

UNIVERSIDADE DO ESTADO DO AMAZONAS
CENTRO DE ESTUDOS SUPERIORES DE PARINTINS
LICENCIATURA PLENA EM PEDAGOGIA

RENNER CARVALHO DE SEIXAS

**A CONTRIBUIÇÃO DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NO PROCESSO DE
APRENDIZAGEM DAS CRIANÇAS DA TURMA DO II PERÍODO EM UM
CENTRO DE EDUCAÇÃO INFANTIL NO MUNICÍPIO DE PARINTINS-AM**

Parintins – AM

2023

UNIVERSIDADE DO ESTADO DO AMAZONAS
CENTRO DE ESTUDOS SUPERIORES DE PARINTINS
LICENCIATURA EM PEDAGOGIA

RENNER CARVALHO DE SEIXAS

**A CONTRIBUIÇÃO DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NO PROCESSO DE
APRENDIZAGEM DAS CRIANÇAS DA TURMA DO II PERÍODO EM UM
CENTRO DE EDUCAÇÃO INFANTIL NO MUNICÍPIO DE PARINTINS-AM**

Trabalho de Conclusão de curso apresentado ao Curso de Graduação em Pedagogia da Universidade do Estado do Amazonas, como exigência para obtenção do título de Licenciado em Pedagogia, sob orientação da Prof. Dra. Ângela Maria Rodrigues de Figueiredo.

Orientador (a): Prof. Dra. Ângela Maria Rodrigues de Figueiredo.

Parintins – AM

2023

A CONTRIBUIÇÃO DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM DAS CRIANÇAS DA TURMA DO II PERÍODO EM UM CENTRO DE EDUCAÇÃO INFANTIL NO MUNICÍPIO DE PARINTINS-AM

Trabalho de Conclusão de curso apresentado ao Curso de Graduação em Pedagogia da Universidade do Estado do Amazonas, como exigência para obtenção do título de Licenciado em Pedagogia, sob orientação da Prof. Dra. Ângela Maria Rodrigues de Figueiredo.

Orientador (a): Prof. Dra. Ângela Maria Rodrigues de Figueiredo.

Aprovado em: 29/08/2023

BANCA EXAMINADORA



Ângela M. R. de Figueiredo
Professor Adjunto/UEA
Mat. P195107

Profa. Dra. Ângela Maria Rodrigues de Figueiredo (presidente)
Universidade do Estado do Amazonas



Prof. Dra. Patrícia dos Santos Trindade (Membro)
Universidade Federal do Amazonas



Prof. Thamires Furtado das Chagas (membro)
Universidade do Estado do Amazonas

Dedico essa pesquisa à minha família, que foi o meu alicerce, incentivando e dando suporte durante toda a caminhada, incentivando e mostrando a sempre acreditar e persistir nos meus sonhos e objetivos.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus, pela força para seguir em frente. E por ter me dado à oportunidade de vencer mais uma etapa na minha vida. Em seguida, agradeço imensamente o apoio dos meus queridos pais Cláudio júnior e Greice Pessoa que sempre me incentivaram nos estudos. Principalmente minha querida mãe que hoje se encontra nos braços do Senhor, que mesmo em planos diferentes continua sendo minha grande inspiração de vida.

A minha esposa que é professora e formada em Pedagogia, é minha inspiração nessa trajetória, assim como meu filho que é minha base de vida, e o meu motivo de sempre persistir nos estudos e na carreira. E com certeza sem o apoio deles, eu não teria chegado até aqui.

Meus sinceros agradecimentos a minha orientadora Profa. Dra. Ângela Maria Rodrigues de Figueiredo por ter me ajudado a acreditar na pesquisa e por ter me dado a total liberdade na construção desse trabalho. Todas as orientações sejam individuais ou em grupo foram essenciais e enriquecedoras para este trabalho.

E por fim, sou grato ao CESP, por todos os momentos de aprendizagem que foram proporcionados e a todos os professores que me ajudaram nessa trajetória acadêmica. E a CAPES pelos programas que participei.

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

(Kishimoto, 1997)

RESUMO

O presente trabalho de conclusão de curso discute sobre a contribuição dos jogos e brincadeiras no processo de aprendizagem das crianças em um Centro de Educação Infantil, localizados no município de Parintins- AM. Tem por objetivo geral compreender como os jogos e brincadeiras contribuem com a aprendizagem das crianças e, os objetivos específicos são: a) conhecer como as brincadeiras mobilizam processo de cognitivos que contribuem com a aprendizagem das crianças no contexto da Educação Infantil; b) observar como as brincadeiras são utilizadas em sala de aula pelo professor; c) refletir sobre a importância dos jogos e brincadeiras enquanto instrumento de ensino e aprendizagem. A metodologia utilizada foi o estudo teórico de obras bibliográficas relacionadas ao assunto, partindo em seguida para a pesquisa de campo através de observações e entrevistas, visando uma melhor compreensão acerca dos objetivos desse trabalho. Os resultados indicam que as brincadeiras contribuem com a na interação com os pares e com adultos, constroem percepções de si e do outro numa construção da alteridade, além da autonomia, do senso de autocuidado, de reciprocidade. Nas experiências, elas se expressam por meio de várias linguagens, seja artísticas ou culturais.

Palavras- chave: Aprendizagem. Educação infantil. Brincadeiras.

ABSTRACT

This term paper discusses the contribution of games and games in the learning process of children in an early childhood education centers, located in the city of Parintins-AM. Its general objective is to understand how games and games contribute to children's learning and, the specific objectives are: a) to know how games mobilize cognitive processes that contribute to children's learning in the context of Early Childhood Education; b) to observe how games are used in the classroom by the teacher; c) to reflect on the importance of games and games as a teaching and learning instrument. The methodology used was the theoretical study of bibliographic works related to the subject, then starting to field research through observations and interviews, aiming at a better understanding of the objectives of this work. The results indicate that the games contribute to the interaction with peers and adults, build perceptions of themselves and the other in a construction of otherness, beyond autonomy, sense of self-care, reciprocity. In experiences, they express themselves through various languages, whether artistic or cultural.

Keywords: Learning. Early childhood education. Just kidding.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	10
CAPÍTULO I- REFERENCIAL TEÓRICO	12
1.1 O contexto social da infância e a educação infantil no brasil	12
1.2 O jogo e a brincadeira: abordagens conceituais.....	14
1.3 Jogos infantis segundo Piaget e Vygotsky	16
1.4 Jogos e brincadeiras na educação infantil	18
1.5 O papel do professor na mediação dos jogos e brincadeiras na educação infantil.....	20
CAPÍTULO II- PERCURSO METODOLÓGICO	21
CAPÍTULO III- ANÁLISE DOS DADOS	24
3.1 As contribuições das brincadeiras na aprendizagem da Criança	27
CONSIDERAÇÕES FINAIS	32
REFERÊNCIAS	34
APÊNDICES	36

INTRODUÇÃO

Este trabalho intitulado “A contribuição dos jogos e brincadeiras no processo de aprendizagem das crianças da turma do II período em um Centro de Educação Infantil no município de Parintins-AM”, teve como eixo de estudo as brincadeiras realizadas durante as aulas na Educação Infantil como recursos de ensino e a aprendizagem.

É consenso entre os estudiosos da educação que as brincadeiras contribuem para ao desenvolvimento da aprendizagem, sendo recurso facilitador da aprendizagem, pois cada vez mais cedo as crianças são inseridas no ambiente escolar e essa inserção deve ser mediada pela ação mais singular da infância que é a brincadeira.

O que nos propomos a discutir nesse trabalho e problematizar, é quais são essas contribuições e como a Educação Infantil pode ser esse território onde as brincadeiras permeiam as ações pedagógicas desenvolvidas em sala de aula. Embora todos saibam da relevância das brincadeiras, mas é preciso explicitar quais são essas contribuições, a fim de promover a reflexão sobre a necessidade de valorizar as brincadeiras no contexto escolar.

Isso nos pareceu relevante porque tem se colocado, muitas vezes, as brincadeiras na escola apenas um momento de descontração e passa tempo. Considerando esses aspectos o trabalho aborda as seguintes questões: **Qual a contribuição dos jogos e brincadeiras no processo de aprendizagem das crianças da turma do II período em um Centro de Educação Infantil no município de Parintins-AM?**

Desta maneira, o objetivo geral do presente trabalho de pesquisa é analisar a contribuição das brincadeiras no processo de aprendizagem das crianças da turma do II período em um Centro de Educação Infantil no município de Parintins-AM. Em relação aos objetivos específicos: a) Identificar quais brincadeiras podem se constituir como mobilizadora do processo de aprendizagem das crianças no contexto da Educação Infantil; b) observar como as brincadeiras são utilizadas em sala de aula pelo professor em um Centro Educacional Infantil e; c) refletir sobre a importância dos jogos e brincadeiras enquanto instrumento da aprendizagem das crianças da Educação Infantil.

