

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

**JULIANA SANTOS**

**O PAPEL DAS BRINCADEIRAS PARA O DESENVOLVIMENTO SOCIAL DA  
CRIANÇA DE TRÊS ANOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: um estudo de caso na  
Casa Maternal Amélia Leite- Aracaju/SE**

**Aracaju – SE  
2020**

**JULIANA SANTOS**

**O PAPEL DAS BRINCADEIRAS PARA O DESENVOLVIMENTO SOCIAL DA CRIANÇA DE TRÊS ANOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: um estudo de caso na Casa Maternal Amélia Leite- Aracaju/SE**

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

Orientador: Prof. MsC Eduardo de Andrade Gonçalves.

**Aracaju – SE  
2020**

**O PAPEL DAS BRINCADEIRAS PARA O DESENVOLVIMENTO SOCIAL DA CRIANÇA DE TRÊS ANOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: um estudo de caso na Casa Maternal Amélia Leite- Aracaju/SE**

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

---

**Prof. Esp. Williams dos Santos**  
**Coordenador do Curso**

---

**Prof. M.Sc. Eduardo de Andrade Gonçalves**  
**Orientador**

---

**Avaliadora Prof<sup>a</sup>. M.Sc. Maria José De Almeida Soares**

---

**Avaliadora Prof<sup>a</sup>. M.Sc. Carla Daniela Kohn**

**Avaliação Final:** \_\_\_\_\_

**Aprovada em:** Aracaju \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_

## **O PAPEL DAS BRINCADEIRAS PARA O DESENVOLVIMENTO SOCIAL DA CRIANÇA DE TRÊS ANOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: um estudo de caso na Casa Maternal Amélia Leite- Aracaju/SE**

\* Juliana Santos

### **RESUMO**

As brincadeiras durante a educação infantil são essenciais na vida de uma criança, pois, é por meio dela que as mesmas desenvolvem os aspectos físico, social, cultural, afetivo, emocional e cognitivo. Nesse sentido, essa pesquisa tem como objetivo analisar como a brincadeira pode auxiliar no desenvolvimento social da criança na educação infantil, embasados pelos principais teóricos Vygotsky (1989); Kishimoto (1994, 1996); Santos (2010); Oliveira (2000). Para efeito deste trabalho foi realizada uma pesquisa-ação de cunho qualitativo, na Casa Maternal Amélia Leite, com crianças de 3 anos, onde foi observado o quanto os jogos e as brincadeiras são ferramentas educativas importantes para o desenvolvimento e a socialização das crianças na Educação Infantil.

**Palavras-chave:** Brincadeira. Educação infantil. Socialização.

### **ABSTRACT**

Play during childhood education is essential in a child's life, as it is through it that they develop the physical, social, cultural, affective, emotional and cognitive aspects. In this sense, this research aims to analyze how play can help the child's social development in early childhood education, based on the main theorists Vygotsky (1989); Kishimoto (1994, 1996); Santos (2010); Oliveira (2000). For the purpose of this work, a qualitative action research was carried out at Casa Maternal Amélia Leite, with 3 year old children, where it was observed how games and play are important educational tools for development socialization of children in Early Childhood Education.

**Palavras-chave:** Play. Child education Socialization.

## 1 INTRODUÇÃO

As brincadeiras são muito importantes no desenvolvimento e na socialização das crianças, além de proporcionar prazer e alegria. O lúdico mostra-se como um método de tornar a aprendizagem mais significativa e de qualidade, além de estimular o desenvolvimento integral das crianças. No que se refere ao processo educativo, ensina-se de maneira mais eficaz, obtendo melhores resultados, ou seja, aprende-se de maneira divertida durante a prática pedagógica.

