

SOCIEDADE DE ENSINO SUPERIOR AMADEUS - SESA

FACULDADE AMADEUS - FAMA

CURSO DE PEDAGOGIA

REJANE FREITAS SILVA

**A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR NO DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA NA
EDUCAÇÃO INFANTIL**

Aracaju – SE

2015

REJANE FREITAS SILVA

**A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR NO DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA NA
EDUCAÇÃO INFANTIL**

Artigo científico apresentado à Faculdade Amadeus como trabalho de conclusão de curso e requisito básico para obtenção do Grau de Licenciatura em Pedagogia.

Orientadora: Profa. Dra. Jussara Maria Viana Silveira.

**Aracaju – SE
2015**

A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR NO DESENVOLVIMENTO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Graduanda: Rejane Freitas Silva¹

Orientadora: Jussara Maria Viana Silveira²

RESUMO

O artigo aqui apresentado tem como objetivo principal discutir o papel do brincar no desenvolvimento infantil. A abordagem metodológica foi de cunho qualitativo, um Estudo de Caso desenvolvido no Colégio San Rafael na Educação Infantil, instituição particular localizada no município de Aracaju (SE), em uma turma de quinze alunos na faixa etária entre três a quatro anos de idade. Pensou-se também em trazer para esse estudo a importância das atividades lúdicas na formação da criança na fase inicial da sua formação no espaço escolar, visando sempre estabelecer relações entre criança, jogo, brinquedo e educação como fatores essenciais na construção do conhecimento. Nesse sentido o lúdico é encarado como um recurso pedagógico fundamental no processo de ensino e aprendizagem. Sabe-se que essa temática já foi e continua sendo muito estudada e essa pesquisa vem ao encontro de uma visão pedagógica de muitos pesquisadores e educadores, que apontam o brincar como ação própria da criança. Através deste estudo pode-se concluir que jogos e brincadeiras propiciam diversão e prazer enquanto adquirem o desempenho educativo, assim estimular a criança em seus conhecimentos e melhor compreensão do contexto que esta inserida. Independente de época, classe cultural ou social, o jogo e a brincadeira sempre se fazem presentes e isso define a criança.

Palavras-chave: Aprendizagem. Criança. Educação Infantil. Ensino. Ludicidade.

ABSTRACT

The article presented here aims to discuss the role of play in child development. The methodological approach is qualitative nature, a Case Study developed at the College San Rafael in kindergarten, private institution located in the municipality of Aracaju (SE), in a class of fifteen students aged between three to four years old. He was also thought to bring to this study the importance of play activities in a child's formation in the early stages of their training at school, aiming to establish

¹SILVA, Rejane Freitas. Graduanda do curso de Pedagogia da Faculdade Amadeus.

²SILVEIRA, Jussara Maria Viana Silveira, professora doutora em Educação, atua como docente titular no curso de Pedagogia da Faculdade Amadeus (FAMA). Email. aju.ju@hotmail.com. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/2055679367399573>

relationships between children, game, toy and education as key factors in the construction of knowledge. In this sense the playful is regarded as a key educational resource in the process of teaching and learning. It is known that this issue has been and continues to be well studied and that research meets a pedagogical view of many researchers and educators, who point play as the child's own action. Through this research we can conclude that games and activities provide fun and enjoyment while acquiring the educational performance, thereby stimulating the child in their knowledge and understanding of the context that is inserted. Regardless of age, culture or social class, the game and the game always are present and this sets the child.

Keywords: Learning. Child. Childhood education. Education. Playfulness.

APRESENTAÇÃO

“O professor não ensina, mas arranja modos de a própria criança descobrir. Cria situações-problemas”

Jean Piaget

A importância do brincar no desenvolvimento da criança na Educação Infantil foi o tema escolhido teve como proposta do estudo pesquisa na disciplina Trabalho de Conclusão de Curso (TCCII). Para desenvolvimento do estudo foi escolhido o Colégio San Rafael. Como trabalho há quatro anos na referida escola, apesar de atuar em outro setor, tenho conhecimento dos métodos utilizados na educação infantil para o desenvolvimento do processo de ensino e aprendizagem da criança.

As aulas foram ministradas de forma lúdica, com jogos, músicas, brincadeira, atividades sem sair do contexto escolar qual teve como objetivos desenvolver suas habilidades, de relacionar e de interagir da aprendizagem. De acordo com minhas observações a “brincadeira” é tratada com seriedade, pois é brincado que a criança se expressa, interage, aprende a lidar com o mundo que o cerca e forma seus traços típicos. Percebe-se que é de fundamental importância do brincar no ambiente escola.

