



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CAMPUS III
CENTRO HUMANIDADES
DEPARTAMENTO PEDAGOGIA
CURSO DE / PROGRAMA DE GRADUAÇÃO EM PEDAGOGIA**

MARIA APARECIDA DA COSTA SILVA

**O USO DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL:
COMO OS PROFESSORES UTILIZAM O LÚDICO?**

**GUARABIRA-PB
2020**

MARIA APARECIDA DA COSTA SILVA

O USO DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: COMO OS PROFESSORES UTILIZAM O LÚDICO?

Trabalho de Conclusão de Curso (Monografia) apresentado a/ao Coordenação /Departamento do Curso Pedagogia da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título de Pedagogo em Pedagogia.

Área de concentração:
Fundamentos da educação e formação docente

Orientadora: Ms Arilane Florentino Felix de Azevêdo

**GUARABIRA-PB
2020**

É expressamente proibido a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

S586u Silva, Maria Aparecida da Costa.
O uso dos jogos e brincadeiras na educação infantil
[manuscrito] : Como os professores utilizam o lúdico? / Maria
Aparecida da Costa Silva. - 2020.
36 p.
Digitado.
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em
Pedagogia) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de
Humanidades , 2020.
"Orientação : Profa. Ma. Arilane Florentino Felix de
Azevêdo , Coordenação do Curso de Pedagogia - CH."
1. Educação Infantil. 2. Jogos. 3. Lúdico. 4. Brincadeiras .
I. Título

21. ed. CDD 372.24

MARIA APARECIDA DA COSTA SILVA

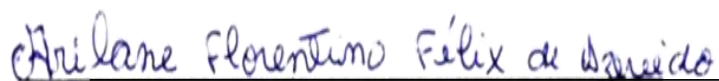
O USO DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Trabalho de Conclusão de Curso (Monografia) apresentado a/ao Coordenação /Departamento do Curso Pedagogia da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título de Pedagoga em Pedagogia.

Área de concentração: Fundamentos da educação e formação docente

Aprovada em 03 de Dezembro de 2020

BANCA EXAMINADORA



Profa. Ms. Arilane Florentino Felix de Azevêdo (Orientador)

Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



Profa. Ms Monica de Fátima Guedes de Oliveira

Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



Profa. Sheila Gomes de Melo

Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

GUARABIRA

2020

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente à Deus por me proporcionar saúde, força, perseverança e motivação.

Ao meu companheiro e noivo Antônio Guedes pelo apoio constante, amor e paciência, por toda dedicação, por me motivar e incentivar minha pesquisa.

A minha orientadora Arilane Florentino Félix de Azevedo pelo profissionalismo, orientações e incentivo em todo processo da pesquisa.

Aos familiares e amigos que contribuíram de forma direta e indireta para essa conquista, em especial minha amiga Madalena Avelino, por todo seu apoio e companheirismo.

RESUMO

O/a educador/a deve investir e procurar diferentes técnicas e métodos de ensino/aprendizagem para conseguir mediar o conhecimento de forma ampla e significativa para os alunos. O lúdico é um dos recursos pedagógicos mais utilizados para desenvolver habilidades e estimular a aprendizagem dos educandos. Os jogos e brincadeiras constituem uma ferramenta riquíssima que entre seus benefícios estão o desenvolvimento da criança, a aprendizagem, o desenvolvimento cognitivo intelectual e emocional da mesma. Este estudo buscou refletir a forma que os professores/as da Educação Infantil utilizam os jogos e brincadeiras e como os mesmos contribuem na aprendizagem dos alunos. Os objetivos específicos foram os seguintes: analisar as contribuições dos jogos e brincadeiras no processo de aprendizagem, observar se as escolas oferecem materiais necessários para o uso de jogos pedagógicos e averiguar como os brinquedos lúdicos contribuem na aprendizagem. Para realizar esta pesquisa foram utilizados dois instrumentos, um questionário e uma entrevista, teve a participação de 8 professores (as) da educação infantil e a partir dos resultados foram escolhidos 2 professores para participar da entrevista. Tendo como base alguns teóricos como Piaget (1971), Vigostky (1998), Kishimoto (2011) e Barros (2009). As pesquisas aplicadas permitem entender que o uso do lúdico na Educação Infantil requer maior compromisso do educador em relação a conteúdos trabalhados. Entendeu-se que os jogos e brincadeiras são fundamentais para o desenvolvimento da criança e que essas atividades precisam gerar valor e fazer sentido para os alunos/as e para os/as professores/as

Palavras chave: Educação Infantil. Jogos. Lúdico. Brincadeiras.