Assim, esse trabalho aborda as brincadeiras na educação, com base no lúdico, como instrumento para a sociabilidade. Desta maneira, pretende entender o papel da brincadeira no desenvolvimento social das crianças. Para isso, parto da seguinte pergunta de pesquisa: qual a contribuição das brincadeiras para socialização das crianças de 3 anos, na Educação Infantil? Com base nessa indagação entendo que as brincadeiras inseridas no processo educativo, pelo professor, são importantes ferramentas para o desenvolvimento social da criança. Assim, a presente pesquisa refere-se a um estudo de caso na Casa Maternal Amélia Leite com crianças de 3 anos, em Aracaju/Se.

Os teóricos que vão fundamentar essa pesquisa são os autores que relatam sobre conhecimentos e aprendizagens, como Vygotsky (1989) que discute o desenvolvimento cognitivo através da interação com o meio social; Kishimoto (1994, 1996) que diz que os jogos e brincadeiras são como uma fonte de interação lúdica e afetiva entre as crianças; Santos (2010) que fala sobre a importância do brincar; Oliveira (2000) que reforça alguns aspectos e o desenvolvimento da criança ao brincar.

A presente pesquisa mostrou que as crianças ficam mais interessadas e aprendem melhor quando a aula ocorre de maneira dinâmica, ou seja, lúdica, momento no qual são utilizados jogos e brincadeiras, ao mesmo tempo em estes despontaram como uma importante ferramenta de socialização entre as crianças na educação infantil.

## **2 O LÚDICO: brincadeira, brinquedo e jogo**

Durante as últimas décadas, os jogos e brincadeiras estão sendo estudados e pesquisados por muitos teóricos que já comprovam a sua importância no desenvolvimento infantil das crianças. De acordo com Oliveira (2000), ainda pequenas, as crianças têm o hábito de brincar, o que traz vários benefícios para o desenvolvimento cognitivo, social e afetivo, além de estimular as habilidades motoras. No âmbito escolar o termo Lúdico está relacionado ao ato de brincar, que é muito importante na aprendizagem, ou seja, a criança aprende de maneira divertida, despertando a criatividade e o raciocínio de maneira diferente.

Segundo Vygotsky (1989) o lúdico só pode ser considerado educativo quando desperta o interesse do aluno pela disciplina. Isso faz com que os professores devam fazer com que os alunos despertem esse interesse através de atividades lúdicas, o que poderá auxiliar no processo de ensino e aprendizagem.

A brincadeira, o brinquedo e os jogos estão sempre interligados, promovendo mudanças no desenvolvimento infantil e melhorando a aprendizagem. A diferença entre eles é que o jogo possui regras, enquanto o brinquedo é um objeto que é manobrado, e a brincadeira é a prática de brincar com o brinquedo ou jogo. (KISHIMOTO,1994).

Através das brincadeiras as crianças atribuem sentidos que estão ligados à sua realidade, sendo ela individual ou coletiva, como por exemplo, brincar de casinha, esconde-esconde, etc. A partir disso, elas são capazes de adotar suas próprias regras tendo liberdade na ação lúdica. O brinquedo é considerado um objeto que traz prazer e suporte para as brincadeiras, sendo eles prontos como por exemplo, carrinhos, bonecas, etc, ou, podem ser objetos simples como pedras, paus que geram novos significados e transformados em brinquedos. (KISHIMOTO,1994).

Já o jogo está relacionado tanto à brincadeira como também o brinquedo, porém o jogo possui regras que são estabelecidas para desenvolver melhor a sua estrutura. Através dos jogos as crianças exploram melhor o seu cotidiano e obtêm melhores informações a partir dos estímulos que são dados em forma de prazer; a forma lúdica mostra-se ser uma das melhores maneiras de enriquecer os conhecimentos dos alunos.

A utilização do jogo potencializa a exploração e a construção do conhecimento, por contar com a motivação interna, típica do lúdico, mas o trabalho pedagógico requer a oferta de estímulos externos e a influência de parceiros bem como a sistematização de conceitos em outras situações que não são jogos. Ao utilizar de modo metafórico, a forma lúdica (objeto suporte da brincadeira) para estimular a construção do conhecimento, o brinquedo educativo conquistou um espaço definitivo na educação infantil. (KISHIMOTO 1996, pp. 37-38)

A fala da autora mostra a importância e o espaço do brinquedo para a criança na Educação Infantil. Assim, o professor tem o papel de conduzir e motivar as crianças a uma aprendizagem significativa, desenvolvida a partir dos jogos.