Segundo Piaget (1967, p. 109),

O jogo não pode ser visto apenas como divertimento ou brincadeira para desgastar energia, pois ele favorece o desenvolvimento cognitivo, afetivo, social e moral. Através jogos a criança começa a construir seus conhecimentos, e esta construção se dá principalmente nos sensório– motor e Pré – operatório.

De acordo com as Diretrizes e Bases da Educação Nacional (BRASIL, 2013), Art. 9º As práticas pedagógicas que compõem a proposta curricular da Educação Infantil devem ter como eixos norteadores as interações e a brincadeira, garantindo experiências que: I – promovam o conhecimento de si e do mundo por meio da ampliação de experiências sensoriais, expressivas, corporais que possibilitem movimentação ampla, expressão da individualidade e respeito pelos ritmos e desejos da criança.

Segundo Francisco (2009,p.82):

As crianças provêm de diferentes e singulares contextos socioculturais, socioeconômicos e étnicos, por isso devem ter a oportunidade de serem acolhidas e respeitadas pela escola e pelos profissionais da educação, com base nos princípios da individualidade, igualdade, liberdade, diversidade e pluralidade.

A criança ao brincar age frente à realidade, transferindo e substituindo suas ações cotidianas pelas ações e características do papel assumido, utilizando-se de objetos substitutos. A brincadeira beneficia à autoestima das crianças, auxiliando-as a superar Progressivamente suas obtenções de forma criativa. A brincadeira contribuiu, assim, para interiorização de determinados moldes de adulto, na esfera de grupos sociais diversos.

A brincadeira segundo Vygotsky (1984, p.117):

É a atividade principal porque “cria uma zona de desenvolvimento proximal da criança”, ou seja, no brinquedo a criança realiza ações que estão além do que sua idade lhe permite realizar, agindo no mundo que a rodeia tentando aprendê-lo. Neste ponto o papel da imaginação aparece como emancipatório.

A maneira lúdica de aprender na educação infantil foi de extrema importância, pois levou o aluno a sensações e emoções que foi fundamental para seu desenvolvimento, pelo fato da brincadeira está diretamente ligada ao

desenvolvimento infantil, sendo assim deve ser inserido no contexto escolar com objetivo de auxiliar no processo de aprendizagem.

Desse modo, foi abordada a importância de se utilizar os brinquedos em sala de aula, pois, assim, as crianças aprendem brincando. Atividades dinâmicas de motivação, utilização de jogos pedagógicos, bem como os momentos de socialização e afetividade oportunizam aprendizagem por meio do mundo imaginário. Dentro desse contexto questionou-se: A escola de Educação Infantil é um lugar para se brincar e aprender, ou para aprender brincando? Por que jogar e brincar são formas de representação?

Nesse sentido este artigo teve como objetivo analisar a importância do brincar na Educação Infantil, numa visão pedagógica, pois segundo os autores pesquisados, este é um período fundamental para a criança no que diz respeito ao seu desenvolvimento e aprendizagem de forma significativa.

Justificou-se a pesquisa escolhida partiu da observação das crianças inseridas na modalidade de Educação Infantil, que faz parte do meu cotidiano profissional o Colégio San Rafael. Comecei a perceber que o jogo infantil dentro de sala de aula é de fundamental importância para facilitar o ensino e aprendizagem das crianças no seu processo inicial dentro da escola.

Os procedimentos metodológicos utilizados foram uma pesquisa de cunho qualitativo. Este tipo de pesquisa segundo Antônio Joaquim (2007, p.121), “concentra no estudo de um caso particular, considerando representativo de um conjunto de casos análogos, por ele significativamente representativo”. aos termos metodológicos, utilizou-se de uma pesquisa bibliográfica, com base em fontes como, materiais escritos, livros, artigos, internet, teses, TCC, os quais contribuíram como base teórica para construção do estudo.

A pesquisa feita em uma escola da Rede Particular, o Colégio San Rafael, no qual foi aplicado um questionário com a professora da Educação Infantil (Pré-Maternal), a partir daí foi feito um levantamento para analisar a importância do brincar na educação infantil, a fim de colher dados referente ao desenvolvimento das crianças com a utilização de jogos e brincadeiras em sala de aula, buscando mostrar os fatores que contribuem para uma boa aprendizagem.

