preciso disposição, empenho, criatividade, conhecimento dentre outros fatores. O

²<https://novaescola.org.br/>

educador no seu cotidiano enfrenta dias estressantes, trabalham em mais de uma escola, lidam com atrasos de salário, falta de recursos para o cumprimento das aulas, problemas familiares, organização do planejamento, elaboração de plano de aulas, dentre outros.

Conforme as informações anteriormente citadas nota-se que os jogos e as brincadeiras envolvem uma série de questões que devem ser debatidas, não é simplesmente jogar ou brincar, é fazer com que tais ações ganhem significados para as crianças. É preciso pensar o porquê da brincadeira, qual objetivo que o professor quer chegar, e qual caminho deve seguir para conseguir que os alunos não só brinquem, mas também aprendam.

3 TÉCNICAS DE JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

A brincadeira, como já citado, faz parte do universo infantil, é uma “marca” que identifica o fato de ser criança. A imaginação de uma criança é fértil o que faz ser propensa a desenvolver brincadeiras nunca antes vistas ou até mesmo utilizar recursos simples e transformá-los em um brinquedo, a ludicidade não deve estar somente na criança, mas também em seu ambiente de convívio.

Almeida (2014, p.33) cita uma informação que se deve levar em consideração, o autor destaca que no próprio convívio familiar as crianças não possuem momentos de brincadeiras visto que os pais estão sobrecarregados com a rotina diária, o que acaba gerando a desconfiança dos filhos e a falta de compreensão deles, dessa forma a escola torna-se um ambiente de diversão e afetividade.

Tanto a brincadeira como o jogo possuem diversos benefícios dentre eles podemos citar, a socialização, a coletividade, a aprendizagem entre outros. Porém é importante ressaltar que não se trata de uma simples brincadeira, mas sim de uma forma organizada de ensino através da brincadeira, o que difere de algo livre e espontâneo.

Na sociedade atual, onde as tecnologias estão cada vez mais em evolução, é comum entre as crianças a utilização de smartphones e tablets como forma de entretenimento e recreação, em algumas escolas é possível encontrar esses recursos para promover a aprendizagem, contudo é

necessário analisar o impacto físico, social e mental. As tecnologias, principalmente aquelas que são voltadas à educação, surgiram como facilitadoras para todos, para a escola e para os alunos, mas o que está sendo levado em consideração é a criança se movimentar, pegar, jogar, levantar dentre outras ações. O lúdico também deve fazer parte do currículo

O lúdico resgata o gosto pelo aprender ocasionam momentos de afetividade entre as crianças tornando a aprendizagem prazerosa, as atividades lúdicas permitem também a exploração da criança entre o corpo e o espaço cria condições mentais, para resolver problemas mais complexos (ANDRADE, 2018, p.21).

É compreensível a preocupação dos professores em ensinar os conteúdos e cumprir o planejamento, mas vale ressaltar a importância da flexibilização do planejamento. Um planejamento estático poderá não condizer com as expectativas, isto porque cada estudante tem o seu próprio ritmo de aprendizagem, cabe ao educador encontrar um método que facilite a compreensão dos conteúdos e que inclua todos os alunos na realização do mesmo.

O professor necessita expandir seu local de trabalho, ir além da sala de aula, Souza (2018, p.6) cita que “o educador é aquele que cria as oportunidades, oferece materiais e participa das brincadeiras, auxiliando à construção do conhecimento”. Para o autor o educador deve buscar alternativas que proporcionem a realização das brincadeiras, e ao mesmo tempo ser parte integrante dela.

Diante do contexto, fica a seguinte pergunta: Onde é possível encontrar sugestões de jogos e brincadeiras?

Atualmente as Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) auxiliam o professor na busca de práticas pedagógicas para serem aplicadas na sala de aula. A internet tornou-se a ferramenta de busca mais utilizada nos dias de hoje, contudo não é difícil encontrar autores de livros que apresentam técnicas e procedimentos com base teórica. A seguir serão apresentados dois autores que trazem em suas obras diversas opções recreativas que poderão ser utilizadas como forma de ensino.

