



**FACULDADE DO MACIÇO DE BATURITÉ
CURSO DE GRADUAÇÃO EM PEDAGOGIA EaD**

CAMILA DE PAIVA GALDINO

**JOGOS E BRINCADEIRAS COMO FERRAMENTAS FACILITADORAS DA
APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

**BATURITÉ/CE
2023**

CAMILA DE PAIVA GALDINO

**JOGOS E BRINCADEIRAS COMO FERRAMENTAS FACILITADORAS DA
APRENDIZAGEM INFANTIL**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Graduação em Pedagogia da Faculdade do Maciço de Baturité - FMB como requisito parcial a obtenção do título de licenciatura em Pedagogia EaD.

Orientador(a): Prof. Esp. Otacílio Marcelino do Nascimento

**BATURITÉ/CE
2023**

CAMILA DE PAIVA GALDINO

**JOGOS E BRINCADEIRAS COMO FERRAMENTAS FACILITADORAS DA
APRENDIZAGEM INFANTIL**

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao curso de Graduação em Pedagogia da Faculdade do Maciço de Baturité - FMB como requisito parcial a obtenção do título de Licenciatura em Pedagogia EaD.

Aprovada em: 29/ 07/ 2023

BANCA EXAMINADORA

Otacílio Marcelino do Nascimento

Orientador(a): Prof. Esp.
Otacílio Marcelino do Nascimento
Faculdade do Maciço de Baturité-FMB

Valdete Batista do Nascimento

1º convidado(a): Prof. Ms.
Valdete Batista do Nascimento
Faculdade do Maciço de Baturité-FMB

Adriel Felipe de Araújo Bezerra

2º convidado(a): Prof. Ms.
Adriel Felipe de Araújo Bezerra
Faculdade Metropolitana Northeriograndense - FAMEN

AGRADECIMENTO

Em primeiro lugar, a Deus que fez com que meus objetivos fossem alcançados durante todos os anos de estudos. Agradeço a minha mãe Iraci, heroína que me deu apoio, incentivo e sempre esteve presente durante todos os anos, me apoiando e ajudando para minha formação. Ao meu pai Antônio, que me fortaleceu e foi muito importante. Ao meu noivo Carlos, por todo apoio, conselhos e ajuda, fazendo parte da minha jornada durante este tempo de minha vida. A toda minha família que me incentivou e esteve ao meu lado.

Quero agradecer as minhas amigas, Adriana, Daiane e Gildemar, que juntas formamos "o quarteto". Juntas do início ao fim, obrigada meninas, por todos os conselhos, palavras motivacionais, conversas e as risadas que compartilhamos. Este TCC também é de vocês. Agradeço ao meu orientador Otacílio, por toda orientação, confiança e paciência. Agradeço a todos que direta ou indiretamente fizeram parte de minha formação, os meus sinceros agradecimentos.

Ficha catalográfica elaborada pelo autor por meio do
Sistema de Geração Automático da Faculdade do Maciço de Baturité

DE PAIVA GALDINO, CAMILA

JOGOS E BRINCADEIRAS COMO FERRAMENTAS FACILITADORAS DA
APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL / CAMILA DE PAIVA GALDINO . -
: Faculdade do Maciço de Baturité - FMB, 2020.

21f.

TCC (Pedagogia) – Faculdade do Maciço de Baturité - FMB:
Baturité, 2023.

Orientador(a): Esp. Otacílio Marcelino do Nascimento

1 Ferramenta. 2 Jogar. 3 Brincar. 4 Educação. 5 Infantil.

Jogos e brincadeiras como ferramentas facilitadoras da aprendizagem na educação infantil