O estudo visou à melhoria da ação de jogos e brincadeiras no âmbito escola, que permitem a interação dos alunos e professores, onde envolvem a prática de jogos e brincadeiras na educação infantil no Colégio San Rafael. Espera-se que haja consciência de como brincar é importante, na educação infantil; que educadores, pais e profissionais da área podem ter elevação a este material para esclarecimentos de dúvidas sobre a situação em que se deparam nossos educando.

1. EDUCAÇÃO INFANTIL: PARA QUE TE QUERO

"A infância é o tempo de maior criatividade na vida de um ser humano." Jean Piaget

Pesquisas realizadas revelam que o jogo surgiu no século XVI, e que os primeiros estudos foram em Roma e Grécia, com propósito de ensinar letras. Com o início do cristianismo, o interesse decresceu, pois tinham um propósito de uma educação disciplinadora, de memorização e de obediência. Devido a esse acontecimento, os jogos foram vistos como ofensivos, imorais, que levam à comercialização profissional de sexo, da bebedeira (NALLIN, 2005).

Segundo estudos realizados por Kishimoto (2003) e Wajskop (2005), pode-se situar na antiga Roma e Grécia (século VII A.C.) o nascimento das primeiras reflexões em torno da importância do brinquedo na educação.

O interesse pelo jogo decresce com a vinda do Cristianismo (século II-XIV) que põe uma educação disciplinadora. Os mestres recitam lições e leem cadernos, e aos alunos cabe a memorização e a obediência. Neste clima não há condições para a expansão dos jogos, à relação da prostituição e embriaguez.

Durante o Renascimento (séculos XV-XVI), o aparecimento de novos ideais traz outras concepções pedagógicas que reabilitam o jogo e a brincadeira, sendo considerados como conduta livre que favorece o desenvolvimento da inteligência e facilita o estudo.

A tradicionalidade e universalidade dos jogos assentam-se no fato de que povos distintos e antigos como os da Grécia e Oriente brincava 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.

Entre os romanos, jogos destinados ao preparo físico voltados para a formação de soldados e cidadãos obedientes e devotos e a influência grega acrescentam-lhes cultura física, formação estética e espiritual.

A Lei nº 9.394/96 (Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional), regulamentando esse ordenamento, introduziu uma série de inovações em relação à Educação Básica, dentre as quais, a integração das creches nos sistemas de ensino compondo, junto com as pré-escolas, a primeira etapa da Educação Básica. Essa lei evidencia o estímulo à autonomia das unidades educacionais na organização flexível de seu currículo e a pluralidade de métodos pedagógicos, desde que assegurem aprendizagem, e reafirmou os artigos da Constituição Federal (BRASIL, 1988) acerca do atendimento gratuito em creches e pré-escolas.

Assim, a motricidade, a linguagem, o pensamento, a afetividade e a sociabilidade são aspectos integrados e se desenvolvem a partir das interações que, desde o nascimento, a criança estabelece com diferentes parceiros, a depender da maneira como sua capacidade para construir conhecimento é possibilitada e trabalhada nas situações em que ela participa. Isso por que, na realização de tarefas diversas, na companhia de adultos e de outras crianças, no confronto dos gestos, das falas, enfim, das ações desses parceiros, cada criança modifica sua forma de agir, sentir e pensar.

Para Borges e Coelho (2013, p.87):

Segundo as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil, Brincar dá à criança oportunidade para imitar o conhecido e para construir o novo, conforme ela reconstrói o cenário necessário para que sua fantasia se aproxime ou se distancie da realidade vivida, assumindo personagens e transformando objetos pelo uso que deles faz.

Cada criança apresenta um ritmo e uma forma própria de colocar-se nos relacionamentos e nas interações, de manifestar emoções e curiosidade, e elabora um modo próprio de agir nas diversas situações que vivencia desde o nascimento conforme experimenta sensações de desconforto ou de incerteza diante de aspectos novos que lhe geram necessidades e desejos, e lhe exigem novas respostas.

Assim busca compreender o mundo e a si mesma, testando de alguma forma as significações que constrói, modificando-as continuamente em cada interação, seja com outro ser humano, seja com objetos. Uma atividade muito importante para a criança pequena é a brincadeira.

Na concepção Piagetiana, a brincadeira não recebe uma conceituação específica. Entendida como ação assimiladora, a brincadeira aparece como forma de expressão da conduta, dotada de características espontânea e prazerosa, onde a criança constrói conhecimentos. Para Piaget (1971), quando brinca, a criança assimila o mundo à sua maneira, sem compromisso com a realidade, pois sua interação com o objetivo não depende da natureza do objeto mas da função que a criança lhe atribui. O brincar representa uma fase no desenvolvimento da inteligência, marcada pelo domínio da assimilação sobre a acomodação, tendo como função consolidar a experiência passada.