Almeida (2014) em seu livro *Educação Lúdica: técnicas e jogos pedagógicos* divide as técnicas em três agrupamentos: “jogos de interiorização

de conhecimentos, jogos de interpretação, expressão, e valores éticos; jogos de raciocínio - resolução de problemas soluções, criativas e lógicas (ibid, 2014, p. 119). O primeiro e o segundo agrupamentos estão comprometidos com o desenvolvimento da aprendizagem, melhoramento da linguagem oral e escrita. O objetivo é que o aluno não fique omissos aos conhecimentos, mas que assumam um papel atuante na aprendizagem. A idade não é fator determinante, o educador deve buscar a melhor forma de aplicar as brincadeiras para serem inseridas no contexto. Bingo e Telefone sem fio são exemplos que o autor cita.

O terceiro agrupamento busca o desenvolvimento cognitivo além de promover no aluno um senso mais crítico no contexto e que está inserido. Jogos como quebra-cabeças fazem parte desta perspectiva.

A obra de Silva e Pines Júnior (2017) apresenta uma organização estrutural diferente de Almeida, no livro "*Jogos e Brincadeiras: ações lúdicas nas escolas, ruas, hotéis, festas, parques e família*", os autores destacam não só o ambiente escolar como local para brincadeira e jogos, mas todo o espaço e contexto que possam promovê-las. No livro é possível verificar as diferentes classificações que escolheram que vão desde jogos de salão passando por jogos educativos até jogos africanos e afro-brasileiros.

O que difere as obras citadas anteriormente é a forma como estão estruturadas, enquanto Silva e Pines Júnior organizaram com base na tipologia Almeida separou conforme os objetivos cognitivos. Porém, os autores acreditam que o lúdico traz resultados positivos às crianças, concordam que o brincar faz parte da infância e que poderá trazer benefícios para aprendizagem. Outra característica comum entre ambos, é que quando apresentam as sugestões os mesmos estabelecem as metas, os procedimentos, os objetivos a serem alcançados. As duas obras poderão ser base para o trabalho do professor e o mesmo poderá adaptá-las para o contexto da turma.

Assim sendo, os jogos e as brincadeiras na Educação Infantil surgem como opção para o desenvolvimento cognitivo dos alunos e o professor, a escola e também a família precisam estar cientes que o brincar possui seu lado recreativo, mas também o seu lado acadêmico. O lúdico não está somente relacionado aos alunos, mas também ao professor, ele precisa estar inserido nas atividades de forma que compreenda a função deles no contexto social, intelectual, físico e emocional

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Foi elaborado um questionário de pesquisa com o objetivo de direcionar a observação realizada em sala de aula durante um período de 15 dias. A observação foi realizada em uma turma com crianças na faixa etária de 5 anos em uma escola de pequeno porte, não houve receio da professora em relação a análise feita, a docente realizou as atividades diárias normalmente não apresentando nenhuma mudança na sua metodologia.

4.1 O questionário

A escola possui quadra, parque e uma área externa que pode ser utilizada, porém as professoras não utilizam para realização dos jogos e brincadeiras aplicando essas atividades apenas na sala de aula. Machado (2010) destaca que para realização dos jogos e brincadeiras é necessário um espaço adequado para realização onde favoreça o desenvolvimento da criança, na análise feita durante o período foi visto que a sala de aula é utilizada por questão de gerenciamento dos alunos. Tavares e Borella (2019) explicam que o jogo e a brincadeira não devem ser visto como algo para manter o controle, mas como algo que traz benefícios à aprendizagem.

Os jogos e brincadeiras estão presentes no currículo da escola sendo realizados com maior frequência nos conteúdos de Língua Portuguesa e Matemática, não há um profissional específico que seja responsável na aplicação a própria professora titular da sala aplica os jogos e as brincadeiras. No processo de aplicação a professora utiliza-se de roda de conversa, musicalização além de produzir os recursos com materiais adquiridos na instituição, essa ideia corrobora com Souza (2018), segundo o autor o professor deve buscar opções que permitam a realização do jogo ou brincadeira, ou seja, utilizar a melhor técnica que possa ser aplicada.

Um fator importante a ser destacado é que a instituição escolar em que foi realizada a observação incentiva tanto os professores com os alunos a realizarem e participarem, quando há novos conteúdos a serem ensinados ou fixados utiliza-se das estratégias citadas anteriormente.

Em relação aos pais dos alunos, os mesmos não apresentam objeção quanto a utilização do lúdico como método de ensino, pelo contrário

apoiam a estratégia e ficam satisfeitos com a reação dos filhos, com base nessa observação Biasi (2018) explica que a brincadeira é algo natural na infância e isto pode ser utilizada no processo ensino-aprendizagem não somente apenas para o lazer.