Para as discussões e análises do objeto de pesquisa, refletindo sobre a contribuição das brincadeiras no processo de ensino aprendizagem, alguns autores foram nossos guias, entre eles: Kishimoto (1994; 1996 e 2008), Piaget (1978) e Vygotsky (1988), cada um têm seus estudos voltados acerca desse campo de pesquisa, falando sobre jogo, brinquedo, brincadeira e educação, e a importância do jogar e brincar na Educação Infantil como parte do processo de aprendizagem.

O trabalho está organizado em três capítulos. No I capítulo, temos o intuito de apresentar um breve contexto social da infância e da educação infantil no Brasil, a fim de trazer à luz as construções históricas e sociais que construíram e dão sentido à essa etapa de ensino. Também abordagens conceituais que ajudam a compreender o jogo e a brincadeira.

Já no II capítulo, detalhamos a pesquisa e assinalamos a metodologia escolhida, apresentamos os caminhos percorridos e os sujeitos participantes desta caminhada. No III capítulo apresentamos a análise dos dados construídos no decorrer da pesquisa, os jogos e brincadeiras das quais as crianças participam e como crianças aprendem por meio das brincadeiras. Tratamos ainda da importância da utilização dos jogos e brincadeiras como instrumentos de aprendizagem das crianças.

Por último apresentamos as considerações finais do trabalho, procurando responder à questão construída para este estudo. Os resultados alcançados por meio da pesquisa apontam que nas brincadeiras desenvolvidas em sala de aula as crianças desvendam um mundo, que para elas estes são no seu dia a dia sua principal atividade. Ao brincar elas têm o poder de tomar suas próprias decisões, comunicar-se, expressar sentimentos e opiniões próprias e assim conhecer a si mesmas e os outros a sua volta.

Nesse sentido o professor precisa ter uma relação mediadora nesse processo de atividades e prática pedagógica, para que ocorra uma aprendizagem significativa e não seja somente uma forma de diversão da criança. Visto que, para uma aprendizagem eficaz, é necessário que a criança construa seu próprio conhecimento e aprenda os conceitos necessários de forma significativa, os jogos e brincadeiras são excelentes recursos facilitadores da aprendizagem.

Sendo assim, não apenas as brincadeiras estão presentes no cotidiano da E. I, mas os jogos são utilizados em sala de aula e funcionam como dispositivos para mobilizar aprendizagens, não apenas de conteúdo, mas envolvem regras, no caso do jogo simbólico, a imaginação, pois é por meio deles em que as crianças imitam a realidade e aprender a atuar no mundo real. As brincadeiras utilizadas são diversificadas e o professor como mediador, pode auxiliar nesse processo, acompanhando de perto as ações da criança.

O brincar é mobilizado pela curiosidade das crianças, o fascínio pela exploração de objetos que viram brinquedos leva ao desenvolvimento da aprendizagem, pois evoca que a criatividade e objeto vira brinquedo. Em suma, é brincando e jogando que a criança ordena o mundo e tudo que está em sua volta, adquirindo experiência e informações significativas.

CAPÍTULO I: REFERENCIAL TEÓRICO

1.1 O contexto social da infância e a Educação Infantil no Brasil

De acordo com os estudos realizados pelo historiador Felipe Airès (1986), na antiguidade não existia o sentimento de infância, ou seja, a criança possuía nenhuma singularidade e não se separava do mundo adulto. Na Idade Média, as crianças não tinham função social antes de trabalharem. Dessa maneira, o surgimento da infância na modernidade se apresenta como caráter paradoxal: o reconhecimento da criança e a perda de sua liberdade.

De acordo com Postman (1999), o processo de desenvolvimento da escolarização e alfabetização foram os fatores que favoreceram a formação da concepção moderna de infância. Houve a separação da criança da esfera social da vida adulta, ao contrário do que ocorria na Idade Média onde elas viviam a plenitude da vida social misturado aos adultos.

Desse modo, as crianças deixaram de ser “adultos em miniatura” e passaram a ser vistas por suas características peculiares, assim como a linguagem e o vestuário (Kramer, 1993). Sendo assim, a sociedade atual reconhece a criança como um sujeito histórico, com conhecimento e direitos a infância, ou seja, hoje temos consciência de que elas são diferentes dos adultos e suas peculiaridades a fazem ser o que são, não aquilo que queremos que elas sejam.

Diversos fatores, ao longo do tempo corroboraram com a institucionalização da infância na modernidade e ainda hoje, a escola é o *locus* principal onde crianças e jovens são educados separadamente dos adultos. A partir das necessidades das sociedades, ou seja, as normas e valores que regem determinado contexto, a criança e a sua educação passa a ser reflexo dela.

Ainda de acordo com Postman (1999, p. 87), “entre 1850 e 1950, várias normas jurídicas diferenciaram as crianças dos adultos, atribuindo-lhes um estatuto não apenas diferenciado, mas também que pudesse protegê-las e assegurar seus direitos”. Na construção de numa nova visão sobre a infância está a ideia de uma criança forte, diferente da criança frágil de antes, uma visão de crianças inteligente, com direitos a serem preservados e voz a ser ouvida, enfim, um sujeito de direitos.

Foi a partir do reconhecimento da criança como ser importante na sociedade que começou no Brasil, no final do século XIX, surgem duas formas de educar, uma educação baseada no assistencialismo às famílias de baixa renda. e outra forma de educar os filhos das famílias de maior poder aquisitivo, e com o surgimento de creches as crianças eram atendidas

em dois modelos de instituições de educação infantil: as creches, destinadas a crianças de baixa renda e jardins de infância ou pré-escolas para crianças mais favorecidas. No entanto, nenhuma estava pautada no direito da criança.

Houve algumas lutas como: a Constituição Federal, em 1988; Estatuto da criança e do Adolescente (ECA), EM 1990; A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, (LDBEN), EM 1996; As resoluções CNE- CEB n° 01/99 e CNE n° 05/2009, que instruíram as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil passaram a reconhecer os direitos das crianças ao atendimento educacional em instituições públicas e educativas.

Atualmente a Educação Infantil é a:

Primeira etapa da Educação Básica é um direito humano e social de todas as crianças até seis anos de idade, sem distinção alguma decorrente de origem geográfica, caracteres do fenótipo (cor da pele, traços de rosto e cabelo) da etnia, nacionalidade, sexo, deficiência física ou mental, nível socioeconômico ou classe social. Também não está atrelada à situação trabalhista dos pais, nem ao nível de instrução, religião, opinião política ou orientação sexual.

A Educação Infantil ao longo do processo de mudança social e da política de educação tornou-se há poucos anos, um direito adquirido das crianças. É na educação infantil que as crianças experimentam as ações que observam nos adultos e é onde tem a oportunidade de desenvolver e ampliar suas relações sociais interações e formas de comunicação. Nas escolas de educação infantil, a perspectiva sócio interacionista exige que sejam analisados os conhecimentos presentes nas interações criança/ criança e criança/ adulto.

Segundo as diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Infantil (2010), as propostas pedagógicas de educação infantil devem respeitar alguns princípios éticos: da autonomia, da responsabilidade, da solidariedade, e do respeito ao bem comum, ao meio ambiente e as diferentes culturas, identidades e singularidade. Políticos: dos direitos de cidadania, do exercício da criatividade, da ludicidade, e da liberdade de expressão nas diferentes manifestações artísticas e culturais.

Esse breve histórico nos mostra que a Educação Infantil nem sempre foi tida como um direito, antes ela era um privilégio de uma determinada classe, às famílias de classes populares a educação de crianças era carregada de preconceitos e, por isso educar nesse contexto era cuidar para que aspectos higiênicos e nutricionais. Essa perspectiva de pré-escola não visava a formação plena dos sujeitos, apenas visava os aspectos físicos, deixando de lado o afetivo, cognitivo, motores etc.

O lúdico entra na educação infantil só muito depois, apenas na década de 30 com o Movimento da Escola Nova é que há uma intencionalidade pedagógica que faz com que a pré-escola deixe de ser apenas lugar de cuidar dos aspectos físicos e nutritivos das crianças.

Esse movimento se contrapõe à pedagogia tradicional que via as crianças como “papel em branco”, a partir de então há uma abertura maior para as brincadeiras como instrumento pedagógico que ajuda na aprendizagem é inserido na educação de crianças nas instituições de E.I.

1.2 Os jogos e brincadeiras: abordagens conceituais

Sabe-se que existem diversos jogos e torna-se difícil dar uma única definição para com os mesmos, existem jogos que se utiliza a memória, jogos de ação, jogos de faz de conta, jogos de sorte, jogos de inteligência, são inúmeros tipos, e cada um com suas regras obrigatórias e objetivos que os caracterizam. De acordo Huizinga (2000, p. 33) o jogo é:

Uma atividade lúdica ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, seguindo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida cotidiana.