Segundo Celso Antunes (2000), as brincadeiras constituem extraordinário instrumento de motivação, uma vez transformam o conhecimento a ser assimilado em um recurso de ludicidade e em sã competitividade. Nos fala ainda, que professores erram ao ensinar seus alunos, pois não os ensinam a ouvir, a concentrar-se, a exporem com objetividade suas ideias.

Antunes (2003, p.9) esclarece muito bem:

A palavra “jogo” da nossa cultura, habitualmente é confundida com “competição” do ponto de vista educacional, a palavra jogo se afasta do significado de competição e se aproxima de sua origem etimológica latina, com o sentido de gracejo ou mais especificamente divertimento, brincadeira, passatempo. Desta maneira, os jogos infantis podem até excepcionalmente incluir uma ou outra competição, mas essencialmente visam estimular o crescimento e aprendizagens e seriam melhor definidos se afirmássemos que representam relação interpessoal entre dois ou mais sujeitos realizada dentro de determinadas regras. Esse conceito já deixa perceber a diferença entre usar um objeto como brinquedo ou como jogo.

Acredita que o emprego de jogos na aprendizagem, contribui poderosamente, pois. Celso Antunes (2000, p. 15), ressalta também em seus estudos que:

[...] desta forma, antes de iniciarmos a criança na aprendizagem de operações aritméticas, por exemplo, é interessante levá-la a exercitar, através de brincadeiras lúdicas, seu senso de raciocínio e sua capacidade de abstração; da mesma maneira como é interessante jogarmos com a criança práticas visuais e verbais, antes de iniciá-la nas regras da Comunicação e Expressão ou nos fundamentos da Arte. Alunos que brincam com jogos que operacionalizam suas reflexões espaciais e temporais aprendem mais facilmente Geografia e História, enquanto que jogos voltados para o aprimoramento da capacidade de concentração da criança facilitam em diversos aspectos em sua futura missão estudantil.

Os jogos podem a vir contribuir para o processo de formação do conhecimento, participando como mediador das aprendizagens significativas, ao mesmo tempo em que contribui para as atividades didático-pedagógicas durante qualquer aula.

No entanto, a contribuição de jogo referente ao desenvolvimento das atividades pedagógicas, irá resultar da concepção de jogo, criança, aprendizagem e desenvolvimento. O jogo tem o papel de despertar na criança a descoberta e o prazer, sendo ao mesmo tempo uma tradução do contexto sócio-cultural-histórico refletido na cultura, ou seja, as experiências. (BARBOSA e BOTELHO, 2008).

2. O LÚDICO E O PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

"Soubéssemos nós adultos preservar o brilho e o frescor da brincadeira infantil, teríamos uma humanidade plena de amor e fraternidade. Resta-nos, então, aprender com as crianças." (Monique Deheinzelin).

O lúdico é essencial no mundo infantil e na vida do ser humano. Os jogos e as brincadeiras ao fazem parte da infância das crianças, no qual a realidade e o faz de conta intercalam-se. O lúdico não deve ser visto apenas como diversão, porem de grande importância no processo de ensino-aprendizagem.

A palavra lúdico tem sua origem latina "*ludus*" que quer dizer "jogo". O lúdico passou a ser reconhecido como traço essencial de psicofisiologia do comportamento humano. De modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo de jogo. (ANTUNES, 2005).

Com a utilização dos jogos e brincadeiras proporcionam condições do educando vivenciar situações-problemas, a partir do acréscimo dos jogos planejados, que permitam à criança vivenciar experiências a lógica e o raciocínio e consentir atividades físicas e mentais que favorecem a sociabilidade e estimulando as reações afetivas, cognitivas, sociais, morais, culturais.

De acordo com Froebel, (1912c, p.55):

A brincadeira é uma atividade espiritual mais pura do homem neste estágio e, ao mesmo tempo, típica da vida humana enquanto um todo-da vida natural interna no homem e de todas as coisas. Ela dá alegria, liberdade, contentamento, descanso externo e interno, paz com o mundo. A criança que brinca sempre, com determinação auto-ativa, perseverança, esquecendo sua fadiga física, pode certamente torna-se um homem determinado, capaz de autosacrifício para a promoção do seu bem e de outros... Como sempre indicamos o brincar em qualquer tempo não é trivial, é altamente sério e de profunda significação.

