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

MARIA MANOELA COSTA DE ARAÚJO

**A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NO DESENVOLVIMENTO DA
CRIANÇA NA EDUCAÇÃO INFANTIL.**

**Aracaju SE
2020.2**

MARIA MANOELA COSTA DE ARAÚJO

**A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NO DESENVOLVIMENTO DA
CRIANÇA NA EDUCAÇÃO INFANTIL.**

Artigo apresentado ao curso de Pedagogia da Faculdade Amadeus, como requisito para a obtenção do título de Graduada em Pedagogia.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Alberlene Ribeiro de Oliveira.

**Aracaju SE
2020.2**

MARIA MANOELA COSTA DE ARAÚJO

A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NO DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Artigo como requisito para obtenção do grau de graduada em Pedagogia da Faculdade Amadeus, pela seguinte banca examinadora:

Aprovada em: ____/____/____

Banca Examinadora

Prof^a Dr^a. Alberlene Ribeiro de Oliveira (Orientadora)

Prof.^a. Esp. Williams dos Santos (Avaliador)

Prof^a. Mda. Lucymar de Souza Leite Santos (Avaliadora)

Aracaju
2020

A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NO DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

* Maria Manoela Costa de Araújo

RESUMO

Este artigo tem como objetivo principal analisar a importância dos jogos e brincadeiras como recurso educativo no processo de ensino e aprendizagem da educação infantil, visando estabelecer relações entre jogos, brincadeiras e educação como fatores essenciais na construção do conhecimento. Diante do exposto, surgiram-se alguns questionamentos a saber: os jogos e brincadeiras contribuem na construção do conhecimento dos alunos de 3 a 5º anos? Como o docente desenvolve estas atividades pedagógicas (jogos e brincadeiras) na sala de aula? Os jogos e brincadeiras contribuem no desenvolvimento físico, cognitivo e afetivo da criança na Educação Infantil? A abordagem metodológica foi de cunho qualitativo, onde foi realizado um levantamento bibliográfico com teóricos como: Kishimoto (2013), Piaget (1964), Friedmann (1996) entre outros, juntamente com a pesquisa de campo realizada a partir do questionário aberto com as docentes das turmas I, II e III responsáveis por alunos na faixa etária entre 3 e 5 anos, da rede privada de ensino, situada no município de Rosário do Catete (SE). Nesse sentido, os jogos e brincadeiras é encarado como um recurso pedagógico fundamental no processo de ensino e aprendizagem, tornando-se fontes ricas para uma aprendizagem significativa, favorecendo a criança o ato de aprender, propiciando diversão e prazer enquanto adquirem o desempenho educativo. Logo, conclui-se que os jogos e brincadeiras contribuem para o desenvolvimento das crianças em diversos aspectos como o físico, cognitivo e afetivo, proporcionando momentos ímpares e que permitem construir múltiplas aprendizagens.

Palavras-chave: Ensino e aprendizagem. Desenvolvimento da criança. Recurso pedagógico.

ABSTRACT

The main objective of this article is to analyze the importance of games and pranks as an educational resource in the process of teaching and learning in early childhood education, aiming to establish relationships between games, pranks and education as essential factors in the construction of knowledge. In view of the above, some questions arose, namely: do games and play contribute to the construction of the knowledge of students aged 3 to 5 years? How does the teacher develop these pedagogical activities (games and pranks) in the classroom? Do games and pranks contribute to the child's physical, cognitive and affective development in early childhood education? The methodological approach was of a qualitative nature, where a bibliographic survey was carried out with theorists such as: Kishimoto (2013), Piaget (1964), Friedmann (1996) among others. And a field research carried out from the open questionnaire with the teachers of classes I, II and III responsible for students aged between 3 and 5 years old, from the private school system, located in the municipality of Rosário do Catete (SE). In this sense, games and pranks are seen as a fundamental pedagogical resource in the teaching and learning process, becoming

rich sources for meaningful learning, being able to be stimulated and favoring the child the act of learning, providing fun and pleasure while acquiring the educational performance. Therefore, it is concluded that games and pranks contribute to the development of children in several aspects such as physical, cognitive and affective, providing unique moments that allow for the construction of multiple learnings.

Keywords: teaching and learning. Child development. Pedagogical resource.

Os jogos e brincadeiras foram vistos por um longo período como divertimento da criança ou apenas para passar o tempo. Esse conceito nos dias atuais é ignorado por diferentes estudiosos.

Neste sentido, os jogos e brincadeiras passam a ser ferramentas significativas de aprendizagem quando tratada como auxílio pedagógico na sala de aula, passando de uma simples brincadeira para algo onde as crianças através do brincar irão construir e aprimorar seu conhecimento.

Nessa perspectiva, considerando que os jogos e brincadeiras tem contribuição primordial para o desenvolvimento da criança quando trabalhado pedagogicamente, haja visto que é necessário o olhar diferenciado dos docentes por uma prática diferenciando suas aulas e motivando o aprender da criança de forma divertida.

Destarte, o que motivou o desenvolvimento dessa pesquisa foi a busca da compreensão dos jogos e brincadeiras como fontes de recursos educativos para o processo de ensino e aprendizagem das crianças da Educação Infantil. Além disso, nos dias atuais docentes deixam a brincadeira em segundo plano e não explora o conhecimento prévio da criança acerca de um brinquedo que a criança já possuía ou jogos e brincadeiras que irão estimular uma nova forma de aprender.