Camila de Paiva Galdino¹, Otacílio Marcelino do Nascimento²

RESUMO

O presente artigo discute sobre o tema sobre “Jogos e brincadeiras como ferramentas facilitadoras da aprendizagem infantil”, o mesmo apresenta os resultados de uma pesquisa bibliográfica com uma abordagem qualitativa, cujo objetivo é abordar sobre a importância do brincar no processo de desenvolvimento da criança, na construção do conhecimento através de brincadeiras, jogos e brinquedos. Na educação infantil o ato de brincar torna-se fundamental para que a criança aprenda consigo mesmo a entender o mundo, pois como o brincar para a criança é algo considerado natural, a criança durante o brincar, consegue aprender de forma agradável e ao mesmo tempo consegue se expressar de forma que se o docente estiver a observar, consegue perceber as necessidades e com isso contribui no planejamento mais adequado para cada criança. Esta pesquisa foi desenvolvida, utilizando vários autores como KISHIMOTO (1993), BORBA (2005), RIZZO (2001), além das pesquisas em sites, artigos científicos e revistas eletrônicas especializadas nessa temática, entre outros tendo como resultado desse estudo a valorização do Brincar na educação e a necessidade de torna-lo necessário para a aprendizagem das crianças de forma prática e objetiva. Portanto, acredita-se que este trabalho contribuirá para as pesquisas já existentes sobre os jogos e as brincadeiras que são considerados de fundamental importância na Educação Infantil. Sendo necessário que o professor se capacite para obter conhecimentos teóricos e melhorar o trabalho com o ato de brincar em sala de aula, proporcionando o seu desenvolvimento tanto cognitivo, social, emocional e físico motor dos alunos.

Palavras-Chave: Brincar. Educação. Ferramenta. Infantil. Jogar.

ABSTRACT

This article discusses the theme of "Games and games as facilitating tools for children's learning", it presents the results of a bibliographical research with a qualitative approach, whose objective is to address the importance of playing in the child's development process, in the construction of knowledge through play, games and toys. In early childhood education, the act of playing becomes fundamental for the child to learn with himself to understand the world, because as playing for the child is something considered natural, the child, while playing, can learn in a pleasant way and at the same time manages to express himself in such a way that if the teacher is watching, he can understand the needs and with that contributes to the most appropriate planning for each child. This research was developed using several authors such as KISHIMOTO (1993), BORBA (2005), RIZZO (2001), in addition to research on websites, scientific articles and electronic magazines specialized in this theme, among others, having as a result of this study the appreciation of Play in education and the need to make it necessary for children's learning in a practical and objective way. Therefore, it is believed that this work will contribute to existing research on games and games that are considered of fundamental importance in Early Childhood Education. It is necessary that the teacher is able to obtain theoretical knowledge and improve the work with the act of playing in the classroom, providing their cognitive, social, emotional and physical motor development of the students.

Keywords: Play. Education. Tool. Childish. To play.

¹ Graduanda em Pedagogia. Centro municipal de educação infantil Gurizinho feliz (CMEI) kamilapaiva07@gmail.com

² Orientador. Graduado em Pedagogia (ESTÁCIO – FAL – NATAL); Especialista em Intervenção Sociopsicoeducativa na Área da Exploração Sexual contra crianças e adolescentes (FAHS – IBEPIS); Professor da Faculdade Metropolitana Norte Riograndense - FAMEN. otacilio@famen.edu.br.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	08
1. REVISÃO DE LITERATURA.....	09
1.1 Um breve histórico sobre os Jogos e brincadeiras na educação.....	10
1.2 Os benefícios dos Jogos e brincadeiras na educação.....	11
1.3 Desafios da educação infantil.....	12
2. METODOLOGIA.....	15
3. RESULTADOS e DISCUSSÃO.....	16
4. CONCLUSÃO.....	18
REFERÊNCIAS.....	19

INTRODUÇÃO

O trabalho foca em um segmento que na pedagogia é muito falado e estudado que é sobre os jogos e brincadeiras como ferramentas facilitadoras da aprendizagem infantil, o tema relata o estudo sobre o tema com o pensamento de se aprofundar nas metodologias lúdicas adotadas na educação infantil, área de interesse de aprofundamento profissional.

Ariès (1981, p.12), fala que o conceito infância é um conceito novo e por consequência a educação infantil pedagógica também não é uma modalidade antiga, sabemos que a educação vive em transformação, com isto a educação infantil além de estar em desenvolvimento, sofre com alguns preconceitos da sociedade, perante pensamentos retrógrados sobre o aprendizado infantil.

Por causa deste pensamento retrógrado algumas de suas ferramentas pedagógicas, como por exemplo, o lúdico, alguns olham como “perca” de tempo ou no caso de alguns profissionais da educação como algo para se fazer na rotina, porém sem objetivos, metas a serem alcançadas, com isto o ato de brincar deve ser sempre estudado e aprofundado quanto as suas metodologias, conteúdos e metas para com isto modificar certos pensamentos e finalmente mostrar o seu devido valor educacional.