Brincar é indispensável á saúde física, emocional e intelectual da criança. É através de experimentação que a criança aprende a controlar seus movimentos e a estabelecer ordem em seu mundo. Sendo assim, o brinquedo proporcionam o aprender-fazendo e para ser melhor aproveitado é conveniente que os professores proporcione atividades dinâmicas e desafiadoras, que exijam a participação ativa da criança.

Para Vygotsky, (1984, p. 27):

É na interação com as atividades que envolvem simbologia e brinquedos que o educando aprende a agir numa esfera cognitiva. Na visão do autor a criança comporta-se de forma mais avançada do que nas atividades da vida real, tanto pela vivência de uma situação imaginária, quanto pela capacidade de subordinação às regras.

É através das brincadeiras dentro do processo de ensino e aprendizagem que criança inicia sua interação social, aprende a conviver com os outros e situa-se frente ao mundo que o cerca, brincando a criança desenvolve seu lado emocional e

afetivo bem como algumas áreas do domínio cognitivo, tais como a capacidade de jogo simbólico. Facilitando inclusive o desenvolvimento da aprendizagem, da leitura e da escrita em seu devido tempo. O lúdico numa abordagem multidisciplinar, intercalando-se numa relação cognitiva, biológica, social e recreativa.

Como método pedagógico a ludicidade prioriza a liberdade de expressão e criação. Por meio dessa ferramenta, a criança aprende de uma forma menos rígida, mais tranquila e prazerosa, possibilitando o alcance dos mais diversos níveis do desenvolvimento. Cabe ao educador estimular para a criação de ambiente que favoreça o desenvolvimento infantil, por intermédio da ludicidade.

2.2 A PROPOSTA PEDAGOGICA DO COLEGIO SÃO RAFAEL NA UTILIZAÇÃO DOS JOGOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

"Educar é construir, é libertar o ser humano das cadeias do determinismo" (Paulo Freire).

A educação é um processo global e contínuo, cada etapa do desenvolvimento, cada momento da vida de uma criança tem prioridades diferentes, Desse modo a atuação pedagógica atender. As atividades que trabalha a atenção e construção a utilização de jogos pedagógicos, fantoche quebra – cabeça, brinquedos para o jogo simbólico, bonecas, brinquedos de afeto, as fantasias, bolas, coordenação, movimentos amplo e fino, equilíbrio, sentimentos de realização, realizações de formas geométricas e de suas peculiaridades, exploração de tamanhos formas e espaços. Tendo como proposta desenvolver atividades lúdicas com finalidade de aprimorar os conhecimentos do indivíduo através de jogos pedagógicos.

A partir dos aspectos proposta pude realizar grandes descobertas para enriquecer esta pesquisa. Fiquei atenta às conversas das crianças nos diferentes momentos, enquanto brincavam. Observei os saberes que adquiriram relacionados a um fazer (falar, ouvir, esperar a vez, perguntar entre outras).

A entrevista foi realizada com perguntas abertas, destinadas para a professora da classe regente de Educação Infantil, Algumas perguntas foram direcionadas aos conceitos e metodologias da professora, conseqüentemente, entendendo que o jogo deve fazer parte do processo de ensino, facilitando não só o processo de socialização, mas também no processo de ensino-aprendizagem.

Durante a pesquisa pode-se colher alguns dados relatados pela professora regente da sala do maternal B, de como os brinquedos lúdicos podem contribuir para construção do conhecimento da criança.

De acordo com a professora:

Sim, o lúdico é um aliado muito forte no processo de ensino e aprendizagem. O Prazer de brincar, olhar, curtir, tocar, experimentar faz parte do ser criança, faz parte da descoberta na infância e da construção de novo sujeito criança. É o momento que resgatamos o prazer do está brincando juntos. Afetos solidariedades, compreensão que só as brincadeiras podem nos proporcionar.

Na segunda questão aplicada com a professora do maternal B, se o ato de brincar influencia no ato da aprendizagem da criança e de que forma são preparados os conteúdos programáticos na educação infantil. Em resposta a questão levantada durante a pesquisa à professora diz:

Influência, pois a criança ao brincar fica mais alegre, ela fica mais extrovertida e se socializa melhor com os demais coleguinhas da escola. As aulas são preparadas mediante as necessidades do individuo, só assim vou ver que tipo de jogos ou brincadeiras será utilizada para facilitar a aprendizagem.

Com os questionamentos realizados com a professora do Maternal B, foi possível apontar que o lúdico é uma ferramenta pedagógica e que os professores podem utilizar em sala de aula como técnicas metodológicas na aprendizagem, visto que, é através da ludicidade onde os alunos poderão aprender de forma mais prazerosa, concreta e, conseqüentemente, mais significativa, culminando em uma educação de qualidade.