ABSTRACT

The educator should invest and seek different teaching/learning techniques and methods in order to mediate knowledge in a broad and meaningful way for students. Play is one of the most used pedagogical resources to develop skills and stimulate the learning of students. Games and games are a very rich tool that among its benefits are the child's development, learning, intellectual and emotional cognitive development of the child. This study sought to reflect the way that early childhood education teachers use games and games and how they contribute to students' learning. The specific objectives were: to analyze the contributions of games and games in the learning process, to observe whether schools offer materials necessary for the use of pedagogical games and to investigate how playful toys contribute to learning. To perform this research, two instruments were used, a questionnaire and an interview, had the participation of 8 teachers of early childhood education and from the results were chosen 2 teachers to participate in the interview. Based on some theorists such as Piaget (1971), Vigostky (1998), kishimoto (2011) and Barros (2009). The applied research allows us to understand that the use of play in Early Childhood Education requires greater commitment of the educator in relation to the contents worked. It was understood that games and games are fundamental for the child's development and that these activities need to generate value and make sense for students and teachers

Keywords: Early Childhood Education. Games. Playful. Jokes.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	9
2 O DESENVOLVIMENTO INFANTIL.....	11
2.1 O caminhar cognitivo de uma criança.....	11
2.2 A contribuição do lúdico no desenvolvimento da criança.....	12
3 O JOGO.....	14
3.1 Contextos Históricos: Jogos didáticos.....	14
3.2 Os jogos na sala de aula.....	16
3.3 A relação brincar e educar.....	18
3.4 As contribuições da brincadeira na aprendizagem da criança..., ...	19
4 METODOLOGIA.....	24
5 ANÁLISE DAS OBSERVAÇÕES.....	25
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	33
REFERÊNCIAS.....	34
APÊNDICE A – INSTRUMENTO DE COLETA DE DADOS.....	36

INTRODUÇÃO

Considerando as dificuldades encontradas no processo de aprendizagem na Educação Infantil, devemos utilizar metodologias diversificadas que despertem o interesse dos/as alunos/as e favoreçam o seu desenvolvimento.

Logo, os jogos pedagógicos são ótimas alternativas nesse processo, pois podem enriquecer a aula, propondo desafios e rompendo com a forma mecanizada de ensino, ou seja, desta forma as aulas tornam-se prazerosas e geram aprendizagens significativas.

Alguns jogos possuem caráter educativo, mas ao mesmo tempo devemos entender que jogo não é o mesmo que brincadeira. Enquanto os jogos possuem regras específicas e um objetivo definido, a brincadeira acontece sempre de forma leve, mesmo possuindo regras, mas as mesmas podem ser flexíveis visando a diversão dos participantes. Porém existem alguns que são especialmente pensados para esta finalidade didática.

Os jogos para a alfabetização são um bom exemplo, pois além de divertidos e lúdicos, têm a intencionalidade de promover a aprendizagem do/a aluno/a. É preciso analisar os objetivos dos jogos antes de selecioná-los para o uso em sala de aula, além disso, vale ressaltar que alguns deles podem ser adaptados, variando seus objetivos e nível de complexidade. Em todo o processo de utilização dos jogos é de extrema importância que haja mediação do/a professor(a)

A intencionalidade desta pesquisa é refletir sobre as possíveis contribuições das brincadeiras e dos jogos didáticos no processo de aprendizagem na Educação Infantil. Temos como objetivos específicos: Analisar as contribuições dos jogos e brincadeiras no processo de aprendizagem, observar se as escolas oferecem material necessário para o uso de jogos pedagógicos e averiguar como os brinquedos lúdicos contribuem na aprendizagem.

A pesquisa também procura evidenciar os caminhos metodológicos no processo de ensino e aprendizagem na Educação Infantil. Este estudo beneficia professores/as, alunos/as e estudantes de pedagogia. A necessidade de pesquisar este tema surgiu a partir de experiências vividas no meu

processo de formação no programa de iniciação pedagógica (Pibid) 2019 ofertado pela Universidade Estadual da Paraíba (UEPB), na escola Municipal Emanuel Dias(nome fictício) situada na cidade de Guarabira-PB. Foi observado a participação dos/as alunos/as em atividades mais dinâmicas que envolviam jogos ou brincadeiras. Foi notado que os alunos tinham mais curiosidade na atividade e prestavam mais atenção no conteúdo quando era apresentado uma atividade diferente.