Por meio do brincar as crianças irão estabelecer relações entre o mundo externo, pois, os jogos e brincadeiras se tornaram algo indispensável no âmbito escolar. Dessa forma, a brincadeira passa do simples fato de brincar por brincar para aprender conceitos e desenvolver novas técnicas.

Desse modo, os jogos e brincadeiras não podem ser vistos simplesmente como divertimento para gastar energia ou passar o tempo. É preciso ter em mente que o brincar e jogar tornam-se fundamentais no âmbito escolar, favorecendo os desenvolvimentos cognitivos, físicos, afetivos e social.

“No momento em que ela brinca a aprendizagem acontece, porque a aprendizagem é construção do conhecimento” (QUEIROZ, 2003, p. 22).

Diante do exposto, surgiram alguns questionamentos a saber: os jogos e brincadeiras contribuem na construção do conhecimento dos alunos de 3 a 5º anos? Como o docente desenvolve estas atividades pedagógicas (jogos e brincadeiras) na

sala de aula? Os jogos e brincadeiras contribuem no desenvolvimento físico, cognitivo e afetivo da criança na Educação Infantil?

Neste íterim, o objetivo deste trabalho é analisar a importância dos jogos e brincadeiras como recurso educativo no processo de ensino e aprendizagem na educação infantil. Com base neste entendimento surge os seguintes objetivos específicos, a saber:

- Discutir as contribuições dos jogos e brincadeiras como instrumento educativo no processo de desenvolvimento físico, cognitivo e afetivo das crianças.
- Compreender os benefícios da utilização e implantação dos jogos e brincadeiras na sala de aula.
- Verificar como são utilizados os jogos e brincadeiras no âmbito escolar para o aprendizado da criança de 3 a 5 anos.

No que diz respeito à forma de apresentação, a pesquisa será estruturada em três capítulos, além da introdução. No primeiro capítulo será abordado os conceitos e características dos jogos e brincadeiras enfocando os diferentes olhares de autores acerca do assunto. Além disso, será explicitado como os jogos e brincadeiras passam a ser um recurso importante, na prática, docente, contribuindo para que ocorra o processo de ensino e aprendizagem, estimulando a vontade de aprender em cada criança.

No segundo capítulo apresentam-se os procedimentos metodológicos como caminhos para atingir os resultados dos objetivos propostos no trabalho. O terceiro capítulo será a análise e discussões acerca do objeto de estudo que será realizado após a coleta de dados envolvendo a teoria e prática.

Esse estudo vem a contribuir para novos aprendizados acerca dos jogos e brincadeiras, pois a ciência está se inovando e com ela novos estudos são adquiridos. Além disso, auxiliará professores em formação e para aqueles que já atuam no contexto escolar da Educação Infantil, podendo ser observado e concretizado que os jogos e brincadeiras podem e devem ser recursos educativos no processo da aprendizagem da criança, mostrando novas habilidades e podendo diminuir a falta de interesse do aluno na sala de aula.

1 CONCEITOS E CARACTERÍSTICAS DE JOGOS E BRINCADEIRAS

Os jogos e brincadeiras em vários estudos de pensadores vem sendo discutidos e analisados a séculos atrás. “Em síntese, o jogo educativo surgiu no século XVI, como suporte da atividade didática, visando à aquisição de conhecimentos e conquista um espaço definitivo na educação infantil” (KISHIMOTO, 2013, p. 17).

Kishimoto (2013) ressalta que o crescimento dos jogos na área da educação, dar-se no início desse século estimuladas pelo aumento da rede de ensino infantil e pela discussão sobre as relações entre jogo e educação, desde tempos passados os jogos e a aprendizagem têm uma ligação entre o brincar e aprender. Assim, a brincadeira irá favorecer o nível de crescimento da criança, pois cada detalhe seguido pela forma de brincar irá mostrar uma descoberta para um nível diferente em cada ação.

Destarte, o nascimento do jogo se dá nas fases iniciais do desenvolvimento, quando “quase todos os comportamentos [...] são suscetíveis de se converter em jogo, uma vez que se repita por assimilação pura, isto é, por simples prazer funcional” (PIAGET, 1964, p 117).

Neste íterim, os jogos e brincadeiras vão mudando temporalmente, mas a vontade e alegria de brincar continuam presente até os dias atuais. Friedmann (1996) ressalta ainda que os jogos e brincadeiras permanecem na vida dos indivíduos e principalmente das crianças ocasionando prazer e divertimento, essas atividades ocasionam características e informações fundamentais.

Desse modo, Maluf (2003, p. 9) diz que: “O brincar proporciona a aquisição de novos conhecimentos, desenvolve habilidades [...] Ele é uma das necessidades básicas da criança, é essencial para um bom desenvolvimento motor, social, emocional e cognitivo”. Santos (2000, p. 11) corrobora com a discussão e enfatiza que “[...] o jogo com a brincadeira representa recursos auxiliares para promover o desenvolvimento físico, mental e socioemocional da criança.”

Vygotsky (1994) destaca que a brincadeira tem um papel fundamental no desenvolvimento do próprio pensar da criança. É por meio dela que a criança compreende e passa a operar com significado das coisas e dá um passo importante em direção ao pensamento conceitual que se fundamenta nos significados das coisas e não dos objetos.

Neste sentido, Piaget (1964) explica que para compreender sobre a concepção dos estudos sobre o jogo deve-se abranger os conceitos de acomodação e de assimilação, onde esse processo está presente em todas as ações e ciclo do seu desenvolvimento, um completando o outro, havendo um equilíbrio entre às duas tendências. No tocante a assimilação, o sujeito incorpora eventos, objetos ou situações em formas de pensamento, que estabelecem estruturas da mente criadas e na acomodação as estruturas da mente que existe remodelam-se para incorporar novos aspectos do ambiente externo.