Partindo desse pressuposto segui com as questões, perguntando se o jogo promove a integração da criança no grupo social. Em resposta, a professora ressalta:

A brincadeira é uma aprendizagem social, a brincadeira não é inata, aprende-se ao brincar, cabe á nós profissionais educadores proporcionar e criar um ambiente que estimule a brincadeira. Pois a criança desenvolve-se pela experiência social, nas interações que estabelece desde cedo com a experiência dos adultos do mundo que o vivencia.

Diante do conceito construído pela professora do Maternal B, fez-se a seguinte pergunta: Se não ocorrer envolvimento da criança com as brincadeiras, bem como jogos e os diversos brinquedos, haveria construção de conhecimento? Em resposta a questão aplicada a professora diz: “De acordo com as minhas experiências acredito que não, pois a criança precisa envolver-se com as brincadeiras, porque ela pode observar e a partir daí construir seu conhecimento prévio”.

E para finalizar as questões aplicadas, perguntou-se qual era o objetivo da utilização do lúdico em sala de aula? E como resposta a professora do maternal B relata que: “O meu objetivo como educadora é proporcionar uma aprendizagem prazerosa onde o indivíduo irá levá-la com sigo conhecimentos significativamente”.

Percebeu-se então que a ludicidade, tão importante para a saúde mental do ser humano é um espaço que merece atenção dos pais e educadores, pois é o espaço para expressão mais genuína do ser, é o espaço e o direito de toda a criança para o exercício da relação afetiva com o mundo, com as pessoas e com os objetos.

A entrevista foirealizada no período de uma (1) semanas, dos dias 10 a 15 de agosto de 2015. Durante este intervalo de tempo procurei como embasamentos teóricos que me auxiliaram no discorrer das entrevistas.

Foi realizada a roda de conversa que incide em um processo de socialização, ou seja, é onde as crianças mantêm relações sociais com seus colegas e professor. A roda observada possibilitou ainda que seus participantes praticassem um conjunto de habilidades de compreensão e interpretação do contexto social vivido.

Segundo Freire (2002, p.21):

A roda de conversa pretende ser, na educação de infância, um espaço de partilha e confronto de ideias, onde a liberdade da fala e da expressão proporciona ao grupo como um todo, e a cada indivíduo em particular, o crescimento na compreensão dos seus próprios conflitos.

Foi diante a essa roda de conversa que se destinou a busca com finalidade de saber a possível comprovação de que na Educação Infantil a ludicidade é essencial e que a criança necessita como um conjunto que possa esclarecer os conceitos através de um jogo ou uma brincadeira.

Pode perceber alguns brinquedos antigos, a professora relatou durante a pesquisa que o modo de brincar é inovado, o modo em que o professor/aluno interage é o que dá êxito no processo de ensino - aprendizagem, neste relacionamento, a atividade e afetividade do professor é fundamental.

O professor deve ser antes de tudo o facilitador, o mediador, criando condições para que a criança explore sua criatividade, movimento corporal, manipule materiais, interaja com colegas e resolva situações problemas.

A professora regente da sala do maternal A, durante a construção desse estudo proporcionou uma liberdade de conhecer seu caderno de planejamento e de observar suas aulas durante o processo de observação da pesquisa proposta como TCC. Foi interessante verificar que seu plano em aula semanal, no caderno de planejamento não havia muitas aulas com dinâmicas, somente os conteúdos didáticos.

No processo educativo, em especial, na Educação Infantil, o desenvolvimento de atividades lúdicas devem ser consideradas como prioridades no delineamento de atividades pedagógicas contidas no planejamento escolar realizado pelos professores e coordenadores

A Professora do maternal A, relatou que trabalha de forma que estimule o aprendizado, desenvolvendo jogos educativos que permitem a criança aprender brincando, através de atividades lúdicas, mesmo não estando presente no seu planejamento didático. Por exemplo, desenhar e pintar, montar quebra-cabeça, cantar musiquinhas e representar histórias com fantoches.

As entrevistas realizadas com as professoras foram de grande contribuição para esse estudo, pois percebi que seus métodos de ensino estavam firmados juntamente com o tema de pesquisa aqui apresentada.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Pelo meio desta pesquisa, constatei que os jogos e as brincadeiras no ambiente escolar são considerados de suma importância tanto para o desenvolvimento infantil quanto para a aprendizagem.