O trabalho possui em seu contexto uma breve história sobre o surgimento dos jogos e brincadeiras no “mundo” infantil, pois como poderemos abordar a importância dos jogos e suas metodologias em sala sem se aprofundar no seu contexto histórico? E como os jogos se tornaram importante para o desenvolvimento infantil? Para isto foi utilizado vários teóricos, como KISHIMOTO (1993), BORBA (2005), RIZZO (2001), entre outros, além das pesquisas realizadas em sites de busca, revistas eletrônicas, que além de explanarem sobre a história do brincar, falam sobre o desenvolvimento infantil, proporcionando assim a base teórica necessária para a construção de um trabalho bibliográfico.

A pesquisa discorre na seguinte forma no traz um breve histórico sobre os Jogos e brincadeiras na educação. Apresenta os benefícios dos Jogos e brincadeiras na educação. Destacando os desafios do brincar na educação infantil, em seguida apresentamos na Metodologia o tipo de pesquisa realizada para a fundamentação dessa pesquisa, e na sequência apresentamos os Resultados e discussões sobre o estudo e por fim as Considerações finais.

1. REVISÃO DE LITERATURA

A educação tem a obrigatoriedade de contribuir para o desenvolvimento completo do indivíduo e para isso os processos educacionais necessitam ter um olhar voltado para a formação humana, buscando meios que envolva a concepção de mundo dos alunos.

Para Rodrigues (2001, p.57) "O jogo é uma atividade rica e de grande efeito que responde às necessidades lúdicas, intelectuais e afetivas, estimulando a vida social e representando, assim, importante contribuição na aprendizagem". Nos Jogos e brincadeiras a criança consegue atingir todos e esses requisitos educacionais falados na citação de Rodrigues (2001) e muito mais, os jogos e brincadeiras são ferramentas atualmente utilizadas na educação para desenvolver o aprendizado pedagógico.

Para compreender este desenvolver precisamos primeiramente estudar sobre o real significado do brincar e sua história. Aprendendo sobre o significado do brincar e se aprofundar no seu valor, podemos aperfeiçoar metodologias e produzir planejamentos que englobe o brincar como ferramenta fundamental no processo de ensino e aprendizagem.

Os jogos em décadas passadas eram considerados algo fútil, sem finalidade, sendo simplesmente para "perder" tempo ou diversão. Para Brougère (2004): "Antigamente, a brincadeira era considerada, quase sempre como fútil, ou melhor, tendo como única utilidade à distração, o recreio, e na pior das hipóteses, julgavam-na nefasta".

Os estudos apresentam que este pensamento sobre o ato de brincar, foi se modificando, após as contribuições dos pensamentos de Jean Jacques Rousseau, onde ele defendia a liberdade natural e o contexto social como parte integrante do desenvolvimento de um indivíduo. Kishimoto (1993, p.13), afirma que os jogos foram transmitidos de pais para filhos,

"A tradicionalidade e universalidade dos jogos assenta-se no fato de que povos distintos e antigos como os da Grécia e Oriente brincavam de amarelinha, de empinar papagaios, jogar pedrinhas e até hoje as crianças o fazem quase da mesma forma. Esses jogos foram transmitidos de geração em geração por meio de conhecimentos empíricos e permanecem na memória infantil".

No Brasil os jogos e as brincadeiras, vieram juntamente com a colonização, possui grande influência dos portugueses, segundo Kishimoto (1993) as brincadeiras possuem influências dos portugueses, negros e índios nas brincadeiras das crianças brasileiras.

Como por exemplo, corrida de saco, arco e flecha, jogo da memória, labirinto e etc. Observe que o brincar além de ser algo prazeroso para a criança, traz consigo o contexto histórico e cultural, fazendo assim a criança ter contato com a história de seu povo, fortalecendo a cultura e o conceito sociedade.

1.1 Um breve histórico sobre os Jogos e brincadeiras na educação

O jogo e a brincadeira são formas primitivas do ser humano aprender com naturalidade, pois, desde o nascimento de um indivíduo, é inserida naturalmente a brincadeira no seu cotidiano, se tornando algo tão natural que muitas vezes não é percebido o aprendizado enorme que traz para o desenvolvimento humano.

O ato de brincar é antigo, segundo Soares (2010), desde a Grécia Antiga, é incentivada a aprendizagem por meio de brincadeiras e jogos, por considerarem importante a atividade lúdica no processo de formação da criança, mas somente a partir do século XVIII, que o brincar ganhou forças e importância dentro da educação.