Nas palavras de Kishimoto (2013, p. 37) “durante o ato de inteligência, o sujeito adapta-se às exigências do ambiente externo. O brincar nesse caso, é identificado pela primazia da assimilação sobre a acomodação”.

Segundo Carvalho (1992, p. 14) “o brincar se torna importante no desenvolvimento da criança de maneira que as brincadeiras e jogos que vão surgindo gradativamente na vida da criança desde os mais simples até os de regras”. Nesta direção, “é difícil alguém dizer que criança não precisa brincar, porém, são raros os adultos que dão a seriedade que esse momento precisa[...] brincar livremente por si só já traz efeitos positivos para o desenvolvimento das crianças” (MALUF, 2003, p. 13).

Nos estudos de Piaget foi caracterizado e identificado o jogo nas diferentes fases do desenvolvimento da criança.

São observados três linhas de sistemas de jogos ao longo do período infantil: de exercício, simbólico e de regras. O jogo de exercício, envolve a repetição de sequências já estabelecidas de ações e manipulações[...] Os jogos simbólicos, surgem com o aparecimento da representação e da linguagem, a brincadeira de faz-de-conta é inicialmente uma atividade solidária[...] Com o aparecimento do jogo simbólico a criança ultrapassa a simples satisfação da manipulação. Ela vai assimilar a realidade externa ao seu eu[...] Os jogos de regras, marca a transição da atividade individual para a socialização[...] A regra pressupõe a interação de dois indivíduos e sua função é regular e integrar o grupo social [...] (PIAGET, 1978 apud KISHIMOTO, 2013, p.39).

Com certa semelhança Piaget e Wallon (1966) classificam os jogos em 4 tipos: funcionais, de ficção, de aquisição e de construção.

As atividades lúdicas funcionais representam os movimentos simples como encolher os braços e pernas, agitar dedo, balançar objetos, etc. Às atividades lúdicas de ficção são brincadeiras de faz-de-conta com bonecas. Nas atividades de aquisição, a criança aprende vendo e ouvindo. Faz esforços para compreender coisa, seres, cenas, imagem e, nos jogos de construção, reúne, combina objetos entre si, modifica e cria objetos (WALLON, 1966 apud KISHIMOTO, 2013, p. 41).

Logo, Friedmann (1996) diz que o jogo provoca para a criança muito mais do que o simples ato de brincar, através do jogo ela se comunica com o universo e se manifesta.

Neste interim, Kishimoto (2013) ressalta que para melhor conhecimento da natureza de jogos é necessário verificar suas características comuns que permitem relacionar situações entendidas como jogo nessa grande família diferenciando as suas espécies.

Destarte, Piaget (1964) destaca que os jogos e brincadeiras, tem a diversidade e a capacidade de ingressar na vida da criança de forma espontânea, podendo ultrapassar limites onde o brincar não está ligado apenas ao fato de diversão, mas a troca de experiências quando elas são exploradas.

De acordo com Gomes (2004, p. 47), a ludicidade é a linguagem humana, que possibilita a “expressão do sujeito criador que se torna capaz de dar significado à sua existência, ressignificar e transformar o mundo”.

Segundo Kishimoto (2013) a ação do brincar tem um nível de liberdade gerando várias características, mas tendo o mesmo objetivo quando se estrutura aos jogos e brincadeiras, permitindo identificar os efeitos que pertencem a essa família dos jogos.

Nesta direção, é fundamental acreditarmos no jogo como componente importante no que diz respeito ao aprendizado e que é essencial obter conhecimentos sobre as atividades lúdicas no que se refere à educação infantil, pois através dessas atividades a criança auto-expressa.

Assim, conforme a criança vai se desenvolvendo a forma de interiorização de cada jogo ou brincadeira irá se moldando dentro dela e avançando para novas experiências com o brincar ela vai crescendo e seguindo novos saberes e conhecimentos.

1.1 Os jogos e brincadeiras como ferramenta importante na Educação Infantil

Os jogos e brincadeiras quando relacionados as crianças podem-se dizer que a partir dali elas irão construir seus pensamentos de forma onde os mesmos irão absorver um olhar mais amplo para sua formação e desenvolvimento.

O jogo oferece uma importante contribuição para o desenvolvimento cognitivo, dando acesso a mais informações e tornando mais rico o conteúdo do pensamento infantil. Paralelamente, o jogo consolida habilidades já dominadas pela criança e a prática das mesmas em novas situações (FRIEDMANN, 1996, p. 64).

Kishimoto (2013) corrobora com a discussão e explicita que o jogo oferece uma importante carga para o desenvolvimento da criança, dando acesso a mais informações e tornando mais rico o conteúdo do pensamento infantil.

Segundo Vygotsky (1994), a aprendizagem precede o desenvolvimento infantil. Nesse sentido, precisa abranger que a criança sempre está aprendendo e antes de desenvolver suas habilidades e capacidades, ela passa pelo andamento de construção do conhecimento, na qual ela irá processualmente desenvolver o que foi aprendido.

Contudo, Friendmann (1996) relata que a criança irá crescendo e a aprendizagem já adquirida não serão esquecidas, serão aprimoradas e aperfeiçoada. A autora ainda afirma que o jogo é um quebra cabeça, onde não é como se pensava, exclusivamente para adormecer as tensões, mas operacionalizar as crianças de forma a tornar possível a sua construção, imaginação, criticidade, responsabilidade e contribuição.