A partir deste contexto surgiu a curiosidade de pesquisar sobre o tema e investigar como os jogos e as brincadeiras são usados no processo de ensino na Educação Infantil, e como podem contribuir no processo de aprendizagem das crianças.

A pesquisa traz contribuições de teóricos como Piaget (1971), Vigostky (1998), Kishimoto (2011), Huizinga (1990), Rau (2007), Maluf (2007), Teixeira (2010), Alves(2010), Silveira (1998) e Barros (2009).

O referencial teórico está dividido em dois capítulos, o primeiro aborda as fases do desenvolvimento da criança e as contribuições do lúdico no desenvolvimento infantil, no segundo capítulo fez-se uma abordagem ao contexto histórico dos jogos e como os mesmos são utilizados na sala de aula, abordou-se também a relação do brincar e o educar, posteriormente as contribuições das brincadeiras na aprendizagem.

Capítulo I

O desenvolvimento infantil

O desenvolvimento infantil vem sendo objeto de estudo há um bom tempo e diversas pesquisas se dedicaram a responder perguntas pertinentes sobre esse tema. Existem diversos aspectos do desenvolvimento da criança, que vão desde o físico, o afetivo, até o social, onde um mau desenvolvimento de uma dessas áreas pode influenciar no adulto que esta criança se tornará.

Ao longo dos anos, diversos estudiosos discutiram o tema e alguns deles se tornaram referência em cada uma destas áreas. Traremos algumas dessas contribuições sobre o desenvolvimento infantil utilizando as concepções sobre os jogos e brincadeiras como metodologia importante para o desenvolvimento de todas essas áreas.

Ainda devemos levar em consideração que cada criança é um ser único, tem seu próprio ritmo e tempo de aprender, necessitando de estímulos diferentes. E por isso o/a docente e os pais da criança devem se atentar ao excesso ou a falta desses estímulos, pois podem gerar dificuldades no processo de ensino-aprendizagem da criança.

1 O caminhar cognitivo de uma criança

Toda criança passa por fases em seu desenvolvimento, segundo Piaget (1971) existem quatro delas. A primeira etapa é a sensório motor, na qual o foco das crianças de 0 a 2 anos de idade está na descoberta das sensações e dos movimentos. Nesta fase, a coordenação motora é desenvolvida, ou seja, o/a bebê imita o que vê e a linguagem começa a aparecer no choro, em sons e outros sinais. É nessa fase que os/as bebês percebem que seus movimentos geram ações, por isso jogam os brinquedos no chão, puxam objetos, etc.

A segunda etapa é o pré-operatório está entre o segundo e vai até o sétimo ano de idade, segundo Piaget (1971), nesta fase surge o egocentrismo, é a fase também dos porquês, onde a criança passa a perguntar mais. Na terceira fase operacional concreto, que começa nos 8 e vai aos 12 anos, representa a fase do pensamento lógico, ou seja, conceitos

e pensamentos reflexivos. Nesta etapa, a criança deixa de resolver questões de cunho físico e passa também a resolver problemas internamente, além disso, é marcada pela consciência dos sentimentos de si mesma e dos outros. A criança começa a entender que as pessoas em seu entorno têm sentimentos diferentes dos seus. Ainda na terceira fase notamos que as crianças conseguem distinguir valores e quantidade.

Já a quarta fase operacional formal, que inicia a partir dos 12 anos, a criança raciocina melhor, consegue compreender conceitos, entender sentimentos e emoções, conseguem manipular, criar empatia por pessoas em determinadas situações.

Para Piaget (1971), o desenvolvimento humano se realiza através de estágio, de fases para todos os indivíduos que possuem um desenvolvimento típico, podendo variar as idades. Piaget (1971) ainda ressalta que o desenvolvimento psíquico do ser humano se inicia desde o nascimento e na fase adulta se estabiliza.

1.2 A contribuição do lúdico no desenvolvimento da criança

O lúdico é um recurso metodológico usado para auxiliar na aprendizagem das crianças na sala de aula. As atividades lúdicas vão muito além de momentos de brincadeiras, pois elas promovem o desenvolvimento das partes motoras e afetivas, despertam criatividade, raciocínio lógico e autonomia do/a educando/a.

É interessante fazer uso das atividades lúdicas desde os primeiros anos de vida da criança, pois elas contribuem no desenvolvimento físico, cognitivo, intelectual e social da mesma.