As crianças em sala de aula se soltam, deixando fluir a sua criatividade, desta maneira a aprendizagem ocorre de forma sistematizada com a participação do professor como mediador do processo, assim sendo o docente consegue observar a contribuição dos jogos e brincadeiras no ensino aprendizagem. Essa ideia é reforçada por Andrade (2018) que exprime o lúdico como forma de aprendizagem além de contribuir para o autoconhecimento da criança.

4.2 A entrevista

A entrevista foi realizada com duas docentes (P1 e P2) através de gravações pelo celular e transcritas para análise. No início da entrevista as professoras hesitaram um pouco, mas depois responderam as perguntas maneira natural não apresentando dificuldades em responder.

A) Desafios para realização de jogos e brincadeiras.

A P1 enfatiza que a maior dificuldade é a qualidade e adesão de recursos para construção de jogos lúdicos, o que causa um déficit na qualidade de ensino, isto por que o lúdico acelera a aprendizagem e a sua falta diminui o resultado, já a P2 destaca que há falta de comprometimento dos professores e demais adultos no brincar. Moylés (2006, *apud*, COTONHOTO, *et al*, 2019) cita que os recursos e a participação dos adulto são relevantes para intermediação do ensino e da aprendizagem.

Cotonhoto (2019, p. 4) explica que, “as dificuldades enfrentadas por alunos e professores possivelmente são pistas de que a escola perdeu o elemento prazer e tornou-se uma obrigação enfadonha”. Nos jogos e brincadeiras não é diferente, contudo é preciso reconhecer que não é apenas brincar, mas também promover o aprendizado. A P1 explica que a falta de recursos e o “querer” sempre buscam meios mais fáceis para a construção de jogo, a P2 também destaca a falta de tempo para elaboração de jogos que

favoreçam não só o brincar como também o aprender de forma simultânea além da falta de recursos, em algumas instituições.

B) O lúdico e a tecnologia

A P1 considera importante para realização de atividades lúdicas, o espaço, os recursos e a criatividade, P2 difere, pois destaca que em primeiro lugar deve-se promover a interação entre as crianças de forma prazerosa, além de disponibilizar bons recursos mesmo que aparentem ser sucatas, mas que sejam atraentes aos olhos das crianças para que se possa atingir um objetivo esperado.

Segundo Oliveira et al. (2020), para promover a aprendizagem dos alunos por meio de tecnologias digitais a utilização do lúdico é essencial nesse processo, pois permite a ressignificação de saberes além de realizarem a reflexão sobre a realidade e a cultura que está estão inseridos.

Ambas as professoras utilizam do lúdico em todos os conteúdos de ensino, já em relação a utilização das tecnologias digitais P1 explica que nos tempos de hoje a tecnologia e a educação devem andar lado a lado, no entanto na Educação Infantil não se teve uma boa aderência, por que crianças com idades menores a aprendizagem tem melhores resultados através do presencial, a P2 discorda, para ela se torna inviável realizar os jogos com recursos digitais.

C) Os desafios no período da pandemia 2020/2021

Para Souza (2020), muitas dificuldades foram apresentadas durante a pandemia como: infraestrutura das residências dos estudantes e docentes, a falta de recursos e tecnologias adequadas, a formação do professor e a adoção do ensino remoto. Em 2020/2021 devido a pandemia do COVID-19, as escolas tiveram que seguir regras e padrões sanitários como tentativa de reduzir a contaminação do vírus. Neste período os alunos tiveram que manter a distância entre eles o que dificulta a interação e a realização de algumas atividades.

A P1 relatou que durante a pandemia teve dificuldade em realizar jogos e brincadeiras, mas com o passar do tempo foi se acostumando, a P2 distinguiu-se da resposta da professora anterior, pois não conseguiu realizar os jogos

as brincadeiras durante o a pandemia, pois não houve participação do aluno e incentivo dos pais.

D) O trabalho do professor nos jogos e brincadeiras

Para P1 o ensino com o lúdico que envolve os jogos e as brincadeiras, consegue acelerar o processo de aprendizagem do aluno, fazendo com que ele absorva de forma fácil os conteúdos, para P2 os jogos e brincadeiras têm um papel fundamental na aprendizagem, as crianças aprendem com mais facilidade quando brincam ou jogam com algo relacionado ao tema de estudo.