Sendo assim “[...] o ensino absorvido de maneira lúdica, passa a adquirir um aspecto significativo e afetivo no curso do desenvolvimento da inteligência da criança [...]” (CARVALHO, 1992, p. 28).

Piaget (1964) também concluí que o jogo começa quando uma criança deixa de praticar uma atividade pelo simples fato de fazer e passa a praticá-la com um sentido, passa a jogar simbolicamente. Assim é através de jogo simbólico que uma criança passa a assimilar o real eu, sendo a atividade lúdica fundamental para o aumento do seu cognitivo.

Conforme afirmado por Friendmann (1996, p. 35):

O desenvolvimento social das crianças é vital em qualquer programa escolar, pois as interações sociais são indispensáveis tanto para o desenvolvimento moral como para o desenvolvimento cognitivo. Por meio dos jogos de regras, as crianças não somente desenvolvem os aspectos sociais, morais e cognitivos, como também políticos e emocionais. Os jogos constituem um conteúdo natural no qual as crianças são motivadas a cooperar para elaborar as regras.

A Fundação Roberto Marinho (1992) explicita que no contexto escolar os jogos e brincadeiras não podem ser desprezadas e deixar no conceito de que eles só servem para passar o tempo enquanto as crianças estão na hora da recreação ou apenas como bônus por concluir uma atividade pedagógica do tipo tradicional.

No olhar de Friendmann (1996, p. 36) o jogo também liberta a criança de ações que devem ser completadas, não pela ação em si mesma, mas pelo significado que ela carrega[...] O jogo é o nível mais alto do desenvolvimento.

De acordo com Vygotsky (1994) aponta que nos primeiros anos de vida a brincadeira torna-se a atividade principal e estabelece fonte de desenvolvimento e por meio das atividades livres a criança aumenta a iniciativa, manifesta seus desejos e incorpora as regras sociais.

Friendmann (1996, p. 54-55) no contexto do jogo na educação destaca que:

A educação deve instrumentalizar as crianças de forma a tornar possível a construção de sua autonomia, criticidade, criatividade, responsabilidade e cooperação. Tomando como base a concepção da criança como ser integral, constata-se que as atividades que as crianças estão realizando na escola tem um tratamento cumprimentado: uma hora determinada para trabalhar a coordenação motora, outra para trabalhar a expressão plástica, outra para brincar sob a orientação do professor, outra para a brincadeira não-direcionada, e assim por diante. Essa divisão não vai ao encontro da formação da personalidade integral das crianças nem de suas necessidades. Os indivíduos necessitam construir sua própria personalidade e inteligência. Tanto o conhecimento como o senso moral são elaborados pela criança, em interação com o meio físico e social, passando por um processo de desenvolvimento.

Conforme Fundação (1992) o brincar junto a escola podem ser interligados e saudáveis para o crescimento da criança. Quando se brinca as crianças vivem e descobrem seu próprio momento, nos pensamentos das crianças não se brinca por ficar mais esperto ou inteligente, se chasqueia por achar divertido e prazeroso.

A Base Nacional Comum Curricular-BNCC (2015) afirma que durante o brincar qualifica o dia a dia na infância trazendo consigo muitas aprendizagens e potências para seu desenvolvimento completo.

Se a criança age livremente no jogo de faz-de-conta dentro de uma sala de educação infantil, expressando relações que observa no seu cotidiano, a função pedagógica será garantida pela organização do espaço, pela disponibilidade de materiais e muitas vezes pela própria parceria do professor nas brincadeiras. Ao permitir a manifestação do imaginário infantil, por meio de objetos simbólicos dispostos intencionalmente, a função pedagógica subsidia o desenvolvimento integral da criança. Nesse sentido, qualquer jogo empregado pela escola, desde que respeite a natureza do ato lúdico, apresenta o caráter educativo e pode receber também a denominação geral de jogo educativo (KISHIMOTO, 2013, p. 22).

Friendmann (1996) afirma que o jogo auxilia para o desenvolvimento da criança principalmente na educação infantil, onde é dada a oportunidade de manuseio com objetos em um ambiente favorável para o seu aprendizado e com isso ela retém o conhecimento.

O brincar cotidianamente de diversas formas, em diferentes espaços e tempos, com diferentes parceiros (crianças e adultos) ampliando e diversificando seu acesso à produção culturais, seus conhecimentos, sua imaginação, sua criatividade, suas experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e racionais (BRASIL, 2015, p. 38).

Seguindo a linha de pensamento de Kishimoto (2013), é ressaltado que todo jogo é pedagógico e qualquer jogo que a criança joga contribui para sua educação e sempre irá se educar.

A Base Nacional Comum Curricular - BNCC (2015) mostra que todos esses aspectos englobam através do brincar o objetivo principal que é a aprendizagem da criança, afluindo saberes e dali elas crescem seguras de si e confiantes em suas capacidades.

1.2 Os jogos e brincadeiras como recurso, na prática docente

O educador por ser base primordial para estimular o desenvolvimento da criança, quando se é utilizado o brincar e o jogar para instrumento pedagógico, a aprendizagem ocorre de forma espontânea e instigadora podendo ser absorvida de forma significativa.

“O educador deve, também, brincar e participar das brincadeiras, demonstrando não só prazer de fazê-lo, mas estimulando as crianças para tais ações” (KISHIMOTO, 2013, p. 20).

No olhar de Piaget (1964), através do contato que acontecem entre as crianças com os jogos e brincadeiras, desenvolve a construção do conhecimento, da aprendizagem do seu desenvolvimento cognitivo, afetivo, da linguagem, afetivo, físico-motor e moral, estruturando sua inteligência e interação com o meio em que está inserida.