Pude perceber que as professoras gostam de trabalhar com este método de ensino, porém muitas vezes são limitadas, não por falta de material, mas, pelo espaço e o tempo. Pois são cobradas a todo o momento quanto ao conteúdo programático. Os recursos utilizados foram os jogos e brincadeiras que devem ser cuidadosamente estudados com clareza. Brincar é uma atividade essencialmente lúdica.

Sendo assim, a pesquisa foi bastante satisfatória, concluindo que o brincar faz a diferença no ambiente escolar, e que é de fundamental importância a utilização dos jogos e brincadeiras em sala de aula para que o processo de ensino-aprendizagem da criança seja significativo.

Os meus objetivos foram alcançados, pois os professores das demais salas ao conhecer a minha proposta, que é inserir os jogos e brincadeiras em sala de aula. Mudou a sua metodologia de ensino sem sair do contexto escola, inserido o lúdico (jogos e brincadeira) em sala de aula. Foi muito satisfatório, pois as minhas metas foram obtidas...

4. REFERENCIAS

ANTUNES, Celso. **O jogo infantil: falar e dizer, olhar e ver, escutar e ouvir**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003. (fascículo 15).

ANTUNES, Celso. **Jogos e brincadeiras na educação infantil** 2005

ANTÔNIO JOAQUIM SEVERINO **Metodologia do Trabalho Científico**

_____. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências: os jogos e os parâmetros curriculares nacionais**. Campinas: Papirus, 2005.

BARBOSA, S. L; BOTELHO, H. S. **Jogos e brincadeiras na educação infantil**. Lavras, 2008.

BARROS, Manoel de. As cantigas de roda na educação infantil. 4°. Ed. Rio de Janeiro: Forense, 2010

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. 3v.: il. RCN para a educação infantil - Formação Pessoal e Social no Referencial Curricular Nacional Completo e Atualizado.

BORGES E COELHO 20163 Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil,

_____. LDB – Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Lei no 9.394/96 de 20 de dezembro de 1996. BRASIL. Ministério da Educação e Cultura. Parâmetros Curriculares Nacionais. Brasília: 1997.

_____. LDB – **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Lei no 9.394/96 de 20 de dezembro de 1996.

_____. Ministério da Educação e Cultura. Parâmetros Curriculares Nacionais. Brasília: 1997.

_____. RCNEI. **Referencial Curricular Nacional para a educação infantil**. 10°. Ed. Brasília, Distrito Federal: Editora do Senado, 1998.

BERTOLDO, JANICE Vida; RUSCHEL, Maria Andrea. **Jogo, Brinquedo e Brincadeira** – Uma Revisão Conceitual. Disponível em <http://www.ufsm.br> –acesso em 20.08.2015.

BASEEDAS, E, HUGUET, T. E SOLÉ, I. **Aprender e ensinar na educação infantil**. Porto Alegre: Artmed, 1999.

CRAIDY, Carmem Maria, KAERCHER, Gladis E. (Org.). **Educação infantil: pra que te quero?**. Porto Alegre: Artmed, 2001.

CÓRIA-SABINI, Maria Aparecida. **Jogos e brincadeiras na Educação Infantil**/Maria Aparecida Cória-Sabini; Regina Ferreira de Lucena-6ª ed.- Campinas, SP: Parirus, 2012.- (Coleção Parirus Educação)

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Mini Aurélio Escolar Século XXI: o minidicionário da língua portuguesa.** 4 ed. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira, 2003.

FROEBEL, Friedrich. **The education of man.** Trad. Hailmann, W.N. Nova York: D. Appleton, 1912c, 1887.

Freire **JOGOS E BRINCADEIRAS COMO METODOLOGIA DE ENSINO NA APRENDIZAGEM** 2002

KISHIMOTO, TizukoMorchida. **O jogo e A educação infantil/** TizukoMorchida Kishimoto. – São Paulo: Cengage Learning, 2003 p.65

_____. Jogo, brinquedo e brincadeiras e a Educação Infantil. 12. ed. São Paulo: Cortez, 2009.

LAKATOS, Eva Maria. **Metodologia do trabalho Científico:** Procedimentos Básicos, pesquisa bibliográfica, projeto e relatório, publicações e trabalhos científicos/Maria de Andrade Marconi, Eva Maria Lakatos. – 7. ED. -9. Reimpr.- São Paulo : Atlas, 2014.

MACEDO, Lino. **Ensaio Construtivistas,** São Paulo: casa do Psicologo, 1994.