Morais (2008) descreve em sua obra que somente um professor bem preparado saberá quais as técnicas serão utilizadas no contexto de sala de aula, além de que é um profissional que deve gostar de crianças e ter orgulho de sua profissão. O docente deve entrar no mundo dos seus alunos e conhecer cada criança e seus aspectos individuais.

É importante destacar a formação profissional dos professores, a P1 explica que infelizmente ainda existe uma falha enorme na formação do professor, pois é muita teoria para pouca prática. Na teoria obtive um grande aprendizado, na prática não. A P2 também cita algo semelhante, segundo a docente a formação não preparou para a prática de um ensino com jogos e brincadeiras, apenas estudou uma teoria ao conhecer grandes pensadores mas na prática de nada me serviu. Aprendeu a ensinar com jogos, no dia a dia e em vários cursos que participou.

E) O apoio da família

Conforme Luiz (2013), muitos pais e professores não reconhecem a importância do lúdico no processo educativo, contudo a participação dos pais e da comunidade escolar, é muito importante, pois é dessa forma que o professor poderá utilizar novos espaços que contribuam para o desenvolvimento da criança e demonstrem a contribuição dos jogos e brincadeiras para o ensino-aprendizado.

O apoio da família é sempre importante para realização de atividades lúdica, na percepção da P1 geralmente os pais não se envolvem em relação as atividades, o que eles procuram é que essas atividades tenham

resultados, já a P2 cita que o apoio da família no processo de educação é fundamental na pandemia foi perceptível que as crianças foram estimuladas em casa pelos pais, mas com relação aos jogos os pais ainda não participam como deveriam.

4.3 A observação

Durante a observação foi possível notar que as crianças passam muito tempo com os brinquedos, porém sem um trabalho mais direcionado, além disso, não fazem nenhum tipo de atividade fora da sala de aula, e quando estão dentro do ambiente ficam no canto da sala (preferência das professoras para manter os alunos quietos). Algumas crianças da turma possuem dificuldades na aprendizagem, contudo as professoras não estimulam o desenvolvimento das mesmas.

Apesar das informações citadas, há pontos devem ser levados em consideração. O planejamento é realizado baseado na Base Nacional Comum Curricular - BNCC, com o propósito de desenvolver o raciocínio, a coordenação motora e a sensibilidade, embora demonstrem o contrário. As professoras são pacientes, criativas e organizadas, buscam está se atualizando e se capacitando, e possuem uma boa interação com os demais colegas de trabalho.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os jogos e brincadeiras são parte essencial na vida de uma criança, no ambiente escolar, faz-se necessário a utilização dessas ferramentas como método de ensino e aprendizagem.

Algumas técnicas durante a observação foram utilizadas de forma coerente, rodas de conversa, músicas, produção de brinquedos contribuem para aprendizagem, socialização entre os estudantes e estimula a criatividade do professor. Nos métodos observados, houve dificuldades de aplicação em certos momentos, o que não foi possível chegar ao objetivo planejado, desse modo há falta de autoavaliação dos professores.

Com base nos resultados obtidos nota-se que os professores utilizam os jogos e brincadeiras no processo educativo, porém algumas dificuldades não foram superadas, desde qual método deve utilizar até a forma

de aplicação e os recursos disponíveis para a execução. Desse modo, tanto o jogo como a brincadeira torna-se um desafio maior, além disso, sem o apoio da família e da escola e a autoavaliação do professor não é possível compreender a função pedagógica das atividades lúdicas.

Diante desse contexto, é preciso que a escola, o professor, os estudantes e a família trabalhem de forma conjunta, além disso, a capacitação dos docentes é de extrema importância, pois auxilia no enriquecimento de saberes e técnicas que podem ser usadas em sala de aula. O jogo e a brincadeira possuem seu lado lúdico, mas também o pedagógico.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação Lúdica: técnicas e jogos pedagógico**, 2003. Disponível em: https://www.google.com.br/books/edition/Educa%C3%A7%C3%A3o_I%C3%BA dica/-fzErzs9UkwC?hl=pt-BR&gbpv=1&dq=jogos+e+brincadeira+na+escola.&printsec=frontcover Acesso em: 12 abr. 2021, às 15h08.