## **2.1 A importância do brincar no aspecto de aprendizagem**

O brincar é fundamental no desenvolvimento das crianças, pois a partir das brincadeiras e da interação delas com o mundo ao seu redor, elas passam a ter um papel ativo adquirindo novas experiências de aprendizagem. Esta se torna mais significativa através do lúdico, ou seja, a partir de jogos e brincadeiras, levando os alunos a se sentirem mais eufóricos e curiosos na perspectiva de aprender.

É de fundamental importância o jogo na vida da criança, pois quando ela brinca, explora e manuseia tudo aquilo que está a sua volta, através de esforços físicos e mentais e sem se sentir coagida pelo adulto, começa a ter sentimentos de liberdade e satisfação pelo que faz, dando, portanto, real valor e atenção às atividades vivenciadas naquele instante (SILVA; SILVA; SANTOS, 2014, p. 6).]

A criança quando brinca passa a observar tudo aquilo que está ao seu redor, tendo assim uma atenção e uma visão real das coisas estabelecendo um sentimento de liberdade.

Na educação infantil os professores promovem muitas atividades com jogos e brincadeiras para estimular a criança a pensar e agir de maneira objetiva, desenvolvendo sua capacidade de se esforçar para alcançar seu objetivo, deixando-as motivadas para expressar suas habilidades.

De acordo com a Base Comum Curricular:

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.36)

No processo de ensino aprendizagem fica muito mais fácil trabalhar com a ludicidade e objetos concretos, para que a criança possa ser estimulada a pensar, a agir, fazer planos, socializar-se através do brincar. A partir disso, desenvolve

simbolicamente várias situações vividas pelo ser humano como, expressar sentimentos, atitudes e conhecimentos. (SANTOS, 2010)

Durante o ato de brincar a criança expressa situações de prazer, constrói conhecimentos, assimila conceitos e desenvolve a inteligência. Portanto, na aprendizagem se a brincadeira for utilizada pelo professor com o objetivo determinado, estabelecendo regras e mostrando os caminhos a serem percorridos e com conteúdo, levará a criança a sabedoria. A criança que brinca mostra ser mais feliz, comunicativa e espontânea, e auxilia no desenvolvimento infantil, tornando-se mais humano, sociável e cooperativo. (SANTOS, 2010)

## **2.2 A brincadeira e o desenvolvimento social da criança**

Desde pequenas as crianças por meio de suas ações e interações com o meio social são capazes de obter aprendizagem significativa desenvolvendo a socialização. De acordo com as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (DCNEI), a interação durante o brincar caracteriza o cotidiano da infância, trazendo consigo muitas aprendizagens e potenciais para o desenvolvimento integral das crianças.

Ao observar as interações e a brincadeira entre as crianças e delas com os adultos, é possível identificar, por exemplo, a expressão dos afetos, a mediação das frustrações, a resolução de conflitos e a regulação das emoções. Nos primeiros anos de pré-escola as crianças desenvolvem brincadeiras entre elas mesmas, principalmente a solidariedade, e é nesses momentos que são capazes de interagir e explorar a vida (BRASIL, 2017). Segundo Vygotsky (1989), é o princípio de que o sujeito se constitui nas relações com os outros, por meio de atividades humanas.

Neste contexto, a brincadeira infantil assume um papel importante na construção do sujeito, tornando a prática de brincar uma atividade característica humana, independentemente da idade do sujeito. Dentro dessa perspectiva, o desenvolvimento social das crianças acontece de maneira gradativa, no qual as crianças vão se constituindo através dos aspectos físicos, psicológicos e cognitivos.