_____. **O Raciocínio na criança.** Trad. ValerieRumjanek Chaves. Rio de Janeiro:Record, 1967. P.241

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança.** 3ª ed. Rio de Janeiro: Editora Zahar, 1973. P. 63

_____. **Pensamento e Linguagem.** São Paulo: Martins Fontes,1991.São.

QUEROZ, t.d. e NATINS, j.l. **Jogos e brincadeiras de A a Z.** São Paulo: Rideel, 2002.

TEZZANI, Thais Cristina Rodrigues. **O jogo e os processos de aprendizagem e desenvolvimento:** aspectos cognitivos e afetivo. 2004. Disponível em: <http://www.psicopedagogia.com> – Acesso em:20/02/2015.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes,1991. P.63

WALLON, Henri. **Psicologia e educação da criança.** Lisboa: veja/Universidade, 1979.

ENTREVISTAS REALIZADAS:

PROFESSORA MATERNAL A. Acássia: questionário. [10 de Agosto de 2015]. Entrevistadora: Acássia Dias., 2015. Diário de campo. Entrevista concedida para Trabalho de Conclusão de Curso sobre o assunto de Jogos e Brincadeiras como metodologia de ensino.

SITE CONSULTADO:

<http://psicologado.com/atuacao/psicologia-escolar/a-importancia-do-ludico-no-processo-de-ensino-aprendizagem-no-desenvolvimento-da-infancia-> acesso em: 20.08.2015.

ANEXOS

QUESTIONÁRIO

1ª. como os brinquedos lúdicos podem contribuir para construção do conhecimento da criança?

Sim, o lúdico é um aliado muito forte no processo de ensino e aprendizagem. O Prazer de brincar, olhar, curtir, tocar, experimentar faz parte do ser criança, faz parte da descoberta na infância e da construção de novo sujeito criança. É o momento que resgatamos o prazer do está brincando juntos. Afetos solidariedades, compreensão que só as brincadeiras podem nos proporcionar.

2ª o ato de brincar influencia no ato da aprendizagem da criança e de que forma são preparados os conteúdos programáticos na educação infantil?

Influência, pois a criança ao brincar fica mais alegre, ela fica mais extrovertida e se socializa melhor com os demais coleguinhas da escola. As aulas são preparadas mediante as necessidades do individuo, só assim vou ver que tipo de jogos ou brincadeiras á ser utilizada para facilitar a aprendizagem.

3ª o jogo promove a integração da criança no grupo social?

A brincadeira é uma aprendizagem social, a brincadeira não é inata, aprende-se ao brincar, cabe á nós profissionais educadores proporcionar e criar um ambiente que estimule a brincadeira. Pois a criança desenvolve-se pela experiência social, nas interações que estabelece desde cedo com a experiência dos adultos do mundo que o vivencia.

4. Se não ocorrer envolvimento da criança com as brincadeiras, bem como jogos e os diversos brinquedos, haveria construção de conhecimento?

De acordo com as minhas experiências acredito que não, pois a criança precisa envolver-se com as brincadeiras, porque ela pode observar e a partir daí construir seu conhecimento prévio.

5. Qual era o objetivo da utilização do lúdico em sala de aula?

O meu objetivo como educadora é proporcionar uma aprendizagem prazerosa onde o indivíduo irá levá-la com si go conhecimentos significativamente.



FIGURA 1. A HORA DO CONTO – DRAMATIZAÇÃO DE CONTOS INFANTIS. FONTE: A AUTORA. DATA. 10.08. 2015.



FIGURA 2. ATIVIDADES LIVRES. FONTE: A AUTORA. DATA. 10.08. 2015.



FIGURA 3. ATIVIDADE LUDICAS E MOTORAS. FONTE: DA AUTORA. DATA: 10.08.2015.



FIGURA 4. ATIVIDADE LUDICAS E MOTORAS. FONTE: DA AUTORA. DATA: 10.08.2015.



FIGURA 5. ATIVIDADES NO PARQUE – JOGOS. FONTE: DA AUTORA. DATA: 10.08.2015.



FIGURA 6. ATIVIDADE LUDICAS E MOTORAS COM A BOLA. FONTE: DA AUTORA. DATA: 10.08.2015.



FIGURA 7. ATIVIDADE LUDICAS UTILIZANDO A MUSICALIDADE – INSTRUMENTOS MUSAICAIS.
FONTE: DA AUTORA. DATA: 10.08.2015.



FIGURA 8. ATIVIDADES: LUDICIDADE E MOVIMENTO. FONTE: DA AUTORA. DATA: 10.08.2015.