Nessa perspectiva de acordo com Borba, (2005, p.33-34)

“A experiência do brincar cruza diferentes tempos, e lugares, passados, presentes e futuros, sendo marcada ao mesmo tempo pela continuidade e pela mudança. A criança, pelo fato de se situar em um contexto histórico e social, ou seja, em um ambiente estruturado a partir de valores, significados, atividades e artefatos construídos e partilhados pelos sujeitos que ali vivem, incorpora a experiência social e cultural do brincar por meio das relações que estabelece com os outros- adultos e crianças. [...]”

O brincar atualmente é usado como um agente facilitador da aprendizagem, muito diferente do que antigamente, pois era usado simplesmente pelo ato de diversão sem significado ou planejamento. O brincar como metodologia de ensino precisa ser delineada, por se tratar de algo dinâmico exige que seja bem planejado e executado. Nessa perspectiva, a função do professor é indiscutivelmente importante, pois ele que na maioria das vezes planeja e executa as atividades, o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (BRASIL, 1998, p. 30): coloca que o professor

“é mediador entre as crianças e os objetos de conhecimento, organizando e propiciando espaços e situações de aprendizagens que articulem os recursos e capacidades afetivas, emocionais, sociais e cognitivas de cada criança aos seus conhecimentos prévios e aos conteúdos referentes aos diferentes campos de conhecimento humano”

E por ser esse mediador o professor precisa assumir o brincar na escola como uma ferramenta de trabalho e deve ser usada com o mesmo cuidado que as outras ferramentas de aprendizagem. Ao mediar o brincar de forma efetiva, o professor consegue aproximar o aluno do conteúdo de forma mais concreta, fazendo o aluno aprender o assunto e ao mesmo tempo trabalhar o conceito de mundo e regras.

1.2 Os benefícios dos Jogos e brincadeiras na educação

O ato de brincar proporciona a criança investigar e apreender o seu mundo, as coisas e as pessoas nele. A prática do faz-de-conta contribui para o desenvolvimento da cognição e simboliza o mundo interior de pensamentos e afetos, através da imaginação, em que a criança pode dar vazão aos seus desejos e vivências mais íntimas.

O termo brincar na educação possui o nome de ludicidade ou o lúdico e é uma ferramenta muito utilizada na educação, pois durante a realização, participação e envolvimento o aluno desenvolve a capacidade intelectual para resoluções das problemáticas sociais.

Por estes motivos a ludicidade ajuda no desenvolver do cidadão, tendo em vista que ela estimula o aprendizado de forma prazerosa, sem a “pressão” do aprender. Nesse momento, o aluno aprende naturalmente sem se sentir, simplesmente si desenvolve.

Claramente podemos afirmar que o ato de brincar, utilizando a ludicidade é um ato diferenciado e não pode ser usada de forma qualquer sem o devido planejamento, pois a ludicidade sendo utilizada simplesmente como brincadeira, pode desenvolver a criança, porém sem a verdadeira finalidade que é a formação de um cidadão criativo, crítico e evoluído intelectualmente, ao contrário poderá causar, o insucesso na sua formação acadêmica e social.

Com isto, podemos ver a importância de dar ênfase ao lúdico para chamar a atenção do aluno para conteúdo exposto, Rizzo (2001, p.40) diz o seguinte sobre o lúdico “A atividade lúdica pode ser, portanto, um eficiente recurso aliado do educador,

interessado no desenvolvimento da inteligência de seus alunos, quando mobiliza sua ação intelectual.”

Com estas palavras podemos observar a principal função do pedagogo em sala de aula que é estimular a construção de novos conhecimentos e através das atividades envolvendo o brincar, o aluno se sente desafiado a produzir e oferecer soluções às situações-problemas impostas pelo educador.

Como Macedo (2000, p. 24) expõe, nos jogos, os indivíduos precisam se deparar com situações-problema para que sejam estimulados corretamente, sendo justamente estes desafios que darão sentido ao jogo. Precisam apresentar alguma situação de impasse em que venha a se desenvolver uma solução. O autor ainda enfatiza que “qualquer jogo pode ser utilizado quando o objetivo é propor atividades que favorecem a aquisição de conhecimento. A questão não é o material, mas no modo como ele é explorado.

Pode-se dizer, portanto, que serve qualquer jogo, mas não de qualquer jeito”. Com isso pode-se observar claramente que o autor coloca em palavras sucintas que o problema não é o jogo e sim a forma que este jogo é apresentado à criança, a forma que o planejamento é feito e executado.