O lúdico é parte integrante do mundo infantil da vida de todo ser humano. Os jogos e brinquedos fazem parte da infância das crianças, onde a realidade e o faz de conta intercalam-se. O olhar sobre o lúdico não deve ser visto apenas como diversão, mas sim, de grande importância no processo de ensino-aprendizagem na fase da infância (MALAQUIAS; RIBEIRO, 2003).

É necessário que o educador pense no brincar como forma de aprendizado e não como um passa tempo, pois é um método significativo e que potencializa as habilidades do aluno.

O lúdico é tão importante para o desenvolvimento da criança que merece uma atenção maior dos/as professores/as. O uso das atividades lúdicas promove o desenvolvimento da inteligência e sensibilidade, e ainda contribuem no amadurecimento emocional da criança.

Quando as crianças sentem prazer no momento que ocorre a aprendizagem, é notório que elas desenvolvem, um interesse maior pelo conteúdo que está sendo desenvolvido pelo docente.

Falar na aprendizagem significativa equivale, antes de tudo, a pôr em relevo o processo de construção de significados como elemento central do processo de ensino-aprendizagem. O aluno aprende um conteúdo qualquer...quando é capaz de atribuir-lhe um significado. (COLL, 1993, p.79)

Neste sentido é interessante que os/as educadores/as reflitam sobre suas práticas pedagógicas e reconheçam as contribuições que as atividades lúdicas trazem no processo de ensino / aprendizagem. Que os/as mesmos/as repensem nas aulas tradicionais e a partir disso, busquem novas formas de ensinar, incluindo os métodos lúdicos com o propósito de aumentar o nível de compreensão dos/as alunos/as sobre determinados assuntos, ao mesmo tempo criando um ambiente dinâmico.

O educador não pode ser aquele indivíduo que fala horas a fio ao seu aluno, mas aquele que estabelece uma relação e um diálogo íntimo com ele, bem como uma afetividade que busca mobilizar sua energia interna. É aquele que acredita que o aluno tem essa capacidade de gerar ideias e colocá-las ao serviço de sua vida. (SALTINI, 2002, p.60)

Nesta perspectiva, o docente deve promover um ambiente agradável, ter uma postura amigável com seus alunos, para que eles tenham confiança e empatia pelo o professor. Além disso é interessante para o profissional de educação evitar aulas mais tradicionais, buscando assim aulas dinâmicas.

Capítulo II

O jogo e a brincadeira

O jogo faz parte da construção histórica dos povos de diferentes formas e com o passar do tempo, ocupando assim papéis diferentes, semelhante como a criança na sociedade.

Para buscar compreender a contribuição dos jogos no processo de ensino aprendizagem nas séries iniciais, começamos a discussão pelo contexto histórico, onde observamos o nascimento do estudo dos jogos didáticos, até a contribuição dos estudiosos contemporâneos para a prática pedagógica.

Em seguida, a discussão é direcionada à aprendizagem da criança, qual a contribuição da brincadeira neste contexto e como se dá nas diferentes fases do desenvolvimento infantil.

Iremos também traçar uma linha entre a educação e a brincadeira e quais são suas contribuições na aprendizagem da criança.

1.1 Contexto histórico: jogos didáticos

Os jogos aparecem junto as primeiras civilizações, e são caracterizados por um sistema no qual os participantes encaram conflitos artificiais e seguem regras preestabelecidas.

Os estudos dos jogos para o auxílio da aprendizagem começam na Grécia e na Roma antiga. Platão já reconhecia a importância do lúdico no processo de aprendizagem. Aristóteles destacava a capacidade educativa dos jogos e brincadeiras ressaltando que o lúdico preparava para a vida adulta.

Ferrari (2005,p.09) afirma que:

Platão foi o principal deles e forma, com Aristóteles, as bases do pensamento ocidental. A educação, segundo a concepção platônica, deveria testar as aptidões do aluno (...) formulou modelos para o ensino por que considerava ignorante a sociedade grega de seu tempo. Por seu lado, Aristóteles, que foi discípulo de Platão, planejou um sistema de ensino bem mais próximo do que se praticava realmente na Grécia de então, equilibrado entre as atividades físicas e intelectuais e acessível a grande número de pessoas.

No ato de brincar o sujeito tem contato com diversas situações que se assemelham a situações reais. Perdas, vitórias, interações com o outro, dilemas, problemas, estratégias. Desde cedo a criança já interage com essas situações. Com o brincar ela pode refazer suas ações ou buscar novos caminhos de forma que aumenta sua "lista de informações", de forma natural. Angotti fala sobre a criança que brinca e como o ato de brincar influencia a vida adulta.