Desta forma, o jogo tem configurações específicas e necessita ser desenvolvido sobre condições e controle que os identificam. Já as brincadeiras têm por natureza o livre arbítrio, ou seja, a criança não pode se sentir obrigada a fazer parte da mesma, tampouco obedecer a regras fixas. Kishimoto (1994, p. 04) diz que “o brinquedo supõe uma relação com a criança e uma abertura, uma indeterminação quanto ao uso, ou seja, a ausência de um sistema de regras que organizam sua utilização”. Estas se desenrolam ao sabor do imprevisto e da satisfação de realizar a atividade por vontade própria.

Diferente de o livre brincar, o jogo não é uma atividade impositiva à criança, mesmo seguindo as regras e sendo orientada por outra pessoa, e que requeira poucas ou nenhuma alterações no modo de se jogar, é possível vivenciar essa ação com liberdade e entusiasmo, sempre respeitando o espaço e tempo destinado, jogando o jogo dentro de seus limites.

Embora haja uma predominância do prazer no ato de jogar, essa ação praticada de forma impositiva e desconectada do universo da criança, caracteriza-se mais como atividade enfadonha e o desprazer torna-se o elemento característico, distanciando-se do ato de jogar como um momento lúdico.

Na escola, por exemplo, quando o jogo tem a finalidade apenas de abordar um conteúdo de ensino, não se leva em conta o seu caráter lúdico e passa a ser visto apenas como um pretexto para alcançar o resultado proposto, perdendo-se assim o seu propósito da brincadeira, ou seja, ludicidade constitutiva do jogo.

Existem jogos de caráter “não-sério”, que apesar desta definição, não significa que o jogo deixa de seguir regras ou mesmo deixar de ser sério, mas sim por ter a diversão, riso, a ludicidade proporciona esse momento cômico, vista como contraposição ao trabalho, as crianças se divertem mesmo que a brincadeira seja considerada uma atividade séria.

O brincar é uma atividade voluntária exercida pelo ser humano, e a partir do momento que essa ação voluntária não está presente e está sujeito a ordens, deixa de ser brincadeira para virar jogo. Os jogos têm como suas características marcantes as regras, que de acordo com Brougère (2010, p.121): “O jogo de regras tem por característica causar uma aprendizagem de socialização, no respeito as regras e adaptações a elas, fatos que vão ser importantes no decorrer da vida da criança e do adulto que estará por vir”.

Sendo elas explícitas e as implícitas, ou seja, aquelas exercidas no decorrer da brincadeira conduzindo dessa forma a mesma, vale destacar que os jogos acontecem em um determinado tempo e espaço e obedecem a uma sequência. Sendo mais específico nessa grande família dos jogos, encontram-se elementos em comum em concordância ao conceito de jogos, que são observados por Kishimoto (1998, 07) como:

Liberdade de ação do jogador “não-sério” ou o efeito positivo; as regras (implícitas ou explícitas); a relevância do processo de brincar (o caráter improdutivo), a incerteza de seus resultados; a não literalidade ou a apresentação da realidade, a imaginação e a contextualização no tempo e no espaço.

Partindo dessas observações da autora nota-se que essas características apontadas acima, possibilitam identificar melhor esses fenômenos que fazem parte dessa extensa família dos jogos. Diante dessa afirmativa, cabe ressaltar que, ao contrário do jogo, a brincadeira é mais livre, não busca por resultados, não pleiteia a competição.

Porém, assim como os jogos, serve para estimular a criança ao seu desenvolvimento e está presente no dia a dia, desde as brincadeiras do faz-de-conta, que surge do imaginário das crianças advindas da linguagem e da representação, até as brincadeiras de rodas e tradicionais, sendo esta incorporada na cultura popular de cada região, que se utiliza da brincadeira como marca histórica de um povo para expressar sua tradição, como destaca Kishimoto (2008, p. 38-39):

Enquanto manifestação livre e espontânea da cultura popular, a brincadeira tradicional tem a função de perpetuar a cultura infantil, desenvolver formas de convivência social e permitir o prazer de brincar. Por pertencer à categoria de experiências transmitidas espontaneamente conforme motivações internas da criança, a brincadeira tradicional infantil garante a presença do lúdico, da situação imaginária.

Em razão disso, as brincadeiras tradicionais por fazerem parte da cultura, vão se passando de geração pra geração, muitas sendo repassadas e ensinadas da mesma forma e outras sofrendo modificações, porém ficando na memória de cada um. Portanto, podemos afirmar que o jogo e a brincadeira andam lado a lado e potencializam a construção do conhecimento das pessoas, principalmente das crianças pequenas.

1.3 Jogos infantis segundo Piaget e Vygotsky

A abordagem da função simbólica do jogo e da brincadeira como mobilizadores de construtos do desenvolvimento humano é tema que perpassa por estudos construtivistas e interacionistas, dos quais Piaget e Vygotsky são os principais teóricos. Sabe-se que os jogos e brincadeiras foram sendo investigados e pesquisados de maneira mais profunda, com fins educativos e envolvendo o comportamento humano após sua utilização em anos mais recentes.

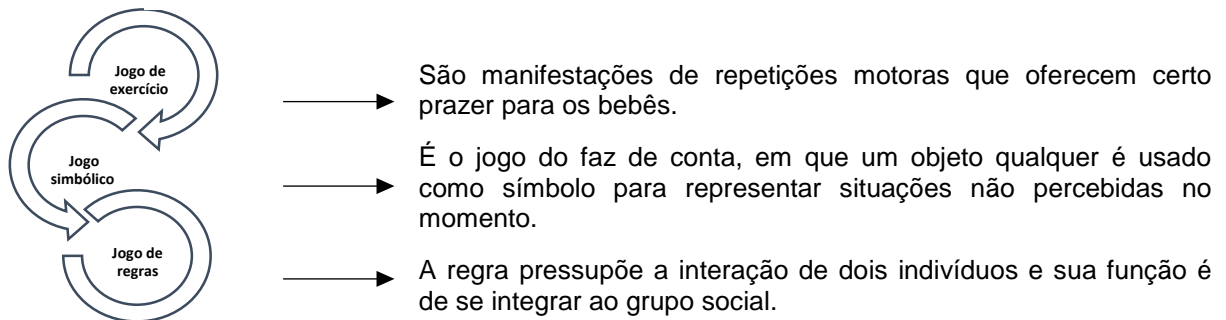
Piaget (1978, p. 117), em sua obra “A formação do símbolo na criança” analisa no decorrer do extenso período infantil, três princípios de jogo, sendo estes: a) o jogo de exercício; b) o de símbolos e; c) os de regras. Seguindo essa sequência, **o jogo de exercício** surge nos primeiros anos de vida, proveniente das atividades motoras, envolvendo repetições, manipulação de objetos e ações. Esse limiar da atividade corporal da criança se faz e se refaz na ação involuntária que se estabelece a partir de seu próprio corpo, como se este fosse seu primeiro brinquedo. Ao brincar com seu corpo, a criança aprende pelos movimentos e pelas sensações que desperta em si mesma.

Quanto ao **jogo simbólico** passa a existir aos dois anos de idade, justamente nesse mesmo período surge a representação e também a linguagem. A criança assimila o fator externo ao seu eu, e quanto mais vai crescendo e se tornando mais velha, vai seguindo em direção a realidade. É a expressão mais egocêntrica da criança, pois ao brincar, entra em cena o jogo simbólico no sentido em que ela “suspende a realidade” para satisfazer seus próprios anseios.

O **jogo e regras** segundo Piaget (1978) seria aquele que marca a passagem da atividade individual para a atividade socializada, e acontece dos sete aos onze anos de idade,

este autor acredita que os jogos que exercem regras facilitam a interação dos indivíduos e ajuda a regular e integra-los num grupo social.

Figura 1- Conceito e diferenciações de tipos de jogos.



Fonte- Elaboração do pesquisador, 2023.

Para Piaget (1978), ao brincar a criança desenvolve sua linguagem oral, seu pensamento associativo, suas habilidades auditivas e sociais, descrevendo, classificando e explicando os jogos nas diferentes fases e faixas etárias. Segundo o autor, as etapas de desenvolvimento da criança são muito importantes para o entendimento da atividade lúdica e seus efeitos na infância.

Ao se falar de jogo infantil, outro teórico importante nessa área: Lev Vygotsky (1988), sua teoria apresenta uma complexidade, que distingue das obras de Piaget (1978), essas diferenças se dão por conta de seus escritos conceituais. Nas teorias de Vygotsky (1988), as ações que envolvem o lúdico só começam de fato a partir dos três anos com o jogo de papéis.

Ele observa que com esse jogo a criança usa o imaginário e utiliza noções do contexto culturais obtidos através da comunicação e interação com o meio social. Para ele, a criança quando já vai a escola não se interessa apenas por objetos no seu ambiente, mas também por objetos utilizados pelos adultos, muitas vezes, imitando a vida adulta.

Vygotsky (1988) diz que a situação imaginária e as regras são elementos importantíssimos na brincadeira infantil, onde na situação imaginária se encontra o jogo de papel com as regras implícitas e nos jogos de regras, as mesmas estão explícitas. Ele deixa, pois claro que, nos anos iniciais da vida, a brincadeira é a atividade que predomina e forma fontes de desenvolvimento ao designar zonas de desenvolvimento proximal. Por tanto para ele, uma das funções básicas do brincar é proporcionar que a criança aprenda a resolver situações na vida cotidiana.