Desse modo, a Fundação Roberto Marinho (1992) destaca que quando o professor interage na brincadeira com a criança ela se sente mais segura, o docente

não irá apenas dizer como se faz, mas mostra junto à criança como se faz, como brinca, irá sugerir, irá conduzir, irá propor novos caminhos a ser percorrido.

Destarte, Friendmann (1996) afirma que o trabalho lúdico educativo para tornar fundamentais é preciso observar o espaço de tempo que as atividades irão acontecer no dia a dia, distinguir o espaço físico onde será realizado as atividades se em sala ou no pátio e quais objetivos irão fazer parte da atividade, se serão brinquedos ou outras ferramentas.

“Qualquer jogo colocado em sala empregado pela escola aparece como um recurso para a realização das finalidades educativas e, ao mesmo tempo, um elemento indispensável ao seu desenvolvimento infantil” (KISHIMOTO, 2013, p. 22).

Enfatiza Friedman (1996) que o educador deve ter seu propósito bem claro, sendo assim analisará o comportamento do grupo geral e dos alunos de forma particular, distinguindo o nível de desenvolvimento que cada criança se envolve.

Nesta direção, de acordo com Fundação Roberto Marinho (1992), deve o professor ver a criança como sujeito atuante e criador no seu processo de idealização e conhecimento e planeje para sua classe atividades a partir de temáticas expressivos para os mesmos.

De acordo com a Base Nacional Comum Curricular (2015), quando o educador encaixa a atividade dos jogos e brincadeiras no seu contexto como parte do seu ensinamento escolar deve ser definido alguns critérios indispensáveis, como selecionar, organizar, planejar, mediar e monitorar o conjunto das práticas e interações, garantido a diversidade de situações que promovam o desenvolvimento pleno das crianças.

Friendmann (1996), afirma ser fundamental dar atenção especial ao jogo, pois as crianças têm o entusiasmo de realizar tarefas através da ludicidade, quando isto a ocorre vivência o mundo imaginário e assim se afasta da sua vida habitual.

Kishimoto (2013) ressalta que o educador deve incentivar e inovar nos jogos e brincadeiras, tendo o desenvolvimento de atividades onde cada criança possa criar, através da sua fala, do seu corpo, das suas expressões e gestos, investigando e valorizando cada ato individual de cada criança em sala de aula. Os docentes da Educação Infantil podem atuar como aliados das brincadeiras, produzindo a cultura em direção a formação do mundo adulto.

Assim, o brincar e o jogar junto a realidade da criança podem trazer algo novo e contribuir para um crescimento de forma qualificada e relativamente construir seu conhecimento e sua socialização.

Desse modo, o educador da Educação Infantil passa a ser alvo principal para ir à busca de formas e conceitos para que através da prática colocada em sala de aula a construção da criança se transforme e se interiorize de forma significativa gerando o processo de ensino-aprendizagem.

2 METODOLOGIA

A pesquisa de acordo com Gil (2002), ressalta ser todo procedimento de pensar e de pôr em ordem as ideias prévias, de modo a aprimorar as técnicas ao longo de um processo de fases aonde vai da formulação do problema até a apresentação dos resultados, obtendo assim novas aprendizagens no campo da realidade social.

Neste íterim, a pesquisa por ser uma busca por respostas, novos conhecimentos e ir ao encontro do resultado através da investigação foi optado para o seguinte estudo a abordagem qualitativa. Assim, de acordo com Marconi e Lakatos (1996) relatam que essa pesquisa tem que analisar e interpretar os pontos mais significativos, fornece assim aspectos mais detalhados sobre as investigações, supondo diretamente que o pesquisador tenha o contato direto do local onde será feita a investigação, através de regras do trabalho excessivo de campo.

Pode se dizer que a pesquisa qualitativa é onde o fenômeno ocorre, segundo Creswel (2007) o pesquisador passa a ser a principal fonte que interpretará os dados coletados, mostrando que a pesquisa se baseia em palavras, podendo ser preeminente descritivos.

Sendo assim a pesquisa qualitativa será do tipo explicativa, pesquisa essa escolhida para buscar os resultados da determinada investigação, pois conforme Gil (2002) essas pesquisas tem finalidade principal de verificar os fatos que determinam ou que participa para ocorrência dos fenômenos. Essa é a categoria de pesquisa que mais aprofunda o conhecimento da realidade, porque explica a razão, o porquê das coisas.

Destarte, a pesquisa segue duas etapas a saber: a pesquisa bibliográfica e pesquisa de campo. O levantamento bibliográfico a partir de artigos, livros, seguido

de alguns autores que ajudaram na fundamentação teórica, tais como Kishimoto (2013), Jean Piaget (1964), Adriana Friedmann (1996) entre outros.

De acordo com Marconi e Lakatos (2003) essa pesquisa tem a finalidade de colocar o pesquisador em contato direto com tudo que for relacionado ao assunto abordado, qualquer informação que interligue ao determinado tema será de aproveitamento e novo conhecimento.

A segunda etapa para a realização da investigação é a pesquisa de Campo. “É aquela utilizada com o objetivo de conseguir informações e/ou conhecimentos acerca de um problema, para qual se procura uma resposta, ou de uma hipótese, que se queira comprovar, ou, ainda, descobrir novos fenômenos ou as relações entre elas” (MARCONI e LAKATOS, 2003, p.186).