Dá alegria, liberdade, satisfação, repouso interno e externo, paz com o mundo. Uma criança que brinca integralmente, por determinação de sua própria atividade, perseverando até que a fadiga física a impeça, será certamente um homem completo e determinado, capaz de auto-sacrifício para a promoção do bem estar de si mesmo e dos outros [...]. O brinquedo espontâneo da criança revela a vida interior futura do homem. Os brinquedos da infância são germes de toda a vida posterior (FRÖEBEL, apud ANGOTTI, 1970).

Apenas no século XVIII, os jogos didáticos passaram a existir. Anteriormente era restrita a educação de príncipes e nobres, com a Revolução Francesa, foram popularizados em 1789.

A princípio, os jogos eram utilizados como recurso educativo para o aprimoramento da leitura e do cálculo, nos séculos seguintes se tornou um instrumento didático para o ensino em qualquer disciplina.

No século XX, Vygotsky (1998) foi pioneiro ao estruturar um pensamento teórico sobre as atividades lúdicas e suas contribuições no processo educativo. Ele associou o desenvolvimento intelectual da criança com as ações realizadas no ato de brincar.

Nessa perspectiva, o desenvolvimento intelectual da criança está associado ao ato do brincar pela interação social que nela está contida. Quando a criança brinca ela está tendo contato a novos estímulos tanto do material que ela está tendo contato, como com os atores a sua volta, os pais, professores, amigos. Essa interação social por si só já traz uma grande carga de novos conhecimentos para a criança, fazendo com que o mesmo adquira novas informações. O papel dos jogos nesse contexto seria de mediar o desenvolvimento de habilidades de forma organizada e lúdica.

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos limites de tempo e espaço, segundo 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 (HUIZINGA, 1990, p.33).

Os jogos são atividades desenvolvidas dentro de um limite de tempo, seguindo regras para uma finalidade em si. Quando falamos da utilização dos jogos, não falamos só do material concreto, mas também da utilização de outras formas de trabalhar com o lúdico, como por exemplo o imaginário, a oralidade e as expressões corporais, o que acaba tendo um caráter multimodal.

1.2 Os jogos na sala de aula

Antes de levar práticas lúdicas para a sala de aula, é preciso que o/a professor/a planeje bem, que tenha objetivos claros e que tenha intencionalidade de mediar a aprendizagem. Vale ressaltar que o espaço da sala de aula é um lugar para levar práticas inclusivas, portanto as atividades lúdicas como os jogos ou brincadeiras devem gerar inclusão, para que todos os indivíduos possam participar. A sala de aula é cheia de diversidade e as atividades devem proporcionar que todos as realizem.

A aula mais dinâmica e elaborada requer mais trabalho por parte do professor, por outro lado, o retorno pode ser bastante significativo, de qualidade e gratificante quando o docente se dispõe a criar novas maneiras de ensinar, deixando de lado a “mesmice” das aulas rotineiras (ALVES, 2010).

Existem diferentes tipos de jogos, que podem ser trabalhados na sala de aula como, por exemplo, palavras cruzadas, jogo da memória, jogo dos sete erros, jogos de bingo, dominó, jogo da velha, entre outros. É divertido ensinar utilizando esses tipos de jogos e de forma adaptada, de acordo com, o conteúdo ao qual se quer trabalhar na sala de aula, voltados também para

esclarecer dúvidas ou trabalhar algumas dificuldades específicas de alguns alunos.

[...] os jogos podem ser empregados em uma variedade de propósitos dentro do contexto de aprendizado. Um dos usos básicos e muito importantes é a possibilidade de construir-se a autoconfiança. Outro é o incremento da motivação. [...] um método eficaz que possibilita uma prática significativa daquilo que está sendo aprendido. Até mesmo o mais simplório dos jogos pode ser empregado para proporcionar informações factuais e praticar habilidades, conferindo destreza e competência (SILVEIRA, 1998, p.02).

Os jogos também podem ser trabalhados de forma que os/as alunos/as também os construam, além de gerar grande sensação de satisfação, trabalham também a autonomia dos/as educandos/as. Nesse processo, os alunos podem levar seus próprios materiais, e objetos recicláveis. Os jogos podem ser utilizados em diversas disciplinas, envolver assuntos como operações matemáticas, apresentação dos números, as vogais, nomes próprios, lugares históricos, há vários assuntos em que os jogos podem ser trabalhados ou até mesmo criar um novo jogo adaptado especialmente para o conteúdo, a qual o professor irá ensinar.