O Professor precisa em seu planejamento estabelecer objetivos fundamentados para dar significado às atividades tais como: aonde quero chegar e por que, conhecer seu público, idade, número de participantes, classe social, etapa do desenvolvimento psicológico do indivíduo e organização prévia de um material adequado para que o trabalho se torne viável, além de tempo, espaço, dinâmica, proximidade de conteúdo, dentre outros.

1.3 Desafios da educação infantil

A educação infantil ainda é algo novo, com isso vêm bastantes questionamentos e desafios, uma das dificuldades da educação infantil é sair completamente do assistencialismo existente desde a sua criação.

O assistencialismo vem do conceito do cuidar, claramente quando falamos de educação infantil o cuidar precisa estar inserido, pois se trata de crianças pequenas que necessita de um olhar cuidadoso do adulto, mas o cuidar não precisa e nem tem que ser o centro da educação infantil.

Segundo Kuhlmann (1999, p. 60), a caracterização da instituição de educação

infantil como lugar de cuidado e educação adquire sentido quando segue a perspectiva de tomar a criança como ponto de partida para a formulação das propostas pedagógicas. Educar a criança é algo integrado ao cuidá-la.

O cuidar da educação infantil ultrapassa ao simplesmente preservar a saúde física e psicológica da criança, sendo que os eixos de um fazer pedagógico numa instituição de ensino infantil precisam estar presentes o brincar, o cuidar e educar, contribuindo com a formação humana da criança.

As Diretrizes Curriculares Nacionais (1999) em seu artigo 3º, inciso II, propõem,

As Instituições de Educação Infantil ao definir suas Propostas Pedagógicas deverão explicitar o reconhecimento da importância da identidade pessoal de alunos, suas famílias, professores e outros profissionais, e a identidade de cada Unidade Educacional, nos vários contextos em que se situem.

A educação é um direito de todos, independentemente da idade e ela é feita coletivamente com a contribuição de todos, com o objetivo de desenvolver integralmente o indivíduo, com isso podemos perceber a importância da educação ter olhar voltado para o todo e na educação infantil isso não muda, pelo contrário intensifica, pois se trata de crianças pequenas que não compreende de forma correta o seu redor e muitas vezes não consegue se expressar de forma correta, por isso o brincar deve ser usado e observado minuciosamente, pois durante a brincadeira a criança consegue passar seus sentimentos e pensamentos.

Segundo Pereira (2005, p. 26), a criança é aquela que está em busca do aprender e que tem no brincar não uma ferramenta, mas uma maneira de se expressar. É, portanto, importante estabelecer uma diferença entre o brincar como ferramenta e o brincar como expressão. Para a criança o brincar é mais que uma ferramenta de ensino e por isso o professor precisa tratar o brincar como ferramenta de ensino e também de expressão, porém muitos professores não estão prontos para observar o brincar de forma correta.

O brincar dependendo do professor é visto simplesmente por um extremo, alguns observam e usa ela como simplesmente uma ferramenta de trabalho, já outros professores a utiliza simplesmente como ferramenta de convívio, de socialização, de interação e etc.

Essa maneira equivocada traz consequências no desenvolvimento da criança, pois o ato de brincar é a junção entre o aprendizado e a expressão das crianças,

quando o brincar é tratado simplesmente como uma ferramenta de ensino, a criança é privada de reelaborar situações do cotidiano do seu meio social, não lhe proporcionando momento de formação crítica.

Mas o ato de brincar observando simplesmente a socialização, a expressão de sentimentos, também é equivocado, pois assim não apresenta as crianças conteúdos importantes para o seu desenvolvimento cognitivo, por isso o essencial é fazer a junção e apresentar o ato de brincar como uma ferramenta pedagógica, mas uma ferramenta pedagógica que possibilite à expressão, a afetividade, a formação da identidade da criança.

A maior dificuldade dos professores é o não conseguir brincar, por muitas vezes o professor não consegue brincar realmente, sentir a brincadeira, por causa da idade e de seus problemas psicológicos com as responsabilidades de adulto, o professor não consegue se inserir na brincadeira de forma autônoma, trazendo para as crianças algo mecanizado e sem a essência do brincar, pois eles não conseguem ser lúdicos.