ANDRADE, Luzia Rodrigues de. **A importância do lúdico na educação infantil: um estudo de caso em uma creche pública**, 2018. Disponível em: <https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/14099/1/LRA07022019.pdf> Acesso em: 13 abr. 2021, às 15h08.

BARBOZA, Reginaldo José; CORREA, Laene Iara Eugenio. **A importância dos jogos e das brincadeiras no contexto da aprendizagem escolar envolvendo a educação infantil**. Disponível em: http://faef.revista.inf.br/imagens_arquivos/arquivos_destaque/adtM0vhDqNfYM a8_2017-11-8-13-11-56.pdf Acesso em: 03 abr. 2021, às 16h04.

BIASI, Mari di. **Ludicidade na Educação Infantil e séries iniciais: brincando e aprendendo**, 2018. Disponível em: https://www.google.com.br/books/edition/Ludicidade_Na_Educa%C3%87%C3%83o_Infantil_E_S%C3%89r/tyl6DwAAQBAJ?hl=pt-BR&gbpv=1&dq=jogos+e+brincadeiras+na+educa%C3%A7%C3%A3o+infantil&printsec=frontcover Acesso em: 03 abr. 2021, às 15h17.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular: Educação é a base, 2017**. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br>. Acesso em: 08 abr. 2021, às 22h10.

COTONHOTO, Larissy Alves, *et al.* **A importância do jogo e da brincadeira na prática pedagógica**, 2019. Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1415-69542019000100005. Acesso em: 30 de ago. 2021, às 22h45.

KISHIMOTO, Tizuko M. et al. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.**

Disponível em:

[https://www.google.com.br/books/edition/Jogo_brinquedo_brincadeira_e_a_educacao%C3%A7%C3%A3/On02DwAAQBAJ?hl=pt-](https://www.google.com.br/books/edition/Jogo_brinquedo_brincadeira_e_a_educacao%C3%A7%C3%A3/On02DwAAQBAJ?hl=pt-BR&gbpv=1&dq=Jogos+e+brincadeiras+na+educa%C3%A7%C3%A3o+infantil&printsec=frontcover)

[BR&gbpv=1&dq=Jogos+e+brincadeiras+na+educa%C3%A7%C3%A3o+infantil&printsec=frontcover](https://www.google.com.br/books/edition/Jogo_brinquedo_brincadeira_e_a_educacao%C3%A7%C3%A3/On02DwAAQBAJ?hl=pt-BR&gbpv=1&dq=Jogos+e+brincadeiras+na+educa%C3%A7%C3%A3o+infantil&printsec=frontcover) Acesso em: 20 mar. 2020, às 14h30.

LUIZ, Marinês Marques de Oliveira Braga. **A percepção de pais e/ou responsáveis sobre as contribuições dos jogos e das brincadeiras na educação infantil em uma instituição de ensino do município de Paranaguá/PR**, 2013. Disponível em:

<https://acervodigital.ufpr.br/bitstream/handle/1884/51009/R%20-%20E%20-%20MARINES%20MARQUES%20DE%20OLIVEIRA%20BRAGA%20LUIZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 9 de out, 2021, às 22h30.

MACHADO, Quélen Daiani Zanoelo. **Socializar brincando: uma experiência prática na Educação Infantil.** Disponível em:

<https://lume.ufrgs.br/handle/10183/36506> Acesso em: 01 abr. 2021, às 16h32.

MORAIS, Maria Chiara Pieroni. **O papel do professor frente à questão do brincar para crianças de 4 (quatro) a 6 (seis) anos de idade**, 2008.

Disponível em:

<https://sapientia.pucsp.br/bitstream/handle/18675/2/Maria%20Chiara%20Pieroni%20Morais.pdf>. Acesso em 11 de out. 2021, às 18h36.

OLIVEIRA, Antonia Soares Silveira, *et al.* **Processo ensino aprendizagem na educação infantil em tempos de pandemia e isolamento**, 2020 .

Disponível em:

<http://cienciacontemporanea.com.br/index.php/revista/article/view/32/29>

Acesso em: 11 de out, 2021, às 18h3.

SABINI, Maria Aparecida Cória-; LUCENA, Regina Ferreira de. **Jogos e Brincadeiras na Educação Infantil.** Disponível em:

<<https://pedagogiaaopedaletra.com/leitura-online-do-livro-jogos-e-brincadeiras-na-educacao-infantil/>>. Acesso em: 3 abr. 2021, às 14h19.