Atualmente, os jogos online são muito mais atrativos para algumas crianças, por tanto, fazer uso dessas ferramentas pode ser interessante, por exemplo um jogo educativo com perguntas e respostas, um game infantil que ensine inglês ou espanhol. Esses tipos de jogos precisam gerar interações de toda a turma. O/a professor/a pode usar um método de compensação também, para os/as alunos/as que participarem ganhar uma ficha valendo 1 ponto, ou ganhar um chocolate, isso pode despertar mais interesse do/a aluno/a nas perguntas.

Portanto, utilizar esses tipos de jogos e principalmente adaptar à realidade dos/as alunos/as pode tornar as aulas mais interessantes e mais dinâmicas. É importante que o professor saiba mediar toda a atividade e principalmente nas situações onde um ganha e o outro perde é necessário ajudar os/as alunos/as a lidar com essas emoções, para que não se torne algo competitivo demais e para não tirar o foco da atividade e do aprendizado.

Segundo Rau (2007, p.32):

O entendimento do jogo como recurso pedagógico passa pela concepção de que, se a escola tem objetivos a atingir e o aluno busca a construção de seu conhecimento, qualquer atividade dirigida e orientada visa a um resultado e possui finalidades pedagógicas.

Além do jogo ensinar regras e ter uma intencionalidade sobre determinado assunto, ele também ensina valores, melhora a convivência, desperta novas habilidades, ensina a criança a esperar a vez e respeitar o colega, ou seja, são diversas contribuições que os jogos proporcionam as crianças principalmente no processo de ensino e aprendizagem.

1.3 A relação brincar e educar

A brincadeira representa um incentivo ao desenvolvimento de novas habilidades e estímulos para as crianças, pois é muito mais prazeroso trabalhar sobre situações imaginárias e hipotéticas, além disso, brincar está muito relacionado em colocar a imaginação em ação.

Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. O fato de a criança, desde muito cedo, poder se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde representar determinado papel na brincadeira faz com que ela desenvolva sua imaginação. Nas brincadeiras as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação e da utilização e experimentação de regras e papéis sociais (BRASIL, 1998, p. 22).

Ao brincar com jogos, a criança começa a estabelecer e entender regras constituídas por si ou pelos demais do grupo, logo ajuda as mesmas a vivenciarem regras preestabelecidas e assim aprendem a respeitar a vez do colega e esperar sua vez. Os alunos também aprendem a lidar com a situação de ganhar e perder. A criança pode perceber seus avanços e o que é capaz de fazer deixando com uma autoestima mais elevada.

No artigo 227 da Constituição Federal de 1988, a importância do brincar na educação é reconhecida para o desenvolvimento da criança. O ECA (Estatuto da Criança e do Adolescente) e a Organização das Nações Unidas (ONU) também reforça a importância do brincar como direito de toda a criança.

Para colocar em prática a relação entre brincar e educar é preciso que os educadores e pais compreendam, que além do prazer, o lúdico proporciona também aprendizado sobre o mundo e a vida, pois ajuda a desenvolver competências e a lidar com os problemas e frustrações.

Kishimoto (2011, p.41) afirma que:

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

Ao apresentar um jogo ou brincadeira para criança desde que os objetivos sejam voltados para aprendizagem e mantidos no decorrer das atividades, o educador estará potencializando os conteúdos e os saberes do educando.

1.4 As contribuições da brincadeira na aprendizagem da criança

O brincar é um ato que acompanha a criança desde a barriga da mãe. Cantar, contar histórias, conversar, alisar a barriga, são ações que aumentam o laço da mãe e das pessoas próximas com a criança. Neste primeiro momento, ajuda o feto a se desenvolver melhor, junto com outros cuidados.

O nascimento por si só é um ato de grande impacto para a criança. Essa deixa para trás seu ambiente confortável, para um meio cheio de sons, luzes, sensações, toques. Essa passagem para o ambiente externo é o começo de um processo contínuo de aprendizagem, desenvolvimento de capacidades e interações, tanto pessoal quanto social.

Maluf (2009, p.13) aponta que:

Os primeiros anos de vida são decisivos na formação da criança, pois se trata de um período em que ela está construindo sua identidade e grande parte de sua estrutura física, afetiva e intelectual. Sobretudo nesta fase, deve-se adotar várias estratégias, entre elas as atividades lúdicas, que são capazes de intervir positivamente no desenvolvimento da criança, suprimindo suas necessidades biopsicossociais, assegurando-lhe condições adequadas para desenvolver suas competências.