Santin (1994, p. 21) diferencia a criança do adulto, quando afirma que “a criança sabe brincar, e o adulto não sabe, ou não consegue brincar”. A criança consegue a partir de pequenas coisas, penetrar no mundo da imaginação, já o adulto cercado por regras e princípios não conseguem na maioria das vezes não consegue se “desligar” do mundo físico e “mergulhar na imaginação, fazendo assim os planejamentos não serem feitos de forma correta para o uso da ludicidade.

Para completar a deficiência de o adulto ser lúdico os cursos de licenciatura em pedagogia, por muitas vezes são muito teóricos. Em sua maioria, as grades curriculares apresentam uma concepção fragmentada sobre as relações existentes entre pensar, sentir, imaginar, brincar e criar. Ou seja, há uma concepção de saber equivocada, que o vê apenas em sua dimensão “científica”.

Juntando a dificuldade de o adulto ser lúdico, com um ensino voltado simplesmente para a dimensão científica, isso distancia o sentido da ludicidade para o adulto, não que ele não conheça, porém para eles em sua concepção, o lúdico perde o foco e passa a ser visto apenas como uma ação do ato de brincar.

O lúdico precisa ser algo natural e o professor necessita deixar suas concepções de adulto e adentrar no mundo infantil, caso realmente ele deseja que o lúdico ou o brincar não perca sua essência no meio escolar, fazendo assim realmente uma atividade que contribua para o processo de ensino e aprendizagem.

Por fim, os desafios em utilizar os jogos e brincadeiras se resume na prática do

professor conhecer seus alunos e a si próprio, ele deve se permitir entrar na dinâmica da ludicidade de forma que o brincar também seja natural para ele, claramente isso não é fácil, porém, ele necessita deixar velhos padrões e posturas antigas e se permitir olhar as brincadeiras com os olhos das crianças, proporcionando assim o gosto pelo brincar.

2 METODOLOGIA

O presente trabalho trata-se de uma pesquisa bibliográfica e qualitativa, onde os estudos foram marcados pelo levantamento de referenciais bibliográficos, buscando fundamentação teórica para coletar dados necessários para embasar o estudo em questão. Tendo como principais autores como Kishimoto, Borba e Vygotsky, que durante os estudos obtiveram mais destaques sobre o tema em questão.

Gil (1999, p. 65) explicita que a principal vantagem da pesquisa bibliográfica está relacionada ao fato de permitir “[...] ao investigador a cobertura de uma gama de fenômenos muito mais ampla do que aquela que poderia pesquisar diretamente”.

Neste contexto, o contato com a pesquisa bibliográfica facilita o olhar e a ampliação da visão do pesquisador, ajudando lidar com os problemas apresentados, durante as pesquisas que enfatiza determinadas informações e dados que se encontram muitas vezes dispersos ou fragmentados.

Na abordagem qualitativa, o olhar do pesquisador se volta para as questões de qualidade, sendo no meio educacional voltado para uma perspectiva do que pode trazer de positivo e negativo perante o contexto social, envolvendo a pluralização da vida em sociedade.

A pesquisa qualitativa, para Silva e Menezes (2005, p. 20), é aquela que

[...] considera que há uma relação dinâmica entre o mundo real e o sujeito, isto é, um vínculo indissociável entre o mundo objetivo e a subjetividade do sujeito que não pode ser traduzido em números. A interpretação dos fenômenos e a atribuição de significados são básicas no processo de pesquisa.

Utilizando a forma qualitativa, o pesquisador consegue atingir a lógica que permeia a prática social, tendo um olhar para a vida social e a realidade da vida, utilizando um olhar mais minucioso e crítico sobre o assunto.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

O estudo mostrou que é indiscutível a importância do brincar na fase da educação infantil, pois pode ser observado alguns dos benefícios dos jogos e brincadeiras durante o processo educativo infantil, entretanto vimos também, nessas pesquisas que mesmo com os estudos existentes, o brincar ainda é tratado por alguns educadores simplesmente como uma atividade mecânica, de rotina, retirando-os do contexto de ensino.

Segundo Borba (2005, p.34)

...a significativa produção teórica já acumulada afirmando a importância da brincadeira na constituição dos processos de desenvolvimento e de aprendizagem não foi capaz de modificar as ideias e práticas que reduzem o brincar a uma atividade à parte, paralela, de menor importância no contexto da formação escolar da criança.