SILVA, Tiago Aquino da Costa e; PINES JUNIOR, Alipio Rodrigues. **Jogos e Brincadeiras: ações lúdicas nas escolas, ruas, hotéis, festas, parques e em famílias**, 2017. Disponível em:

[https://www.google.com.br/books/edition/Jogos_e_brincadeiras/0iNFDwAAQBAJ?hl=pt-](https://www.google.com.br/books/edition/Jogos_e_brincadeiras/0iNFDwAAQBAJ?hl=pt-BR&gbpv=1&dq=pr%C3%A1ticas+jogos+e+brincadeiras+na+educa%C3%A7%C3%A3o+infantil&printsec=frontcover)

[BR&gbpv=1&dq=pr%C3%A1ticas+jogos+e+brincadeiras+na+educa%C3%A7%C3%A3o+infantil&printsec=frontcover](https://www.google.com.br/books/edition/Jogos_e_brincadeiras/0iNFDwAAQBAJ?hl=pt-BR&gbpv=1&dq=pr%C3%A1ticas+jogos+e+brincadeiras+na+educa%C3%A7%C3%A3o+infantil&printsec=frontcover) Acesso em: 16 de abr. 2021 às 22h10.

SOUZA, Elmara Pereira de. **Educação em tempos de pandemia: desafios e possibilidades.** Disponível em:

<https://periodicos2.uesb.br/index.php/ccsa/article/view/7127/5030>, 2020.

Acesso em: 10 de out, 2021, às 16h23.

SOUZA, Marcos L. **Práticas Lúdicas na Educação Infantil**, 2018. Disponível em:
https://www.google.com.br/books/edition/Pr%C3%81ticas_L%C3%9Adicas_Na_Educa%C3%87%C3%83o_Infanti/l8d5DwAAQBAJ?hl=pt-BR&gbpv=1&dq=Jogos+e+brincadeiras+na+educa%C3%A7%C3%A3o+infantil&pg=PA10&printsec=frontcover. Acesso em: 21 mar. 2021, às 17h35.

TAVARES, Rita De Cássia; BORELLA, Douglas Roberto. A importância dos jogos e brincadeiras na educação infantil. **Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento**. Ano 04, ed. 03, v. 05, p. 106-116. Março, 2019.

TERMO DE RESPONSABILIDADE DE PLÁGIO

Eu, Layres Rayane Silva da Conceição, acadêmico (a) do Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia da Faculdade Amadeus/FAMA, orientado (a) pela Prof. (a) Dr^a Áurea Machado de Aragão, declaro para os devidos fins que o Trabalho de Conclusão de Curso, cujo tema versa sobre: Educação Infantil em Movimento: O papel dos jogos e brincadeiras na aprendizagem, atende às normas técnicas e científicas exigidas na elaboração de textos e ao Regulamento para Elaboração do TCC da referida Instituição.

As citações e paráfrases dos autores estão indicadas e apresentam a origem e ideia do autor (a) com as respectivas obras e anos de publicação.

O Código Penal em vigor, no Título que trata dos Crimes Contra a Propriedade Intelectual, dispõe sobre o crime de violação de direito autoral – artigo 184 – que traz o seguinte teor: Violar direito autoral: Pena – detenção, de 3 (três) meses a 1 (um) ano, ou multa. E os seus parágrafos 1º e 2º, consignam, respectivamente:

A § 1º Se a violação consistir em reprodução, por qualquer meio, com intuito de lucro, de obra intelectual, no todo ou em parte, sem autorização expressa do autor ou de quem o represente, (...): Pena – reclusão, de 1 (um) a 4 (quatro) anos, e multa, (...).

§ 2º Na mesma pena do parágrafo anterior incorre quem vende, expõe à venda, aluga, introduz no País, adquire oculta, empresta troca ou tem em depósito, com intuito de lucro, original ou cópia de obra intelectual, (...), produzidos ou reproduzidos com violação de direito autoral (Lei n.º 9.610, de 19.02.98, que altera, atualiza e consolida a legislação sobre direitos autorais, publicada no D.O.U. de 20.02.98, Seção I, pág. 3).

Declaro, ainda, minha inteira responsabilidade sobre o texto apresentado no Trabalho de Conclusão de Curso.

Aracaju SE, 26/ 10/ 2021.



Assinatura da aluna concluinte