De acordo com MENESES (S/D), Jean Piaget foi um biólogo que estudou a teoria do conhecimento humano, onde procurava entender a relação e interação do homem com o meio ambiente nos aspectos físicos e sociais. Para isso, ele estabeleceu o chamado estágios de desenvolvimento, que são subdivididos em quatro estágios: sensório-motor (0-2 anos), pré-operacional (2-7 anos), operacional-

concreto (7-12 anos) e operacional-formal (12 em diante). No que tange esse trabalho de pesquisa, os participantes são alunos na idade de 3 anos, no estágio de pensamento pré-operatório, que interagem com o meio construindo símbolos e significados do contexto em que vive.

No estágio pré-operatório as crianças desenvolvem a linguagem representando a sua realidade. O egocentrismo é uma característica muito importante nesse estágio de desenvolvimento, elas não conseguem atribuir ainda através das suas próprias ações e não conseguem mentalmente manipular suas informações confundindo-se com pessoas e objetos (MENESES, 2012). Desta forma, torna-se importante entender o papel da brincadeira como instrumento de socialização.

### **3 METODOLOGIA**

Esse trabalho trata de um estudo de caso, que ocorreu através de uma intervenção pedagógica em forma de projeto didático interdisciplinar intitulado “Reciclagem, Reutilização de Resíduos Sólidos” executado na Casa Maternal Amélia Leite, situada em Aracaju/SE, com crianças de 3 anos. No decurso do projeto foram feitas observações de como as crianças se socializavam através de atividades lúdicas desenvolvidas envolvendo o conteúdo didático.

#### **3.1 Sujeito de Pesquisa**

Inicialmente, foi efetuada a observação em uma turma de crianças na faixa etária de 03 anos, fazendo parte do maternal B que tem 17 alunos sendo 9 meninos e 8 meninas, porém nos dias de aplicação do projeto de aprendizagem só estavam presentes 11. O projeto foi aplicado em 2 dias de intervenções, quando foi proporcionado às crianças aulas diferentes, com jogos e brincadeiras para estimular uma aprendizagem mais significativa, ao mesmo tempo em que se observava o desenvolvendo da socialização do envolvidos.

#### **3.2 Local de pesquisa**

A pesquisa foi feita na Casa Maternal Amélia Leite situada em Aracaju SE, que possui uma estrutura física muito boa e dispõe um espaço externo bem arejado e grande. A escola funciona como uma entidade filantrópica e recebe cerca

de cento e vinte crianças com idades de 3 a 5 anos, no horário das 07 às 17 horas, todos os dias.

A instituição foi escolhida por ser uma escola que já foi objeto de estudo para vários trabalhos desenvolvidos pela pesquisadora, assim como pela facilidade de inserção dos alunos da faculdade em seu ambiente.

#### **4 RODA DE CONVERSA**

No primeiro dia, para despertar a atenção dos alunos fui fantasiada de raposa para ser um atrativo maior, visto que era perceptível que durante a tentativa de iniciar a roda de conversa os alunos se mostravam com sono, aliado ao receio por estar presente uma pessoa que não fazia parte do cotidiano dos mesmos.

A roda de conversa foi uma forma estabelecida para se conseguir um envolvimento de todos no processo e não somente deixá-los quietos, ou seja, em uma palavra mais tradicional, disciplinados. Para isso, o RCNEI aponta que:

[...] um grupo disciplinado não é aquele em que todos se mantêm quietos e calados, mas sim um grupo em que os vários elementos se encontram envolvidos e mobilizados pelas atividades propostas. Os deslocamentos, as conversas e as brincadeiras resultantes desse envolvimento não podem ser entendidos como dispersão ou desordem, e sim como uma manifestação natural das crianças (BRASIL, 1998, p. 19).

Partindo dessa premissa, pediu-se que os alunos ficassem em pé, colocando-os para dançar, bater palmas, pular em um pé só, fazendo com que eles interagissem uns com os outros. Após está dinâmica, as crianças disseram cada uma o seu nome e foi dado início à roda de conversa, com objetivo de observar sobre o que os mesmos entendiam do tema “decomposição de resíduos sólidos.”