Nesse sentido é possível identificar a predominância dos jogos nos primeiros anos de vida juntamente nesse processo de desenvolvimento da criança, em que ao brincar utiliza-se a situação imaginária, e a criança começa a desenvolver iniciativa mostrando seus desejos em relação às regras sociais, onde as brincadeiras são incorporadas pelas crianças através desse meio, ou seja, através do contexto social em que estão inseridas, entretanto com a orientação de profissionais ou mesmos com crianças mais velhas.

Dessa forma, para Piaget (1978) e Vygotsky (1988) o brincar e o jogar são atividades extremamente importantes para a criança e para seu desenvolvimento social e afetivo. Ambos valorizam a interação do indivíduo com o ambiente, sendo atuante no seu processo de desenvolvimento.

1.4 Jogos e brincadeiras na Educação Infantil

Na antiguidade greco-romana, tanto os jogos como as brincadeiras eram vistas como recreação e conseqüentemente utilizados como relaxamentos que antecederiam as atividades que exigiam esforço físico, esforço intelectual e também escolar. E durante a idade média, eram considerados como “não-sérios”, pelo fato de associarem aos jogos de azar, que era bastante comum na época.

No renascimento, a brincadeira e os jogos são vistos como procedimentos livres que favorecem ou mesmo beneficiam no procedimento de desenvolvimento da inteligência e provoca a criança ao estudo, dessa forma, atendendo essas necessidades ambos tornam-se estratégias para a aprendizagem dos conteúdos escolares. De tal modo, em contradição aos métodos verbalistas de ensino, os professores deveriam em seus conteúdos usar as formas lúdicas.

No romantismo, começa a constituir uma nova percepção de infância, onde a criança é notada como natureza de valor positivo, que através do jogo se expressa facilmente, o jogo e a brincadeira surgem como comportamentos típicos e espontâneos da criança, sua forma de expressão.

Claparède (1956) procura conceituar a “brincadeira” de uma forma pedagógica, onde apela à psicologia da criança, tendo influência da biologia e do romantismo, para ele, o jogo exerce um papel importantíssimo para o autodesenvolvimento e conseqüentemente servirá como método natural para a educação e uma ferramenta a ser utilizada para o desenvolvimento, onde afirma que é através dos jogos e brincadeiras que se desenvolve de maneira natural, assim como diz a pedagogia escola novista e a psicologia.

Na educação Infantil, as brincadeiras e os jogos possuem um valor educacional importantíssimo e a utilização destes traz várias vantagens para o processo de ensino aprendizagem. A brincadeira, de acordo com o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil “[...] é uma imitação, transformada no plano das emoções e das ideias de uma realidade anteriormente vivenciada.” (RCNEI, 1998, p.27).

Nesse sentido, os jogos e brincadeiras na escola são ferramentas disponíveis que podem contribuir significativamente na prática pedagógica do professor. Dessa forma, o uso do brinquedo/jogo educativo com fins pedagógicos remete-nos para a relevância desse instrumento para situações de ensino- aprendizagem e desenvolvimento infantil.

Dessa forma, ajuda-o a solucionar dificuldades de aprendizagem em diferentes contextos e ampliar as oportunidades de desenvolvimento das crianças. Em Almeida (1998) fica, pois claro que os jogos e as brincadeiras na educação da criança tornam-se de fundamental importância para formação do futuro cidadão, cabendo aos professores assegurarem este instrumento de formação da personalidade.

De acordo com Navarro e Prosdócimo (2012, p.637), “A brincadeira é uma atividade fundamental pra as crianças, e é preciso pensar, também, no brincar no contexto escolar, na relevância da mediação para que a criança brinque com qualidade”. O professor como mediador ocupa um papel de intermediário entre os alunos e o conhecimento orienta os alunos no processo de construção das suas próprias aprendizagens, contribuindo para que esse brincar seja garantido e que aconteça de forma dinâmica.

Esses profissionais precisam reconhecer a importância dos jogos e brincadeiras nessa fase de escolarização e considerar aquilo que a Base Nacional Comum Curricular prevê:

Os eixos estruturantes das práticas pedagógicas dessa etapa da Educação Básica são as interações e a brincadeira, experiências nas quais as crianças podem construir e apropriar-se de conhecimentos por meio de suas ações e interações com seus pares e com os adultos, o que possibilita aprendizagens, desenvolvimento e socialização. (Brasil, 2018, p. 37)

Segundo o que orienta o documento, as interações e as brincadeiras são os principais potencializadores das aprendizagens e, nesse sentido o brincar aparece como característica principal do cotidiano da educação infantil. Essa ênfase que a BNCC traz, fortalece a necessidade de que as aprendizagens sejam mobilizadas a partir das brincadeiras e interações para o desenvolvimento integral das crianças.

Os argumentos que a Base utiliza para tornar as brincadeiras como eixo da aprendizagem das crianças é que por meio delas se desenvolve e amplia-se “a expressão dos

afetos, a mediação das frustrações, a resolução de conflitos e a regulação das emoções.” (Brasil, 2028, p. 37).

Diante disso é que as brincadeiras precisam ser parte do cotidiano da pré-escola e para isso é necessário que o professor tenha real conhecimento das potencialidades do brincar. Quando falamos de brincadeiras, conforme já explicitado, estamos a falar também do jogo simbólico como forma de brincar com a imaginação e de criar fantasias que ajudam a criança a compreender o mundo.

1.5 O papel do professor na mediação brincadeiras na Educação Infantil

Na sociedade contemporânea, educação requer profissionais qualificados, atualizados e informados sobre as mudanças educacionais, sociais e comportamentais dos alunos. E de fato os docentes possuem um papel essencial no desempenho dos esforços para atingir uma educação de qualidade para todas as crianças.

Desse modo o docente deve utilizar as brincadeiras como eixo das aprendizagens, permitindo a interação entre as crianças e delas com os adultos em suas aulas, aumentando a possibilidade de as crianças aprenderem e se apropriarem de papéis sociais que permitem a interação e a vida em sociedade.

Para isso é necessário que procure ampliar cada vez mais as vivências da criança com o ambiente físico. Um ambiente físico muito rico de ajuda a diversificar as experiências nas crianças, permite que estabeleça relações, descubra e aprenda.

Diante disso, a função do educador infantil é essencial para entrelaçar a mediação entre o brincar e o aprender, onde ele precisa nortear os jogos e as brincadeiras como atividade didática- pedagógicas, sempre observando como a criança está recebendo os brinquedos e jogos, para assim conhecer melhor e ajudar no desenvolvimento de cada criança.

De acordo com Brito (2015, p. 77):

[...] a criança na educação infantil participa de sua aprendizagem e tem o apoio do adulto como colaborador que auxilia ou favorece situações, nas quais as crianças interagem com outras mais experientes, seja no seu agrupamento ou agrupamento subsequente. Também o professor é o mediador responsável pela estrutura que favorece sua aprendizagem. Tal estrutura possibilita que a criança seja mediada, por meio dos signos e instrumentos, ao entrar em contato, pela interação, com as brincadeiras e pelas diversas experiências.

Sendo assim é importante que a criança participe de forma efetiva e democrática no contexto da educação infantil. Contando com o incentivo do professor para a cooperação e o

trabalho em equipe. A criança necessita de orientação para aprender a ganhar, sem menosprezar os perdedores e saber perder.

É importante também a organização dos espaços, que precisam ser amplos, diferenciados e de fácil acesso e especializadas. Esse espaço é constituído como uma estrutura de oportunidades, organizado de forma a despertar o interesse da criança. Além desse espaço é preciso fazer a seleção de jogos e brincadeiras adequadas, o professor precisar ter noção de idade e às necessidades da criança, de acordo com a etapa de desenvolvimento que se encontra.

Assim, a participação em jogos e brincadeiras contribui para a formação de atitudes sociais: respeito mútuo, cooperação, obediência às regras, solidariedade, senso de responsabilidade e trabalho individual e em equipe.

CAPÍTULO II: PERCURSO METODOLÓGICO

Para este estudo foi realizada uma pesquisa qualitativa, buscando conhecer comportamentos, sentimentos, percepções entre outros aspectos. Segundo Godoy (1995, p. 21), na pesquisa qualitativa, “o pesquisador vai a campo, buscando “captar” o fenômeno em estudo a partir da perspectiva das pessoas nele envolvidas, considerando todos os pontos de vista relevantes.” A perspectiva qualitativa nos permitiu ouvir e perceber as ações dos sujeitos mediada pela brincadeira, seja o professor enquanto mediador ou as crianças como produtoras de cultura. Esse tipo de pesquisa foi a mais adequada para estudar o brincar na E. I como mobilizador da aprendizagem, portanto objeto de conhecimento de nosso interesse.