Nesta, foi aplicado o questionário que “é um instrumento de coleta de dados, constituídos por uma série ordenada de perguntas, que devem ser respondidos e sem a presença do entrevistador” (MARCONI e LAKATOS, 2003, p. 201). Por fim o questionário será aberto que de acordo com os autores destacam ser onde as perguntas podem ser livres e não possuem limites, as pessoas que irão responder o questionário pode fazer suas anotações livremente, usando sua forma de linguagem própria e colocar suas opiniões.

Essa pesquisa de campo foi realizada na Escola Bem Me Quer nas turmas Infantis I, II e III, no turno matutino, situada na cidade de Rosário do Cetete-SE da rede privada de ensino.

A coleta de dados foi a partir do questionário aberto enviado por endereço eletrônico pela plataforma digital para 3 docentes das turmas destacado acima, onde foi efetivado a investigação buscando o conhecimento acerca de como é utilizado os jogos e brincadeiras em sala de aula, se esses jogos e brincadeiras são instrumentos para o processo de desenvolvimento e aprendizagem da criança; se os jogos e brincadeiras são recursos educativos na determinada turma que será efetuada a pesquisa e se os mesmos tem o fator primordial para crianças da faixa etária de 3 à 5 anos.

Os dados serão interpretados através da análise de conteúdo de Bardin (1977). Para a autora (1977, p.42) entende-se que:

Por se um conjunto de técnicas de análise das comunicações visando obter por procedimentos sistemáticos e objetivos de descrição do conteúdo das mensagens, indicadores que permitem a inferência de conhecimentos

relativos às condições de produção/recepção destas mensagens (BARDIN,1977, p.42).

As etapas da análise de conteúdo iniciam-se com a pré-análise, onde Bardin (1977) relata ser a fase da organização do texto para ser feito o desenvolvimento das operações. A pré-análise, seguindo da leitura flutuante, Bardin (1977) relata ser a principal atividade onde é preciso analisar o conteúdo do documento, lendo do início ao fim para tomar conhecimento do contexto.

Em seguida será feito a exploração do material, a codificação, Bardin (1977) relata ser a parte essencial da análise do conteúdo, pois é o processo onde os dados são transformados acerca de explicar as qualidades do campo do texto.

Por último, as informações fornecidas pela análise serão destinadas de forma significativas, capturando todo o corpo do que foi absorvido e estruturado, obtendo o resultado, pois nem tudo que será falado será absorvido, pois, após a codificação será possível avaliar cada detalhe categorizado da entrevista (IBIDEM,1977).

3 A RELAÇÃO DOS JOGOS E BRINCADEIRAS COMO FACILITADOR DE ENSINO APRENDIZAGEM NA CONCEPÇÃO DO CORPO DOCENTE

A aprendizagem significativa é relevante para o desenvolvimento das crianças na Educação Infantil, pois é necessário oferecê-las atividades que possibilitam construir seu próprio conhecimento, além disso, o educador deve utilizar-se de jogos e brincadeiras.

Nesse sentido, questionamos as professoras como os jogos e brincadeiras podem contribuir para a construção do conhecimento da criança de 3 a 5 anos. A professora 1 explicita que:

Brincar é uma forma de comunicação e é por meio das brincadeiras que as crianças desenvolvem atos do seu dia a dia, portanto, trabalhar de maneira lúdica é essencial, pois estimulam e desenvolve seu potencial e irão despertar vários sentimentos e serão muito mais feliz, comunicativa, etc. (PROFESSORA 1, 2020).

De igual modo, as professoras entrevistadas corroboram com a ideia de que o ato de brincar é indispensável no desenvolvimento da criança, pois é através do lúdico que elas irão se expressar, desenvolver seu potencial, seus sentimentos, emoções e que a brincadeira é uma forma de comunicação e por meio delas terá um

processo de aprendizagem significativo, pois a criança que brinca tende a ser mais espontânea no ambiente escolar, alegre e realizada por fazer algo que lhe traz prazer.

Estas ideias corroboram com o que Kishimoto (2013) ressalta que o jogo tem duas funções importantes, a função lúdica, que propicia à diversão, o prazer através da brincadeira com o jogo, e a função educativa, que proporciona algo que completa o saber do indivíduo, seus conhecimentos, sua compreensão de mundo, possibilitando o maior entendimento sobre o assunto exposto. Porém, o objetivo é alcançar o equilíbrio entre essas funções.

No tocante aos conteúdos programáticos, as professoras apresentam as mesmas perspectivas de elaboração, pois a forma de se trabalhar os jogos e brincadeiras não são apenas trabalho de planejamento individual de cada professor, mas de planejamento em conjunto com professores e a coordenação pedagógica, podendo assim ser flexível, havendo estímulos não só do professor responsável, mas de toda a escola.

O brincar na escola de acordo com Friedmann (1996) difere do brincar em outro lugar, a brincadeira na escola tem como finalidade o aprendizado da criança envolvendo assim toda a equipe escolar. É preciso dar atenção incomum ao jogo, pois as crianças têm o prazer de realizar tarefas através do brincar.

Desse modo, a forma de capacitações e de constantes aprimoramentos na área em destaque faz com que os professores trabalhem de forma eficaz, podendo assim transmitir o conhecimento adequado para as crianças, visando também a vivência do dia a dia dos alunos que é primordial para que haja interação de todos os envolvidos. A busca pela participação dos professores na hora do ato lúdico junto às crianças lhes proporciona momentos securitária e liberdade.

Através de formações e capacitações adequadas em prol dos docentes, o nível do planejamento para sala de aula se eleva, podendo assim, influenciar diretamente no estímulo dos alunos. Observam-se sempre as necessidades do indivíduo para que os jogos e brincadeiras sejam elaborados de forma que facilitem o ensino aprendizagem mostrando também que o trabalho em conjunto possibilita as vivências e experiências para se tornar algo eficaz (PROFESSORA 3, 2020).