É pertinente destacar que, atualmente os profissionais que se encontram em salas de aulas, são formados em pedagogia, e mesmo estudando sobre o assunto alguns ainda deixam de realizar atividades lúdicas, por vê-la como apenas um tempo de diversão.

Durante a apresentação da brincadeira a criança desenvolve vários sentidos necessários para o seu desenvolvimento completo. Vygotsky (apud BORBA, 2005) coloca em sua visão.

[...] o brincar é uma atividade humana criadora, na qual imaginação, fantasia e realidade interagem na produção de novas possibilidades de interpretação, de expressão e de ação pelas crianças, assim como de novas formas de construir relações sociais com outros sujeitos, crianças e adultos.

Ao brincar a criança tem a possibilidade de criar, imaginar, inventar e estabelecer regras. Neste processo a criança expõe seus problemas, dúvidas e vive papéis diferentes, interpretando as informações adquiridas no seu cotidiano e adaptando-as de acordo com a sua criatividade. No brincar acontece a formação identidade da criança, exercendo um papel importante na aprendizagem.

As crianças ao brincarem em grupos, passam por um processo de aprendizagem, pois elas não aprendem da mesma forma, nesse sentido, sempre tem

aquela que se desenvolve mais rápido e essas crianças avançadas na brincadeira, conseguem instigar aquelas outras a aprender melhor.

Durante os estudos pode-se observar a importância de objetos concretos para a estimulação da brincadeira e estes objetos são chamados de brinquedos. O brinquedo durante o jogo possui uma função importante, pois durante o processo da manipulação do brinquedo que a criança é estimulada a liberar a sua imaginação, pois lembra a pessoa em contato com ele sobre seu cotidiano e necessidades, a interação com outras pessoas contribui também para a troca de informações, cria laços de afetividade e amizades, na qual juntas vivenciam novas oportunidades de brincar. Borba (2005).

No ato de brincar as crianças se imaginam como outras pessoas como o pai, mãe, médico, monstro, fada, bruxa, ladrão, policial, herói, etc. Todo esse processo faz a criança refletir sobre suas relações, observando ao seu redor, tomado consciência de si e do mundo, por esse motivo o brincar é uma mistura entre o já apresentado a criança e o novo. Vygotsky (apud BORBA, 2005) defende que:

[...] nesse novo plano de pensamento, ação, expressão e comunicação, novos significados são elaborados, novos papéis sociais e ações sobre o mundo são desenhados, novas regras e relações entre os objetos e os sujeitos, e desses entre si, são instituídas.

No brincar o aprendizado acontece praticamente de forma autônoma, porém não tira a obrigatoriedade de ser algo planejado, contendo objetivos concretos. Na escola tudo o que for apresentado às crianças necessita ser planejado e o ato de brincar não pode ser uma exceção.

Na educação, os brinquedos e jogos são utilizados com fins pedagógicos, com isso utilizado para o desenvolvimento cognitivo e físico do aluno, fornecendo momentos de construção de conceitos, aprendizado, interação social e de afetividade. O documento Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil (RCNEI) Vol.2, p.50 orienta que:

“O professor poderá organizar situações nas quais as crianças conversem sobre suas brincadeiras, lembrem-se dos papéis assumidos por si e pelos colegas, dos materiais e brinquedos usados, assim como do enredo e da sequência de ações. Nesses momentos, lembrar-se sobre o que, com quem e com o que brincaram poderá ajudar as crianças a organizarem seu pensamento e emoções, criando condições para o enriquecimento do brincar”.

De acordo com o autor, o professor poderá planejar momentos em que instigue as crianças a comentarem suas atividades lúdicas realizadas, recordando sobre os personagens que assumiram, entre outros aspectos, dessa forma segundo o autor elas passam a aprender por meio da ludicidade.

Assim sendo, podemos afirmar que as brincadeiras, são fundamentais para o processo de ensino e aprendizagem, porém deve ser planejado minuciosamente e seus resultados devem ser observados cuidadosamente pelo professor, pois a partir desta observação é que o professor perceberá se o uso da ludicidade da forma como foi planejada e executada foi a mais adequada.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa mostrou como os jogos e brincadeiras ao serem utilizadas como ferramentas pedagógicas elas passam a ser facilitadoras da aprendizagem infantil. Sabemos que o assunto em questão é bastante discutido atualmente, porém foi percebido após vasta pesquisa nas publicações de diversos autores que se existe ainda outras formas de se usar os jogos e brincadeiras, onde muitas vezes não são utilizados de forma correta, fazendo assim, com que essa ferramenta não venha a atingir seu objetivo. Vimos que o brincar facilita o processo de aprendizado dos alunos, especialmente na fase da educação infantil.