Compactuando com o pensamento de Vygotsky (1998), que salienta que a linguagem é primordial para a organização do pensamento e socialização do conhecimento, a roda de conversa traz muitos significados à rotina da sala de aula. Desta forma, os alunos puderam se expressar por meio da linguagem oral de sentimentos, demonstrando o que realmente eles queriam dizer de forma coletiva compartilhando conhecimentos e emoções, funcionando de forma democrática, mediada pelo professor, em que os alunos entenderam que cada um teria sua vez de falar e que isso fazia parte de um processo de socialização.

As crianças se sentaram no chão, e começamos a discussão sobre o lixo. Ao ser apresentado o quanto é importante saber preservar a natureza, discutindo-se

sobre a reutilização de lixos sólidos e a preservação da água, uma das crianças dirigiu-se aos colegas dizendo:

*“A minha mãe joga lixo no chão!”* - e a outra criança logo respondeu:

*“Você tem água limpa na sua casa, não é? É porque ela vem da natureza, sabe não!”*

Observa-se na fala da primeira criança que, a partir do momento que ela passou a tomar conhecimento dos novos significados sobre a preservação da natureza, fez uma comparação com o que a mãe fazia, demonstrando que o educando carrega em si conhecimento e experiências prévias. Além disso, foi uma forma de socializar a informação. A outra criança, entendendo sobre a preservação da água, argumentou que se a casa tem água limpa é devido à natureza. Pode-se inferir a partir desses dados que as crianças estavam conseguindo compreender de forma natural a importância de preservação ambiental, ao mesmo tempo em que compartilhavam seus conhecimentos.

#### **4.1 Labirinto com caixa de pizza**

O objetivo dessa atividade foi trabalhar a coordenação motora juntamente com a noção de espacialidade e lateralidade, desenvolvendo aspectos que correlacionasse com o desenvolvimento físico, social e cognitivo das crianças. Para a montagem do labirinto foram utilizadas, como materiais, caixas de pizza, rolos de papel higiênico, EVA e uma bola de gude.

A primeira etapa foi de montagem do brinquedo. Na segunda, as crianças utilizaram o labirinto para tentar passar a bola de gude pelos rolos de papel higiênico, trabalhando a coordenação motora e a socialização entre elas, a partir dos comandos que eram solicitados e das instruções que eram passadas a elas. Observou-se que, nas interações que estabeleciam para dizer como a brincadeira teria que ser feita, era notável ver como os alunos desenvolviam habilidades emocionais e sociais, praticando, assim, a coletividade e empatia, mostrando umas às outras como brincadeira era feita, suas regras, etc. Essa reação denota o quanto a brincar é importante para o desenvolvimento como um todo da criança, mostrando-se um importante recurso para os professores usarem no processo de ensino e aprendizagem infantil.

A criança brinca para conhecer a si própria e aos outros em suas relações recíprocas, para aprender as normas sociais de comportamento, os hábitos determinados pela cultura, para conhecer os objetivos em seu contexto, ou seja, o uso cultural dos objetos, para desenvolver a linguagem e a narrativa, para trabalhar com o imaginário, para conhecer os eventos e fenômenos que ocorrem a sua volta (KISHIMOTO, 1994, p.19).

Durante a aplicação da atividade, todas as crianças se propuseram a participar da brincadeira, somente uma se recusou a fazer. Mas, devido a euforia das crianças para brincar, pode-se verificar aquele aluno que não estava participando, erguia-se para ver o que um outro aluno fazia durante o jogo, demonstrando interesse e curiosidade. Vale salientar que não é intuito da pesquisa analisar o porquê de uma das crianças ter preferido ficar isolada, sem participar do que estava acontecendo, mas um olhar mais profundo do professor sobre o que poderia estar acontecendo, seria muito salutar, visto que não é comum esse tipo de comportamento. Talvez, no início, por timidez, mas comumente, mudam no decorrer da atividade lúdica. Logo, o importante, aqui, é mostrar como o jogo despertou o interesse e a vontade dela participar, reforçando a ideia inicial de que o jogo, a brincadeira, o lúdico possui um papel importante em estimular a participação dos educandos na aprendizagem.