Em relação ao ato de brincar se influencia na aprendizagem da criança, as professoras destacaram que entusiasmam bastante no desenvolvimento da construção do saber, do pensamento, da criatividade, podendo assim ter seu conhecimento elevado e sendo um recurso indispensável para a formação social ao longo da vida.

Destarte, a professora 1 (2020) explicita que facilita a construção da reflexão, da autonomia, do conhecimento da criança, estabelecendo uma relação estreita entre o jogo e a aprendizagem, e sua vida".

Kishimoto (2013) enfatiza que os jogos e brincadeiras tem uma função de extrema importância no desenvolvimento infantil da criança. Quando a criança brinca ela estimula seu conhecimento e passa a aprender de maneira espontânea, livre e capaz de estimular sua imaginação e pensamento.

Sendo assim, as professoras têm o mesmo pensamento quando se questiona que se não ocorrer envolvimento da criança com as brincadeiras, bem como os diversos jogos não haverá construção do conhecimento. Nesse sentido, precisa compreender que a criança em sala de aula para se obter o conhecimento acerca do que foi solicitado precisa ter sua participação ativa para que haja aprendizagem.

A criança sempre está aprendendo antes mesmo de desenvolver suas habilidades no seu convívio escolar, mas a criança precisa se envolver na metodologia utilizada em sala de aula para que a mesma venha a interiorizar a aprendizagem através dos jogos e brincadeiras. A criança está em um processo de aprendizagem, portanto, o essencial é que a participação do aluno seja considerada para assim haver o estímulo e interiorização do ensino (PROFESSORA 2, 2020).

É importante relatar que cada criança já vem com seu conhecimento prévio antes mesmo de entrar no ambiente escolar. Portanto, a escola irá proporcionar aperfeiçoamentos, interação e habilidade, por isso, o envolvimento por inteiro da criança é fundamental, ela está em constante aprendizado e o brincar é uma atividade natural no qual faz parte da infância.

Friendmann (1996) afirma que, o jogo traz o desenvolvimento para construção do conhecimento da criança, dando acesso a mais informações e tornando mais rico o conteúdo do pensamento infantil. Paralelamente, o jogo consolida habilidades já dominadas pelas crianças e a prática das mesmas em novas situações.

Relacionando o fato do brincar por brincar e brincar para aprender foi questionado para as professoras sobre de que forma os jogos e brincadeiras passam de um simples brincar para o instrumento educativo. A Professora 2 (2020) explica que "O jogo pode ser muito mais que uma simples brincadeira, ele proporciona o desenvolvimento, sendo assim algo que lhe despertem vontade, passando de brincadeira para algo que seja educativo e que aprofunde no seu próprio lazer".

Observa-se que as mesmas têm o mesmo ponto de vista, pois os jogos e brincadeiras devem ser desempenhados de forma prazerosa para que possa contribuir no processo de aprendizagem de maneira eficaz, sendo direcionada a uma motivação própria e que essas atividades sejam desempenhadas no lúdico. Quando houver uma assimilação do ato de brincar com a forma que está sendo interiorizada, o brincar passa a ser instrumento educativo, podendo assim adquirir conhecimentos através da interação dos jogos e brincadeiras.

Piaget (1964) ressalta que os jogos e brincadeiras não podem ser visto apenas como divertimento, eles favorecem todos os estímulos no desenvolvimento, podendo assim, construir seus conhecimentos nas áreas do cognitivo, afetivo, moral e social.

Nessa direção, as professoras ressaltam que o jogo promove a integração da criança no grupo social. Assim, a professora 1 (2020) ressalta que “esta integração no grupo social da escola e todos que lhe cercam irá substituir as carências, pois irão ficar mais próximos e com um contato maior”.

Destarte, os mesmos proporcionam uma interação entre as crianças, podendo formar pares e grupos com quem tenham mais afinidades, possibilitando um contato maior entre ambos, podendo suprir as carências do âmbito fora da escola, trocar experiências do seu convívio umas com as outras, a troca de carinho e companheirismo, facilitando o desenvolvimento integral.

Sendo assim, a professora 2 (2020) explicita que o objetivo da utilização do lúdico em sala de aula facilita a não se trabalhar o tradicional e não deixar as crianças esgotadas; o lúdico transforma o ambiente escolar promovendo muito mais aprendizagem e tornando assim chave de ouro para o desenvolvimento da criança, onde uma irá respeitar a outra.

As professoras têm orientação e capacitações para melhor abranger os jogos e brincadeiras e acreditam ser de suma importância desenvolvê-los, pois eles transformam o ato de aprender menos cansativo. Desse modo, o brincar é algo que todos gostam de fazer, favorecendo o desenvolvendo da criança e através deles pode observar como a criança reage a cada situação imposta, sendo possível identificar cada movimento e atitudes, onde as mesmas irão incorporar e respeitar as regras e valores.

Wajskop (2011) destaca que a brincadeira é uma forma de atividade social infantil da qual a característica imaginativa e diversa do significado comum da vida prover uma ocasião educativa exclusiva para a criança.

Para finalizar questionou-se como os jogos e brincadeiras contribuem no desenvolvimento físico, cognitivo e afetivo da criança na Educação Infantil. A professora 1 (2020) relatou que as atividades lúdicas desenvolvidas, auxiliam no desenvolvimento, na aprendizagem e na criatividade das crianças gerando assim, novas descobertas e despertando o prazer que se fundamentam no exercício da liberdade. Por isso, representam a conquista de quem pode sonhar, sentir, decidir, arquitetar, aventurar e agir, com energia para superar os desafios da brincadeira, podendo assim interligar o raciocínio.