O estudo mostra que os jogos e brincadeiras, sendo utilizados de maneira correta, contribui significativamente para o crescimento da criança estimulando a imaginação, o desenvolvimento cognitivo, propiciando a oportunidade de criar, transformar, pensar e aprender sobre o ambiente no qual está inserido. No processo de aprendizagem, ajuda através das várias experiências vivenciadas contribuindo assim, para o desenvolvimento global da criança.

Estimula a construção da identidade pessoal e cultural, pois durante o brincar a criança expressa sentimentos do seu cotidiano familiar, na imitação das atitudes dos adultos, no modo de andar, falar e se comportar. Como vimos, os profissionais da educação precisam ter um olhar observador, de maneira que veja cada atividade lúdica apresentada as crianças, que possa de fato fazer a diferença na vida acadêmica delas, que o professor esteja com um planejamento sempre pensado no que e como a criança irão se desenvolver.

E nesse sentido, as escolas devem focar em capacitações continuadas que

trabalhe a prática da ludicidade em sala de aula, incentivando os professores a trabalharem essa ferramenta tão importante, porém de forma responsável e planejada e não somente como algo curricular ou muito menos por passar tempo. A atividade lúdica carece de certos cuidados ao ser ministrado em sala de aula e somente um profissional capacitado consegue desenvolver essa atividade de forma planejada e segura.

Diante do exposto podemos considerar que a pesquisa, trouxe uma reflexão sobre os jogos e brincadeiras como ferramentas na aprendizagem infantil, no entanto destacamos que esse estudo deixa espaço para outros pesquisadores possa aprofundar nessa temática que tem muito ainda a ser explorada.

5. REFERÊNCIAS

ARIÈS, Philippe. História social da criança e da família. 2. ed. Rio de Janeiro: LTC, 1981.

BORBA, Angela Meyer. **Culturas da infância nos espaços-tempos do brincar: um estudo com crianças de 4-6 anos em instituição pública de educação infantil**. 2005. Tese de Doutorado. Tese de doutorado. Faculdade de Educação da Universidade Federal Fluminense. Rio de Janeiro, Niterói.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**/ Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. —Brasília: MEC/SEF, 1998

BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedos e companhia**. Artmed, 2004.

GIL, Antonio. Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 5.ed. São Paulo: Atlas, 1999.

KISHIMOTO, T.M. **Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1993.

KUHLMANN JUNIOR, Moysés. **Educação infantil e currículo**. In: FARIA, Ana Lúcia MACEDO, Lino de; PETTY, Ana Lúcia Sicolli; PASSOS, Norimar Chirte. **Aprender com jogos e Situações- Problema**. Porto Alegre: Artmed, 2000.

MORAES, Benedita Luciana de et al. **Jogo, brinquedo e brincadeiras na educação infantil: sobe o olhar de Piaget, Vigotsky e Wallon**. Webartigos. 2014. Disponível em: <www.webartigos.com/artigos/jogos-brinquedos-e-brincadeirasna-educacao>

infantil-sobe-o-olhar-de-piaget-vigostky-e-wallon/127257/> Acesso em: 08 junho de 2023.

PEREIRA, Lucia Helena Pena. **Bioexpressão: a caminho de uma educação lúdica para a formação de educadores.** Rio de Janeiro: Mauad X: Bapera, 2005.

RIZZO, Gilda. **Jogos inteligentes: a construção do raciocínio na escola.** Bertrand Brasil, Rio de Janeiro, 2001

RODRIGUES, M. **O desenvolvimento do pré-escolar e o jogo.** Petrópolis, RJ: Vozes, 2001

SANTIN, Silvio. **Educação Física: da alegria do lúdico à opressão do rendimento.** Porto Alegre, RS: ESEF – UFRGS, 1994.

SILVA, E. L.; MENEZES, E. M. **Metodologia da pesquisa e elaboração de dissertação.** 4. ed. rev. atual. Florianópolis, SC: UFSC, 2005.

SOARES, Jiane Martins. **A Importância do Lúdico na Alfabetização Infantil.** 2010. Disponível em: <<http://www.planetaeducacao.com.br/portal/artigo.asp?artigo=1869>> Acesso em: 04 maio de 2023.