Esse tipo de pesquisa torna-se fundamental nas pesquisas que tomam a sala de aula como campo de estudos, pois as relações e interações humanas para serem conhecidas e compreendidas, necessitam de interpretação reflexiva sobre os aspectos subjetivos, neste caso quais as principais aprendizagens são construídas durante brincadeiras. E foi um estudo de caso, pois foi pesquisado apenas num CEI em uma turma específica, o segundo período.

A metodologia utilizada foi inicialmente um levantamento de obras bibliográficas acerca de conceitos como de jogos, brincadeiras, aprendizagem e crianças, elas serviram para esclarecer o que é cada um desses conceitos e definir o que chamamos de brincadeira neste trabalho, ou seja, chamamos de brincadeira e jogos simbólicos que é especificamente o “faz de conta”.

Sobre isso, Boccato (2006, p. 266), afirma que: “A pesquisa bibliográfica busca a resolução de um problema por meio de referenciais teóricos publicados, analisando e

discutindo as várias contribuições científicas.” Além dos esclarecimentos conceituais, este levantamento analisou ainda o contexto da escola, o percurso histórico da infância e da Educação Infantil, para só depois pensar as brincadeiras e jogos simbólicos na E.I, além das relações que se estabelecem nela quando brincam.

A pesquisa se deu de um estudo sobre a experiência interpretativa das relações entre os sujeitos e destes com o objeto de conhecimento, ou seja, a experiência entre a criança e as brincadeiras na escola, utilizando uma abordagem fenomenológica, que busca interpretar o mundo através da consciência do sujeito formulada com base em suas experiências.

Lima (2014 p. 12) “A fenomenologia procura examinar a experiência humana de forma rigorosa, como uma ciência descritiva. Desta maneira, a reflexão se faz necessária a fim de tornar possível observar as coisas tal como elas se manifestam e descreve-las”. Dessa forma, a fenomenologia foi útil no que diz respeito à interpretação das experiências vividas pelas crianças ao brincar na sala de aula e como isso leva à aprendizagem.

Para obter os resultados e respostas acerca da problematização apresentada neste trabalho, utilizamos como instrumento da pesquisa, uma pesquisa de campo, que consiste em entrar em contato com o campo de pesquisa, em um Centro de Educação Infantil, procurando apresentar as contribuições das brincadeiras no processo de aprendizagem das crianças, explicitando a sua importância nesse contexto. O estudo de campo Segundo Gil (2008):

Procura o aprofundamento de uma realidade específica. É basicamente realizada por meio da observação direta das atividades do grupo estudado e de entrevistas com informantes para captar as explicações e interpretações do que ocorre naquela realidade.

Trata-se de um estudo que não pretende mostrar que as brincadeiras são importantes, afinal isso já é consenso, o que ele busca é mostrar mais de perto quais aprendizagens acontecem quando a criança brinca no ambiente escolar. Sabemos que este ambiente por ser formal exige que as brincadeiras tenham um objetivo claro e consistente, ou seja, que se tenham intencionalidade, mas ao mesmo tempo promovam a autonomia das crianças.

Os instrumentos para coletas de dados foram entrevista semiestruturada com as crianças, do Centro de Educação Infantil pesquisada, no intuito de saber o que elas pensam e como vivenciam as brincadeiras em seu cotidiano escolar, foi uma conversa espontânea com as crianças com perguntas relacionadas com o assunto em questão. As crianças foram reunidas em um pequeno grupo de 8 crianças sendo 4 meninas e 4 meninos, durante o intervalo do recreio e as perguntas foram feitas em conjunto e sendo destacadas somente aquelas que serviriam para a pesquisa. Vale destacar que durante a pesquisa tivemos autorização somente

da professora da turma. Para a obtenção dos resultados da pesquisa foi aplicado o questionário com questões abertas e fechadas a 2 (duas) professoras do II período. No primeiro momento iríamos fazer entrevista, porém não tivemos êxito, decidimos então aplicar o questionário com as professoras pois foi a única maneira de conseguir respostas para nossa pesquisa, visto que houve várias recusas nesse processo de construção de dados, foi necessário utilizar o questionário para conhecer como elas inserem as brincadeiras no cotidiano das crianças e qual a relevância dessa atividade e em que momento elas dedicam a essa ação.

Observação foi realizada em sala de aula, a fim de compreender a contribuição dos jogos e brincadeiras no processo de aprendizagem das crianças, ela nos permitiu trazer à luz as particularidades das crianças em sua ação mais característica de sua idade que são as brincadeiras.

Nesse sentido Proença (2007, p.16) diz que:

Na observação participante o pesquisador vivencia pessoalmente o evento de sua análise para melhor entendê-lo, percebendo e agindo diligentemente de acordo com as suas interpretações daquele mundo; participa nas relações sociais e procura entender as ações no contexto da situação observada.

Para saber como as brincadeiras acontecem e como elas podem se constituir em aprendizagens importantes para o desenvolvimento integral das crianças, foi necessário reunir e organizar os dados construídos a partir da perspectiva dos sujeitos, comparados com as observações realizadas.

Realizamos a observação numa sala de aula do II período da Educação Infantil, no período de 30 dias. Foram feitas anotações no diário de campo para registrar os acontecimentos e fazer esse detalhamento de como foram e se foram realizadas as atividades envolvendo jogos e brincadeiras, houve a participação ativa em sala de aula, junto com a professora e alunos durante o desenvolvimento das atividades.

Através disso nos permitiram conhecer como as brincadeiras estão sendo desenvolvidas em sala de aula e quais as principais contribuições destas no processo de aprendizagem das crianças.

Sabemos que jogos e brincadeiras adentraram o espaço da sala de aula, historicamente para se opor à pedagogia tradicional que se dava por meio da disciplinarização e da transmissão de conhecimentos morais e intelectuais. Atualmente esta prática deu lugar a uma pedagogia que busca recorrer ao contexto mais amplo para uma atuação mais próxima da realidade e das necessidades formativas dos sujeitos.

É nesse contexto que as brincadeiras nas escolas, especialmente de Educação Infantil ganham relevância, de modo que os jogos e as brincadeiras fazem parte do cotidiano das

escolas, ou seja, se transformaram em instrumento pedagógico. Quanto à importância das brincadeiras na educação e na aprendizagem das crianças é aceita quase que unanimemente, nos propusemos por meio deste estudo refletir sobre quais aprendizagens as brincadeiras ajudam a desenvolver, como estas influem na aprendizagem das crianças e, por fim, as formas como o professor utiliza os jogos e as brincadeiras na sala de aula.

CAPÍTULO III: ANÁLISE DOS DADOS

Neste capítulo abordamos os resultados que foram construídos a partir dos dados coletados e, posteriormente submetidos à interpretação criteriosa, a fim de que os objetivos pudessem ser cumpridos. Assim os resultados desta pesquisa, construídos através da observação, da aplicação do questionário e entrevistas, além disso, de fatos e informações percebidas diretamente no contexto da sala de aula foram indispensáveis para revelar quais são as contribuições dos jogos e brincadeiras no processo de aprendizagem das crianças do II Período da Educação Infantil.

A escola onde a pesquisa foi desenvolvida está localizada em uma área periférica no município de Parintins, e atende alunos de família de classe baixa. A escola dispõe de 11 salas de aulas, 01 laboratório de informática, 01 quadra de esporte coberta, 01 cozinha, 1 sala de leitura, 02 banheiros adequados a Educação Infantil e 02 banheiros para adultos, 01 secretaria, 01 refeitório, 01 dispensa, 01 pátio coberto e uma área verde. Atualmente atende crianças do I e II Período da Educação Infantil no turno matutino e Ensino Fundamental- anos iniciais nos turnos matutino e vespertino.

A interpretação da realidade estudada nos coloca diante da necessidade de elencar as principais contribuições que correspondem ao ato de brincar dentro da pré-escola, esse é o nosso principal objetivo e parte mais importante do trabalho, pois a partir disso que visa esclarecer e desvendar as questões norteadoras da pesquisa, uma vez que descreve como ocorreu e nos mostra os caminhos traçados, e a confirmação e resultado dos objetivos propostos no trabalho.

Estivemos diretamente em campo de pesquisa, ou seja, em sala de aula, realizando observações e entrevista com as crianças, permitindo dessa forma acompanhar contextos de escolas diferentes onde são utilizados os jogos e brincadeiras dentro do ambiente escolar.

Para uma análise mais detalhada, adotamos os quadros com as respostas dos professores acerca do tema, com a intenção de melhor visualizar o que dizem e facilitar nossas análises. Cada questão que era lançada tinha o intuito de saber como eles percebem e como

utilizam os jogos e brincadeiras enquanto ferramentas pedagógicas em suas práticas cotidianas.

As professoras foram receptivas em auxiliar na pesquisa, se dispuseram em responder o questionário. Para que pudéssemos interpretar as respostas dadas, optamos por identificar cada uma delas por letras, ou seja, professora A e professora B e explanaremos as perguntas feitas de modo articulado e aproximando os assuntos, visando melhor compreensão do objeto de estudo.