Outro momento em que se pode verificar a socialização das crianças foi quando, durante a brincadeira, sentiram um pouco de dificuldade para segurar a caixa e as crianças tentavam se ajudar, respeitando os limites uns dos outros. Esse comportamento parece bem natural quando as crianças estão brincando, pois segundo o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI),

a criança é um ser social que nasce com capacidades afetivas, emocionais e cognitivas. Tem desejo de estar próxima às pessoas e é capaz de interagir e aprender com elas de forma que possa compreender e influenciar seu ambiente. (...) Para se desenvolver, portanto as crianças precisam aprender com os outros, por meio de vínculos que estabelece. (RCNEI, 1998, p.21)

Portanto, quando a criança interage com seus pares, estão desenvolvendo vários aspectos sociais, ao passo em que se apropria do mundo ao seu redor.

#### **4.2 Plantinha de feijão**

Com os mesmos objetivos, ou seja, proporcionar uma aprendizagem lúdica e que proporcionasse, ao mesmo tempo, a socialização das crianças, foi realizada a atividade intitulada “plantinha de feijão”.

Como já mencionado sobre o fator estimulante que a ludicidade traz para o processo educativo, observou-se que as crianças ficaram empolgadas com o plantio do feijão. Era notável a alegria de poder estar fazendo uma atividade diferente, com o contato direto com a natureza, o que se percebe nas falas abaixo:

“Tia, deixe eu primeiro”,

“Oh tia, é para colocar a mão na terra?”,

Para Ronca (1989),

O lúdico permite que a criança explore a relação do corpo com o espaço, provoca possibilidades de deslocamento e velocidades, ou cria condições mentais para sair de enrascadas, e ela vai então, assimilando e gastando tanto, que tal movimento a faz buscar e viver diferentes atividades fundamentais, não só no processo de desenvolvimento de sua personalidade e de seu caráter como também ao longo da construção de seu organismo cognitivo. (RONCA 1989, p.27).

Com essa atividade, houve mais um momento de socialização dos alunos, pois foi observado que a todo momento eles se comunicavam, querendo saber como ficaria a plantinha. Na hora de plantar, eles se aproximavam um do outro para ver como estava ficando. Percebeu-se, da mesma forma, que ficaram empolgados em saber que cada um teria seu próprio pé de feijão. Todos esses comportamentos reforçam a fala anterior de Ronca (1989).

#### **4.3 Casa de garrafa pet**

Com o objetivo de observar a socialização das crianças, a partir da brincadeira, foi desenvolvida uma atividade chamada “casa de garrafa pet”. Para dar início à construção da casa, o processo foi dividido em duas etapas: na primeira, foi solicitada que os alunos ajudassem, organizando os mesmos em duplas para cada um segurar uma base da casa e as outras crianças auxiliavam no encaixe das garrafas.

Percebeu-se, com essa atividade, que a turma ficou deslumbrada com a casa de garrafa pet, uma indagou:

*Uau! Nós vamos poder brincar aqui*

*Tia posso brincar aí?*

*Essa casa está bonita viu, já pode morar aí?*

Essas falas reforçam que o concreto e o lúdico chamam muito a atenção, estimulam as crianças e a realização da construção da casa se tornava mais significativa para elas. Durante todo o processo de construção os alunos não paravam de perguntar e imaginar como ficaria a casinha que eles tanto esperavam, e a todo momento eles se comunicavam entre si, demonstrando bastante curiosidade com o resultado e compartilhando informações e pensamentos.