Neste contexto de interação com seus pais, nasce desde o primeiro momento a ação de brincar. Analisando, vemos meramente como forma de interação com a criança, uma forma de demonstrar afeto e de diminuir o impacto do contato da criança com as diversas informações e sensações no mundo externo. Mas o brincar é um comportamento complexo, no qual a criança tem contato com infinitas informações e possibilidades que desenvolverá inúmeras habilidades, tanto pessoal quanto social.

Assim, desde bebê, a criança passa por etapas diferentes de brincadeiras, onde são desenvolvidas certas capacidades cognitivas e motoras. Ao mesmo tempo em que novas necessidades surgem. Os bebês brincam observando enquanto exploram suas capacidades de tocar as coisas. Respondem a estímulos de som, gestos e fazem igual. A partir daí surgem novas necessidades onde a criança ascende ao próximo nível de desenvolvimento e de interação social.

Teixeira (2010, p.49) quando afirmar que:

Por meio da brincadeira, a criança aprende a seguir regras, experimentar formas de comportamento e se socializar, descobrindo o mundo ao seu redor. Brincando com outras crianças, encontra seus pares e interage socialmente, descobrindo, dessa forma, que não é o único sujeito da ação e que, para alcançar seus próprios objetivos, precisa considerar o fator de que outros também têm objetivos próprios.

Mas toda essa atmosfera que parece simples e divertida de ver é cheia de intencionalidade e aprendizagens significativas. É por meio da brincadeira que a criança tem contato com informações e interações, que irão acompanhá-las por toda a vida. É nessa fase que desenvolverá competências que servirão

de base para a formação da sua personalidade, de como vêem o mundo, se posicionam nele e como convivem e interagem com os outros.

Aprendem regras, a ganhar, a perder, a criar estratégias, a trabalhar em grupo, desenvolver coordenação motora, cognitiva, a parte psicológica, já que na brincadeira elas podem errar e acertar sem receber punições, sentem-se mais inspiradas a tentar. É brincando que as crianças interpretam coisas vistas no dia a dia, interpretam personagens, se põem no lugar destas, fazendo as mesmas coisas, agindo e pensando como esses personagens, e isso é muito importante para a criança, pois está exercitando características básicas de socialização.

Assegurar um ambiente que incentive a brincadeira, incentive a criança a se abrir e experimentar coisas novas, deixá-la buscar novas necessidades e com isso levar a criança a novos níveis de desenvolvimento é tão importante. A escola aparece como um espaço que deve sempre aliar o brincar com a intencionalidade de desenvolver novas competências necessárias ao seu desenvolvimento.

A brincadeira faz parte do processo de aprendizagem da criança, os jogos trazem vantagens sociais, cognitivas e afetivas portanto são essenciais no desenvolvimento infantil.

O brincar, atividade essencial para o desenvolvimento infantil, não pode ser visto somente como fins didáticos para a alfabetização. Tem que ser percebido como uma atividade essencial e potencializadora do desenvolvimento o que proporciona à criança durante seu processo a capacidade de ler o mundo adulto, opinando e criticando – o. (BARROS,2009,p. 38)

Os jogos e as brincadeiras são ações, que estão presentes em toda atividade humana, pois por meio dela, o indivíduo se socializa, elabora conceitos, desenvolve ideias e o raciocínio lógico. Um jogo ou uma brincadeira não representa apenas um momento de recreação e divertimento, essas atividades possibilitam mais ações mentais diferenciadas e neste momento acontece uma melhor aprendizagem.

Piaget (1989) acredita que os jogos não são somente forma de distração para as crianças, mas sim meios que enriquecem o desenvolvimento intelectual

A utilização da brincadeira é uma atividade que acontece naturalmente e que traz muitos benefícios para a criança, desperta suas emoções, pois, aprende a lidar com fatos que interligam seu dia a dia, aprende a lidar com o mundo, criam e refletem. Isso desenvolve autoestima, a imaginação, a criatividade e o raciocínio. É brincando que a criança se desenvolve.

Como afirmam Queiroz e Martins (2002), nos jogos e brincadeiras, a criança age como se fosse maior que a realidade e isto contribui de forma intensa para o seu desenvolvimento.