A primeira pergunta proferida foi:

1. Você utiliza jogos e brincadeiras como ferramenta pedagógica? Por quê?

Professora A	<i>Sim. Pois as estratégias de ensino com utilização de jogos e brincadeiras através do lúdico, desperta nas crianças o interesse em participar e interagir junto com o professor e os colegas. Essas estratégias saem do convencional do professor que não se limita apenas em transmitir conhecimento.</i>
Professora B	<i>Sim. É o que elas mais gostam e participam bastante. Principalmente nas brincadeiras.</i>

Dessa forma, os jogos e as brincadeiras são atividades que a escola se apropriou para finalidades de ensino e é algo que não há controvérsias entre professores, especialmente dos anos iniciais do Ensino Fundamental. Os professores reconhecem a contribuição para o processo de ensino visando à aprendizagem das crianças. Para Almeida (2000, p.22) “o ato consiste em uma atividade livre, conscientemente tomada como não séria e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total”.

O professor apresenta os jogos e as brincadeiras como forma de diversão e ao mesmo tempo aprendizado para os alunos e essa prática não é recente, os jogos e brincadeiras foram introduzidos na sala de aula como forma de resistência ao ensino tradicional. Huizinga (2000), afirma que brincar na escola não é uma prática recente, foi uma iniciativa que se opunha à forma como a educação tradicional tratava a educação das crianças.

Desde as influências do movimento escolanovistas, o brincar é introduzido e o lúdico começa a fazer parte do contexto da escola. Porém, é preciso pensar as finalidades que os jogos e as brincadeiras assumem hoje, e como estas atividades são transformadas em instrumentos pedagógicos. Nesse sentido, foi realizada a seguinte pergunta:

2. Qual o objetivo de se utilizar jogos e brincadeiras em sala de aula?

Professora A	<i>Nunca realizo jogos e brincadeiras para passar tempo, sempre que é utilizado tem seu objetivo com o intuito de ensino e aprendizagem.</i>
Professora B	<i>Os jogos e brincadeiras são utilizados como prática pedagógica, conseqüentemente é prazerosa para a criança e contribuindo de forma significativa no processo de ensino aprendizagem. Pois a prática dessa estratégia para mim é seguindo a BNCC não podem andar separadas.</i>

As professoras afirmam que o brincar é elemento norteador da prática, não pode ser apenas de uso desprezioso, há que ter um objetivo claro para ser de fato um instrumento pedagógico. Os jogos e brincadeiras carregam em si o conteúdo de ensino, pois desenvolvem a criatividade, despertam a imaginação e ajudam na construção de conhecimentos importantes para a escola e para a vida.

Na BNCC, a Educação Infantil é sistematizada a partir da concepção de campos de experiências de aprendizagens, sendo eles um arranjo curricular para as crianças dessa etapa da educação. Os campos são: “O eu, o outro e o nós; corpo, gestos e movimentos: traços, sons, cores e formas; escuta, fala e pensamento e imaginação; espaços, tempos, quantidades, relações e transformações”; “corpo, gesto e movimento” etc.. Dessa forma, as brincadeiras são um recurso e uma possibilidade que pode estar presente e ser trabalhada em cada campo de experiência, pois as crianças conseguem explorar o mundo de várias formas, o espaço e os objetos por meio do corpo, através dos sentidos, gestos e movimentos.

Como já mencionado, o brincar é um dos eixos estruturantes da Educação Infantil que assegura os 05 direitos de aprendizagem e desenvolvimento para que as crianças tenham condições de aprender e se desenvolver. A finalidade pedagógica dos eixos é que a criança possa experimentar, desenvolver e socializar a partir dessas práticas.

Os jogos e as brincadeiras são ferramentas pedagógicas que ajudam o ensino e aprendizagem em todos os campos de experiências, eles podem se articular de modo a desenvolver aprendizagens em vários campos. As brincadeiras podem ser fontes de desenvolvimento das aprendizagens de forma prazerosa e de forma clara, o planejamento do professor precisa considerar formalmente.

Com o objetivo de saber do professor a visão que os alunos demonstravam nas aulas e foram realizadas as seguintes perguntas: Em sua opinião, os pais e até mesmo as crianças veem os jogos e brincadeiras como parte da aula ou como momento de descontração?

Professora A	<i>Na maioria das vezes eles não entendem o processo, acontece muito, no dia que fazemos somente essas atividades, as pessoas não olham como atividades e sim como brincadeiras. Mas aos poucos, eu tento as fazer enxergarem diferente, como algo que ajuda elas aprenderem.</i>
Professora B	<i>O ensino é o que eu vou transmitir para as crianças, para isso utilizo estratégias. Já a aprendizagem vai depender de como a criança vai aprender e absorver. Lembrando que cada criança é singular, assim tem seu tempo e sua maneira de aprender. O ensino através de jogos e brincadeiras é significativo no processo de ensino aprendizagem.</i>

Nota-se na fala das professoras, que muitas das vezes que as crianças e os adultos pensam que no momento das atividades estão ali para se divertir, costumam menosprezar as

brincadeiras ignorando o potencial que ela tem e o impacto na aprendizagem das crianças, ou seja, não veem os jogos simbólicos e brincadeiras como uma atividade escolar importante, contudo apesar dessas visões, as crianças sentem-se motivadas em participar e aprendem de forma significativa e apesar de não perceberem estão aprendendo com suas ações no ato de brincar.

Assim, percebe-se que as crianças se divertem e vivem o momento sem se preocupar com o objetivo proposto pelos educadores, contudo mesmo não entendendo estão aprendendo e interagindo uma com as outras. O jogo e a brincadeira propõem a imaginação, a interação social, o desenvolvimento psicomotor das crianças, além de desenvolver outras habilidades dos alunos. Desta maneira ao perguntar: Quais os resultados positivos ou negativos de utilizar os jogos e brincadeiras com crianças do II Período? As professoras responderam:

Professora A	<i>A socialização entre pares, raciocínio lógico, obedecer a regras e combinados, trabalhar a concentração e participação etc. Por si só as brincadeiras e jogos fazem parte da educação infantil, quando na hora da rodinha cantamos uma música que faz uso de gestos, regras, etc, elas estão desenvolvendo várias habilidades. Não vejo como negativo, pois essas estratégias nunca estão isoladas na educação infantil.</i>
Professora B	<i>Nos jogos e brincadeiras a criança interage uma com as outras, seus movimentos no espaço, colaboração, autonomia e estimula a percepção de todas as formas. Não há ponto negativo em brincar e jogar.</i>

Nas respostas das professoras é notório que o brincar é necessários na sala de aula, no ambiente escolar num todo. E analisando essa afirmativa, pode-se dizer que os resultados que estes oferecem são positivos e contribuem de forma significativa no ensino aprendizagem das crianças, além de promover um momento de interação entre professor e aluno, e aluno-aluno.

Para Macedo (2015), as crianças se divertem e aprendem ao mesmo tempo. A utilização de atividades lúdicas como as brincadeiras é fundamental para a criança, pois proporciona novos saberes e aprendizagens onde cada criança demonstra no brincar suas especificidades, estimulam o desenvolvimento de seu raciocínio, sua criatividade, coordenação motora, a sua imaginação e ajuda de maneira direta no seu meio social, desenvolvem habilidades que são imperceptíveis quando utilizados apenas atividades teóricas.

3.1 As contribuições das brincadeiras na aprendizagem da criança

Sabemos da valiosa importância de proporcionar as crianças uma aula divertida e que ao mesmo tempo traga um conhecimento significativo para sua vida, dessa forma, trazendo a

ludicidade para o ambiente escolar, proporciona através dos jogos e brincadeiras momentos que as crianças brinquem e aprendem ao mesmo tempo.

O professor que percebe a importância dos jogos e das brincadeiras para o desenvolvimento da criança, cria espaços que ajudam nesse processo. De acordo com Brito (2015, p. 37): “Entende-se que a prática de mediar precisa ter um olhar para a criança, no contexto de suas experiências, para ampliá-las”. Precisa também incentivar a cooperação e o trabalho em equipe para que atinjam suas metas comuns, ou seja, não se trata de uma atividade sem pretensão, desobrigada de planejamento.

Nesse sentido, perguntamos aos educadores sobre a importância das brincadeiras na sala de aula e quais os desafios que enfrentam em colocar em prática.