O processo de socialização nesta atividade se deu de forma espontânea, onde as crianças antes mesmo da casa ficar pronta, já comentavam entre elas que iriam brincar de várias coisas lá dentro, como por exemplo: de casinha, boneca, esconde-esconde. Era visível o quanto elas iriam aprender entre elas mesmas, a saber dividir, a respeitar regras a se tornar uma criança mais consciente, diante de um lugar que proporcionaria diversão a elas.

Oliveira (2000) aborda que:

No brincar, as crianças vão também se constituindo como agentes de sua experiência social, organizando com autonomia suas ações e interações, elaborando planos e formas de ações conjuntas, criando regras de convivência social e de participação nas brincadeiras (OLIVEIRA, 2000, p.101).

No entanto conseguiu-se o objetivo pretendido, de que as crianças percebessem que se pode reutilizar resíduos sólidos para coisas que elas possam brincar e usar diariamente, desta forma a construção da casa não foi pensado como algo aleatório sem sentido, mais sim como uma atividade lúdica que exerce uma aprendizagem significativa, onde seria um lugar para exercer um processo de aprendizagem envolvendo brincadeiras que possam ir além da sala de aula, saindo um pouco da mesmice e levando as crianças a interagir e socializar com o mundo.

De acordo com DIAS (1984):

a escola e o educador atuam em parceria a fim de direcionar as atividades com o intuito de desmontar a brincadeira de uma ideia livre e focar em um aspecto pedagógico de modo que estimulem a interação social entre as crianças e desenvolva habilidades intelectivas que respaldem seu percurso na escola (DIAS, 1984. p. 3, 4).

Toda essa atividade teve como consequência o desenvolvimento de uma sensibilização significativa sobre a qualidade de vida, tornando-se evidente a alegria de cada um ao ver a casa pronta e nas brincadeiras que comentavam que iriam realizar dentro da casa.

#### 4.4 Tapete Geométrico

A atividade realizada com o tapete geométrico, no segundo dia, teve como objetivo trabalhar com a aprendizagem significativa a partir dos jogos, observando-se, também, a socialização entre as crianças. A brincadeira conhecida como “tapete mágico” proporciona de forma lúdica e divertida, trabalhar as formas, cores, tamanhos, lateralidade, socialização, espaço e sequência.

Coloquei o tapete repleto de formas geométricas no chão, onde foi notório a admiração dos alunos ao ver todas aquelas formas e cores, logo ficaram ansiosos e animados para jogar.

Utilizar o jogo na Educação Infantil significa transportar para o campo de ensino-aprendizagem condições para maximizar a construção do conhecimento, introduzindo as propriedades do lúdico, do prazer, da capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora (RCNEI, 1998, p. 37).

Os alunos iniciaram o jogo fazendo o lançamento de um dado, que continha as formas geométricas e que indicava qual casa o jogador iria andar. Desta maneira, fazia com que as crianças conhecessem as cores e formas que estavam presentes ali, de uma maneira divertida e prazerosa. A socialização das crianças nessa atividade ocorreu de maneira espontânea, onde as mesmas ao ficarem paradas na sua forma geométrica, entendiam que quando o outro colega chegasse na mesma casa, teriam que ficar juntas até esperar novamente sua vez. A todo momento, os alunos interagem entre si, quando o dado caía, elas gritavam falando a cor e nome da criança que estava na vez de jogar.

Kishimoto (2011) afirma que:

Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo adulto com vistas a estimular certos tipos de aprendizagem, surge a dimensão educativa. Desde que mantidas as condições para a expressão do jogo, ou seja, a ação intencional da criança para o brincar, o educador está potencializado as situações de aprendizagem (KISHIMOTO, 2011, p.41).

Pela forma como as crianças se comportavam em relação a si mesmas e as outras, podemos acrescentar na fala de Kishimoto (2011) a potencialização das situações de socialização.

Foi percebido que no decorrer do jogo, as crianças eram ativas e motivadas a jogar, e houve momentos em que duas crianças ficavam na mesma casinha. Reforçava-se para que ficassem abraçadinhas, o que desenvolveu, ainda mais, a união e o coletivo entre elas.