Vale ressaltar que os jogos e brincadeiras proporcionam tais desenvolvimentos, pois a forma de se trabalhar o lúdico não é somente em criar uma brincadeira, e sim escolher a brincadeira ou jogo e saber exatamente como aplicar para que a aprendizagem venha a ser interiorizada e favorável para cada criança.

Kishimoto (2013) destaca que qualquer jogo e brincadeiras aplicado pelas escolas aparece sempre como um processo para a realização das finalidades educativa e, em simultâneo elemento importante para o desenvolvimento infantil.

Logo, jogos e brincadeiras são fontes ricas para uma aprendizagem significativa, podendo ser estimulado e favorecendo a criança o ato de aprender, desenvolvendo seu físico, intelectual e social e fazendo assim aflorar sua imaginação e criatividade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo deste trabalho foi possível aprofundar o conhecimento sobre a importância dos jogos e brincadeiras no processo de ensino e aprendizagem no desenvolvimento da criança. Portanto, a forma de trabalhar o brincar em sala de aula promove o processo de aprender, onde se torna facilitador na construção do raciocínio, da criatividade da autonomia e da afetividade da criança.

O ato de brincar não seja apenas um momento de prazer e distração, os jogos e brincadeiras fazem parte do processo em que a criança desperta o interesse em aprender, descobrir coisas novas e aflorar sua criatividade e percepção.

Neste íterim, a partir do questionário foi possível compreender que o docente é parte essencial para que a aprendizagem seja alcançada de forma positiva, pois o educador deve orientar as crianças em cada atividade pedagógica posta, deve ser participativo junto aos alunos fazendo assim, despertar a vontade e interesse em participar dos jogos e brincadeiras para dali a aprendizagem ser interiorizada e significativa.

Em relação à percepção das docentes os jogos e brincadeiras, são essenciais para que as crianças tenham seus conhecimentos adquiridos, e são excelentes recursos didáticos que passam a ser um elemento importante para o educador em sala de aula, tornando-se algo envolvente e prazeroso para o desenvolvimento da criança, proporcionando momentos ímpares e que permitem construir múltiplas aprendizagens.

Sendo assim, os objetivos da pesquisa foram atingidos, reconheço os jogos e brincadeiras como fator de suma importância e como recurso educativo no processo de ensino e aprendizagem na educação infantil. O estudo, agregou na minha formação um vasto aprendizado, uma vez que compreendi que os jogos e brincadeiras faz parte do desenvolvimento integral da criança nos aspectos, físico, cognitivo e afetivo.

No entanto, foi possível concluir ser fundamental que o educador utilize desses recursos como proposta pedagógica em sala de aula, pois assim, as crianças serão estimuladas de forma eficaz e espontânea, gerando novas aprendizagens e absorção positiva e significativa.

Diante do exposto, espero que esse estudo contribua para a prática pedagógica dos estudantes e profissionais da área da educação, fazendo assim desse instrumento e recurso educativo que são os jogos e brincadeiras, atividades pedagógicas que irão promover e estimular o desenvolvimento e aprendizagem da criança na educação infantil.

REFERÊNCIAS

BARDIN, L. **Análise de Conteúdo**. Lisboa: Edição 70,1977.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Consulta pública. Brasília, MEC/ CONSED/UNDIME,2015.

CARVALHO, A.M.C. et al. (Org.). **Brincadeira e cultura: viajando pelo Brasil que brinca.** São Paulo: Casa do Psicólogo, 1992.

CRESWEL, J.M. **Projeto de pesquisa: Método qualitativo, quantitativo e misto.** 2.ed. Porto Alegre: Artmed, 2007.

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar: Crescer e aprender- O resgate do jogo.** São Paulo: Editora Moderna, 1996.127 p.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisas.** 4. ed. São Paulo:Atlas,2002. 176p.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social.** 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.220p.

GOMES, C. L. (org.). **Dicionário Crítico do Lazer.** Belo Horizonte: Autêntica, 2004.

KISHIMOTO, T.M. **O jogo e a educação infantil.** São Paulo: Cengage Learning, 2013. 63 p.

LAKATOS, E.M e MARCONI, M.A. **Fundamentos de metodologia científica.** 5. ed. São Paulo: Atlas, 2003. 311 p.

LAKATOS, E.M e MARCONI, M.A. **Técnica de pesquisa: Planejamento e execução de pesquisas, amostragens e técnicas de pesquisas, elaboração, análise e interpretação de dados.** 3.ed. São Paulo: Atlas, 1996.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz, **Brincar prazer e aprendizado.** Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo da criança: Imitação, jogo e sonho, imagem e representação.** 3. ed. Rio de Janeiro: LTC Editora, 1964. 370 p.

FUNDAÇÃO, Roberto Marinho. **Professor da Pré-Escola- Vol. I, 2. ed.** São Paulo: Globo, 1992.

QUEIROZ, T.D. **Dicionário prático de pedagogia.** 1. ed. São Paulo: Rideel,2003.

SANTOS, S. M. P. **Brinquedoteca: A criança o adulto e o lúdico.** Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

VYGOTSKY, L.S. **Pensamento e Linguagem.** São Paulo: Martins Fontes, 1994.

WAJSKOP, G. **Brincar na Pré Escola.** 9. ed. São Paulo: Cortez, 2011.