Professora A	<i>É importante levar para a criança algo que desperte a curiosidade, o interesse, assim consequentemente o ensino se apresenta de forma eficaz, a criança brinca e aprende. Nem sempre precisa de regras, essas estratégias são aplicadas muitas vezes sem intervenção do professor. Muitas vezes, a escola não tem recursos para jogos, mas os professores se ajudam e conseguimos construir jogos ou comprar brinquedos.</i>
Professora B	<i>É muito importante, pois são instrumentos valiosos no processo da aprendizagem da criança. Aprender brincando é mais divertido. E com ajuda da escola e dos outros professores fica viável ter jogos e brinquedos.</i>

Por meio dos jogos e das brincadeiras a criança supera suas dificuldades de aprendizagem, adquire experiências e incorpora valores, por isso, é fundamental que o educador utilize esses recursos disponíveis, mas para a colocar as brincadeiras em ação, basta a imaginação (Brougère, 2010). Além do interesse em saber a importância dos jogos e brincadeiras no II período fez-se necessário perguntar “De que forma os jogos e brincadeiras propiciam esse aprendizado? Onde as professoras responderam:

Professora A	<i>Através socialização entre pares, raciocínio lógico, obedecer a regras e combinados, trabalhar a concentração e participação etc.</i>
Professora B	<i>Nas brincadeiras, pode ser realizada de maneira livre ou orientada, mas, livre é bem melhor pois a criança se torna mais autônoma e consegue resolver os problemas diários. Nos jogos é diferente, pois jogos precisam de regras que precisam ser seguidas. Por isso, as crianças precisam e gostam mais das brincadeiras.</i>

Assim, a participação em jogos contribui para a formação de atitudes sociais como o respeito mútuo, solidariedade, cooperação, obediência em regras e entre outros, indo além de sua imaginação. Nas brincadeiras, se desenvolve o espírito construtivo, a imaginação, a capacidade de interagir socialmente, abrindo caminho para o desenvolvimento no processo de ensino aprendizagem. (Bueno, 2010)

E para um resultado eficaz houve a necessidade de saber quais os jogos e brincadeiras que são utilizados pelas professoras. Considerando a importância de que cada jogo ou brincadeira pode auxiliar para determinado ensino e aprendizagem.

Professora A	<i>Músicas gesticuladas, faz de conta, contação de história dramatizadas, amarelinhas de números e vogais, quebra – cabeça, boliche dos números e alfabeto, dança da cadeira, percurso psicomotor etc.</i>
Professora B	<i>Depende do planejamento e do tema trabalhado, mas os jogos que eles mais gostam é: passa a bola, jogo da memória, corpo humano, quebra cabeça. Brincadeiras: as livres (sendo que o professor sempre está por perto) pega-pega, brinquedos da sala, tiro ao alvo, de roda, e outras que surgem dependendo do tema trabalhado.</i>

Esses jogos e brincadeiras permitem que as crianças construam relações afetivas com os colegas e até mesmo com os brinquedos, desenvolvam o autoconhecimento e também conheçam melhor o outro, aprendendo a lidar e a respeitar o limite de cada um. Dessa maneira as brincadeiras apresentadas andam em consonância com a Base Nacional Comum Curricular, presente nos campos de experiência da Educação Infantil.

Acerca dos jogos e brincadeiras também foram feitas perguntas para as crianças da turma do II Período, onde tornou-se interessante analisar suas respostas. As crianças são espontâneas e se expressam facilmente quando o tema da conversa é importante e de agrado das mesmas. Dentre as perguntas feitas tinha em específico uma, com o propósito de saber se gostavam de jogos e brincadeiras, e com que frequência brincavam e jogavam em sala de aula ou nos ambientes da escola, além de outras perguntas que foram surgindo no decorrer do diálogo.

Nesse intento foram entrevistadas oito crianças no total, sendo quatro meninas e quatro meninos. Vale ressaltar que a pesquisa não tem como objetivo comparar ou discutir a prática do professor, mas como utilização dos jogos e brincadeiras nas instituições mobiliza as aprendizagens necessárias às crianças das turmas do II Período.

Desta forma, para discutir sobre as falas das respostas das crianças e utilizá-las no trabalho, perguntei se eu poderia colocar seus nomes de verdade ou nomes inventados e elas optaram por nomes de frutas, por esta razão os nomes não estão identificados, tornou-se necessário colocar nomes fictícios, e como elas escolheram nomes de frutas, identifiquei-as assim.

Para dar início à entrevista, procurei deixa-las à vontade sendo assim, iniciei: “Vocês gostam de jogos e brincadeiras?” as oito crianças responderam “SIM!”, demonstrando dessa maneira que é algo agradável e o brincar e jogar estão entrelaçados e presentes no dia a dia das crianças, ou seja, é comum participarem dessas ações mesmo nos diferentes contextos que cada uma vivem.

Partindo disso, sobre fia outra pergunta: Com que frequência vocês participam de brincadeiras em sala de aula ou nos ambientes da escola? Destacamos duas respostas de dois alunos:

Abacaxi (05 anos)	<i>Na sala com a professora só algumas vezes, nós brincamos mais pela parte da tarde na escolinha.</i>
Maça (05anos)	<i>Sexta-feira é o dia que mais brincamos.</i>

Pode-se perceber que há de fato a utilização dos jogos e brincadeiras nas atividades escolares e que as crianças também usufruem dessas ações, pois no Centro Educativo, praticamente todos da turma que estudam pela manhã na escola regular e, frequentam a pela parte da tarde atividades extra escolares na mesma instituição (por exemplo, pintura, desenho, crochê e etc.). Nas aulas, tem dias específicos para os professores utilizarem os jogos e brincadeiras durante a semana, ou seja, há um dia que é destinado a essa atividade com mais constância.

Ainda sobre a utilização dos jogos e brincadeiras, foram realizadas as seguintes perguntas: Quais jogos e brincadeiras vocês gostam mais? Vocês brincam sozinhos ou com outras crianças?":

Banana (04anos)	<i>A gente brinca de tri-ci-lo-me-lo, manja-cola, pega-pega, esconde-esconde. Eu brinco só com duas pessoas.</i>
Abacate (05anos)	<i>Eu gosto do jogo do dado, eu tenho lá em casa também. Tem os numerais e se cair o 5 no dado aí tu ganha. Eu sou bom no jogo do dado e ganho meus amigos.</i>
Melancia (04anos)	<i>Eu gosto quando nós vamos para a quadra brincar de bola e queimada, mas só é as vezes na educação física, todo mundo brinca.</i>

Podemos observar diferentes tipos de jogos e brincadeiras que as crianças participam, contudo o que nos chama atenção é que cada criança nos traz em suas falas brincadeiras do seu dia a dia, que fazem parte do seu contexto, da realidade do seu cotidiano, jogos e brincadeiras que aprenderam junto na sua casa, na rua ou mesmo na escola.

Com o propósito de esclarecer sobre o brincar no ambiente escolar, as crianças foram indagados: A professora brinca com vocês na escola, ela utiliza jogos e brincadeiras na aula? O que vocês brincam mais em sala de aula?

Morango (05 anos)	<i>A gente brinca sim, quando terminamos nossa tarefa no final da aula, ela dá massinha e o negócio de montar.</i>
Maracujá (04 anos)	<i>É verdade, ela pede pra fazer o nosso nome com a massinha e faço os números também. Tem dias que ela dá a massinha e tem dias que ela dá o brinquedo de montar.</i>
Laranja (05 anos)	<i>Eu tento terminar rápido minha atividade pra eu brincar, as vezes não dá tempo.</i>

Diante as falas das crianças, observa-se que há o uso dos jogos e brincadeiras que são livres e também dirigidas, no caso das “massinhas”, eles são orientados a fazer o nome e os numerais, e os jogos de encaixe são mais livres e as crianças brincam sem ter nenhum objetivo proposto pela professora.

Importante perceber que nas falas das crianças há uma clara separação entre o que é atividade escolar e o que é brincadeira.

E através das observações em sala de aula, realmente em uma das escolas as crianças tinham um tempo para brincar no fim da aula, o que chamou atenção certa vez, foi que a professora deixou as crianças com os brinquedos de encaixe, e um grupo de crianças estava brincando no chão com as peças, e por descuido é esbarrado num dos blocos montados no chão e a criança diz “Não chuta a casa professor”.

Ou seja, a criança estava brincando e representando aquilo que ela vê no seu contexto, as casas, carros, árvores e até o campo, entre outras coisas representadas. Além de usar a imaginação para construir aquilo, a coordenação motora no manuseio das peças e o trabalho em grupo com seus colegas. Através de algo que parece simples jogado no chão de uma brincadeira livre, há muito significados e de certa forma a criança está aprendendo.

Cada brincadeira cumpre uma finalidade que não se limita aos objetivos de aprendizagens escolares, mas vai além disso. Brincar envolve aquilo que há de mais sublime na vida da criança e não pode ser pensado como algo à parte do seu cotidiano.

No quadro abaixo podemos ver a relação das brincadeiras citadas pelas crianças, professoras e observadas durante a pesquisa, relacionando-as aos objetivos de aprendizagem que eles se propõem em desenvolver:

1. O eu, o outro e o nós	2. Corpo, gestos e movimentos	3. Traços, sons, cores e formas	4. Escuta, fala, pensamento e imaginação	5. Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações
- Brincadeira de roda - Casinha - Maternagem	- Pular corda - Pega-pega - Tri-ci-lo-me-lo	- Cantigas de roda - Imitar animais - Modelagem - Monta-monta	- Brincadeira de roda - Pescaria	- Pega-pega - Dança da cadeira - Pescaria - Modelagem
(EI03EO01) Demonstrar empatia pelos outros, percebendo que as pessoas têm diferentes sentimentos, necessidades e maneiras de pensar e agir	(EI03CG02) Criar com o corpo formas diversificadas de expressão de sentimentos e emoções, tanto nas situações do cotidiano quanto em brincadeiras, dança, teatro e música.	(EI03TS01) Utilizar sons produzidos por materiais, objetos e instrumentos musicais durante brincadeiras de faz de conta, encenações, criações musicais, festas.	(EI03EF02) Inventar brincadeiras cantadas, poemas e canções, criando rimas, aliterações e ritmos.	(EI03ET1) Estabelecer relações de comparação entre objetos, observando suas propriedades.