Nas brincadeiras as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação e da utilização e experimentação de regras e papéis sociais (RCNEI 1998, p.22).

O objetivo dessa atividade foi alcançado com sucesso, as crianças a todo momento tentavam ajudar uma as outras de maneira saudável e alegre, mostrando o quanto estavam felizes ao realizar aquela brincadeira.

## **5 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A educação infantil é fundamental para desenvolvimento social das crianças, sendo assim os dados apresentados e discutidos neste trabalho demonstram o quanto a brincadeira, com seu caráter lúdico, é uma ferramenta que contribui com esse desenvolvimento.

As ações e observações feitas na escola confirmam o quanto as crianças, na Educação Infantil, precisam ter aulas diferentes que as leve a pensar e interagir com o mundo e com elas mesmas através de jogos e brincadeiras. Ou seja, algo diferente para demonstrarem mais interesse na aprendizagem gerando, da mesma forma, a socialização entre elas.

Trabalhar com os jogos e as brincadeiras em diferentes situações educacionais é o meio de estimular as crianças a desenvolver suas habilidades e sua construção do conhecimento. Nesse sentido, o educador deve sempre ter uma atenção especial para a educação infantil, pois é através dela que é possível formar um ser social e apto para atuar no mundo que o cerca.

Este trabalho tinha como objetivo observar a socialização e o respeito entre as crianças, despertando nelas atenção e concentração, através das atividades lúdicas no ensino aprendizagem. A partir disso, observo que meu objetivo foi alcançado com sucesso e de forma satisfatória, ao perceber que os alunos conseguiram desenvolver a socialização durante a aplicação do projeto.

Assim, afirmo que a composição desse trabalho me proporcionou um olhar diferente e desencadeou algumas reflexões em relação a prática pedagógica. É possível perceber o quanto o lúdico tem uma função essencial no desenvolvimento da criança, proporcionando assim uma aprendizagem significativa de maneira prazerosa e divertida, o que sugiro ser uma base para a reflexão para

todos os docentes que ensinam crianças, bem como, a continuação de pesquisas nessa direção, visto que esta não se esgota aqui.

## REFERÊNCIAS

BRASIL **BNCC**, 2017. Disponível em: <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase/>> Acesso em 20 mar. 2020, às 16:00 horas.

BRASIL, Ministério da Educação e do Desporto. Secretária de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a Educação Infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998.

DIAS, Elaine. Revista educação e Linguagem. vol.7, n.1 1984.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 43. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2011.

KISHIMOTO, T.M. O jogo e a educação infantil. In KISHIMOTO, T.M (org). **Jogo, brinquedo e a educação**. São Paulo: Cortez, 1994, 1996, 2011.

MENESES, Hélem Soares de. **Introdução aos Estágios de Desenvolvimento de Jean Piaget**. Psicologado, [S.l.]. 2012. Disponível em <<https://psicologado.com.br/psicologia-geral/desenvolvimento-humano/introducao-aos-estagios-de-desenvolvimento-de-jean-piaget>>. Acesso em; 11 mai. 2020, às 09:15.

OLIVEIRA, Vera Barros de (org). **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

RONCA P.A.C. **A aula operatória e a construção do conhecimento**. São Paulo: Edisplan, 1989.

SANTOS, Simone Cardoso. **A importância do lúdico no processo ensino aprendizagem**. Monografia de especialização, Santa Maria, RS, Brasil, 2010.

SILVA, Marinês da; SILVA, Marisane da; SANTOS, Juliano Ciebre dos. **A Importância do Lúdico no Processo de Ensino Aprendizagem**. Atalaia/MT: FAEL, 2014. s/d. Disponível em: <<http://docplayer.com.br/34149027-A-importancia-do-ludico-no-processo-ensino-aprendizagem.html>>. Acesso em: 25 abr. de 2020

VYGOTSKY, L.S. **A Formação Social da Mente**. 6 ed. São Paulo: Martins Fontes. Editora LTDA, 1989.