Das brincadeiras tanto as observadas em sala de aula como as mencionadas pelos professores e crianças, podemos observar nesse quadro que as aprendizagens que decorrem são as seguintes, exemplo: No campo de experiência “O eu, o outro e o nós”, observamos que

a brincadeira de roda, de casinha e de maternagem, desenvolvem esses objetivos de aprendizagem. As crianças estão representando papéis sociais e nessa representação elas cumprem regras, que são colocadas e construídas na coletividade. As brincadeiras desenvolvem para além das propostas pedagógicas a expressão livre, a criatividade, a imaginação, a atenção, entre outros. Na Educação Infantil as brincadeiras citadas desenvolvem a empatia, sentimento de alteridade, respeito ao outro.

Dessa forma, concluímos que os jogos e as brincadeiras se fazem importantes no processo de ensino e aprendizagem com crianças de II período e, nas aulas em que as brincadeiras são colocadas em prática há uma mobilização maior de aprendizagens necessárias para o desenvolvimento integral das crianças.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com base nas percepções apreendidas nesse trabalho, chegamos a compreensão que as brincadeiras nas turmas de II período de Centros de Educação Infantil desenvolvem diferentes aprendizagens e muito importantes e o educador deve ficar atento quanto aos jogos e brincadeiras que serão utilizados, para que estes atendam às necessidades individuais e coletivas de acordo com a faixa etária de cada criança.

O jogo e a brincadeira propõem a imaginação, a interação social, o desenvolvimento psicomotor das crianças, além de desenvolver outras habilidades. E o professor como mediador, pode auxiliar nesse processo, acompanhando de perto as ações da criança, reconhecendo a contribuição para o processo de ensino visando a aprendizagem dos alunos.

Através dessa pesquisa, pôde-se alcançar o objetivo proposto que foi analisar a contribuição das brincadeiras no processo de aprendizagem das crianças da turma do II período em um Centro de Educação Infantil no município de Parintins-AM. Identificando quais brincadeiras podem se constituir com mobilizadora do processo de aprendizagem das crianças no contexto da Educação Infantil, observando como as brincadeiras são utilizadas em sala de aula pelo professor em um Centro Educacional Infantil e refletindo sobre a importância dos jogos e brincadeiras enquanto instrumento da aprendizagem das crianças da Educação Infantil, quebrando o tabu que o brincar e o jogar na escola não são apenas para um momento de descontração do aluno.

Concluímos o trabalho enfatizando quanto a importância de utilizar os jogos e brincadeiras na construção desse conhecimento na educação infantil, constatando que

despertam na criança uma aprendizagem significativa e que ao brincar a criança adquire hábitos e atitudes para o convívio social e para seu crescimento intelectual.

Diante destas constatações é possível afirmar que as aprendizagens que decorrem das brincadeiras além de auxiliar o professor nos conteúdos, tornam as aulas mais prazerosas e as crianças adquirem novas formas de pensar, provocando de acordo com as falas das professoras, o raciocínio lógico, a coordenação, cooperação, além de proporcionar a imaginação das mesmas e desenvolvem também a sensibilidade e a construção do conhecimento.

REFERÊNCIAS

- ARIÈS, Phelippe. **História social da criança e da família**. 2ª ed. Rio de Janeiro, 1986.
- ALMEIDA, P.N. **Educação lúdica**. São Paulo: Loyola, 2000.
- ALMEIDA, Teixeira de Oliveira. **Jogos e Brincadeiras no Ensino Infantil e Fundamental**. Cortez Editora, 1998.
- BOCCATO, Vera Regina Casari. Metodologia da pesquisa bibliográfica na área odontológica e o artigo científico como forma de comunicação. São Paulo, 2006)
- BUENO, Elizangela. **Jogos e Brincadeiras na Educação Infantil: ensinando de forma lúdica**. Londrina, 2010).
- BRASIL, **Diretrizes curriculares nacionais para a educação infantil**. Secretaria de Educação Básica. Brasília: MEC, 2010.
- BRASIL, Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018.
- BRASIL, **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998.
- BRITO, Ângela do céu Ubaiara. **Prática de mediação e o brincar na Educação Infantil**. Jundiaí. Paco Editorial, 2015.
- BROUGÈRE, Gilles. **Ninguém nasce sabendo brincar**. É preciso aprender. Revista Nova Escola. São Paulo: Março, 2010.
- CLAPARÈDE, Eduardo. **Psicologia da criança e Pedagogia Experimental**. São Paulo: Editora do Brasil, 1956.
- GADOTTI, Moacyr. **A escola e o professor: Paulo Freire e a paixão de ensinar**. São Paulo, 1 ed. Publisher Brasil. 2007.
- GIL. Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4.ed. São Paulo: Atlas, 2008.
- GODOY, Arilda Schmidt. **Pesquisa qualitativa: Tipos Fundamentais**. São Paulo, v.35, 1995.
- HUIZINGA, J. Homo Ludens. 4.ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.
- KISHIMOTO, Tikuso Morchida. **O Jogo e a Educação Infantil**. 1994, p. 105-128. Artigo, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 1994.
- KISHIMOTO, Tikuso Morchida (org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a Educação**. 3ª Ed.

São Paulo: Cortez 1998.

_____. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** 8ª Ed. São Paulo, Cortez, 1996.

_____. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** 11ª Ed. São Paulo, Cortez, 2008.

KRAMER, Sonia. **Por entre as pedras: arma e sonho na escola.** São Paulo: Ed Ática, 1993.

LIMA, Antonio Balbino Marçal (org.). **Ensaio sobre fenomenologia: Husserl, Heidegger e Merleau- Ponty.** Editus. Ilhéus, BA, 2014.

MACEDO, L. de. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar.** Porto Alegre: Editora Artimed, 2015.

NAVARRO, Mariana Stoeterau; PRODÓCIMO, Elaine. **Brincar e Mediação na escola.** Florianópolis, 2012)

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança.** 3ª Ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

POSTMAN, N. **Desaparecimento da infância.** Rio de Janeiro: Graphia, 1999.

PROENÇA, Wander de Lara. **Observação Participante.** Revista Antropos- vol.02. 2007.

VYGOTSKI, L.S. **A formação social da mente.** 2ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1988.

APÊNDICE- QUESTIONÁRIO E ENTREVISTA PARA AS PROFESSORAS DA EDUCAÇÃO INFANTIL E ALUNOS DO II PERÍODO

Esclarecimento- Foi necessário entrar em contato com o campo da pesquisa no Centro de Educação Infantil, para analisar como acontece a relação de ensino aprendizagem sem e com os jogos e brincadeiras. Foi realizada observação direta das atividades do grupo estudado fazendo se assim anotações do que acontece naquela ambiente. O questionário e entrevista abaixo é parte de uma pesquisa referente ao Trabalho de Conclusão de Curso de Pedagogia da Universidade do Estado do Amazonas.

Questionário para as professoras da educação infantil

1. Qual seu nome?
2. Qual sua idade?
3. Quantos anos atua na carreira docente?
4. Você utiliza jogos e brincadeiras como ferramenta pedagógica?
5. As crianças são participativas nas aulas que o professor (a) utiliza os jogos e brincadeiras?
6. Os jogos e brincadeiras são utilizados para a diversão dos alunos e como passa tempo ou toda vez que utilizados tem como objetivo o ensino aprendizagem da criança?
7. Em sua opinião, as crianças estão aprendendo de forma significativa?
8. Em sua opinião, ao utilizá-los, os alunos veem os jogos e brincadeiras como parte da aula ou somente como momento de diversão?
9. Utilizar os jogos e brincadeiras com crianças do II período traz resultados positivos?
Se sim, quais?
10. Utilizar os jogos e brincadeiras com crianças do II período traz resultados negativos?
Se sim, quais?
11. Para você, os jogos e brincadeiras contribuem no processo de ensino aprendizagem das crianças?
12. Essa aprendizagem ocorre de maneira eficaz?
13. Fazendo uma reflexão. Qual a importância de utilizar os jogos e brincadeiras como instrumentos de aprendizagem da criança?

14. Que tipo de jogos e brincadeiras são utilizados por vocês educadores?

Entrevista para alunos do II período

1. Você gosta de jogos e brincadeiras?

2. Você gosta das aulas do professor(a)?

3. O professor(a) costuma utilizar jogos e brincadeiras em sua aula?

6. Quais jogos ou brincadeiras você mais gosta?

7. Com que frequência são utilizados o jogos e brincadeiras em sala de aula ou no ambiente escolar?