Se tratando de brincadeiras nas escolas, será que é possível desenvolver atividades de ensino e aprendizagem através delas? Vale ressaltar que as brincadeiras geram socialização e o desenvolvimento de habilidades que antes não eram percebidas até mesmo pela própria criança. As brincadeiras proporcionam diversas fontes de aprendizagem, como o desenvolvimento cognitivo e psicomotor. A fase infantil recebe muito bem as brincadeiras, portanto usá-las como estratégia de ensino pode tornar o aprendizado muito mais significativo.

É na brincadeira que a criança vai interagindo e construindo seu conhecimento e criando a percepção do mundo a sua volta. Ao levar brincadeiras para a sala de aula, é necessário que sejam brincadeiras desafiadoras, que tenham objetivos e intencionalidade de ensino, elas devem não só despertar o interesse do aluno, mas também fazê-los pensar e interagir sobre o conteúdo apresentado na atividade.

Teixeira, (2010, p.66) ressalta que:

A intervenção do educador durante as brincadeiras realizadas pelas crianças nas instituições escolares é de suma importância, mesmo que seja no brincar espontâneo. O professor deve oferecer matérias, espaço e tempos adequados para que a brincadeira ocorra em sua essência”.

Através das brincadeiras, as crianças podem aflorar ainda mais a imaginação, pois é brincando que as crianças aprendem regras, e aprendem a lidar melhor com as emoções de forma muito natural.

É interessante observar que, ao usar essa ferramenta na sala de aula é de total importância que haja interação não só entre as crianças mas também entre professor e aluno, as brincadeiras não só geram relaxamento, geram

aprendizagens, elas também ajudam no desenvolvimento do corpo e da mente, desta forma as crianças também aprendem sobre aspectos culturais.

O faz de conta é essencial nas brincadeiras, pois quando a criança percebe que pode ser o que quiser usando a imaginação gera uma grande sensação de alegria. E como tirar proveito disso na sala de aula? Pode ser uma aula voltada para personagens, principalmente figuras importantes da história, ou profissões, dá para desenvolver trabalhos com histórias em quadrinhos, também utilizando os personagens. É interessante deixar o aluno a vontade para escolher qual personagem quer interpretar, os próprios podem construir suas próprias fantasias com materiais básicos como o E.V.A e TNT.

A cultura lúdica é o conhecimento específico das crianças, que brincam e é fundamental que elas tenham muitas experiências no mundo das brincadeiras, para que sejam pessoas mais sociáveis e flexíveis.

Para enriquecer o processo do brincar, é fundamental que as escolas ofereçam meios para isso, materiais e recursos para que dessa forma os professores possam criar as estruturas e proporcionar diversas brincadeiras, construir os materiais necessários para realizar as atividades, como por exemplo ao estudar o conteúdo "regras de trânsito", pode-se proporcionar um espaço que represente o trânsito, personagens, materiais para construir placas de sinalização, tudo muito bem encenado para que a criança possa prestar atenção e interligar aquelas informações e seus significados.

O ideal é que as escolas tenham brinquedoteca, área de leitura, área de música, dança e teatro. A área externa também é importante, pois neste espaço as crianças brincam do que já conhecem, tem contato com terra e com todo ambiente a sua volta, brincam de "pula-pula" e "pega-pega" entre outras brincadeiras.

METODOLOGIA

Está é uma pesquisa qualitativa, MINAYO (2008) destaca que na pesquisa qualitativa, o importante é a objetivação, já que durante a pesquisa científica é necessário reconhecer a complexidade do objeto de estudo, ler criticamente as teorias sobre o tema, definir conceitos e por fim, analisar todo o material de forma contextualizada e específica.

Foi utilizado um questionário contendo 6 questões abertas, com amostra de 8 professores da educação infantil, destes, seis (6) mulheres e dois (2) homens, em maioria de escolas públicas e apenas 1 de escola privada. Foi realizada uma entrevista com 2 professores, destes, uma (1) mulher e um (1) homem, selecionados a partir das respostas do questionário antes mencionado. Os professores atuam em cidades distintas, sendo elas Belém, Bananeiras e Mari no Estado da Paraíba.

Por consequência da pandemia do Covid-19, o contato com os educadores foi limitado, portanto o questionário foi enviado através do aplicativo WhatsApp, a entrevista com os dois professores foi feita através do aplicativo Google Meet.

No questionário buscamos entender qual a visão de cada um sobre os jogos e brincadeiras na educação infantil, assim como recursos de ensino-aprendizagem.

A partir deste questionário, foi selecionado uma pequena amostra para participar da entrevista que conteve perguntas mais aprofundadas acerca dos jogos e brincadeiras e principalmente como os mesmos estão lidando com a questão das aulas remotas, como isso tem interferido na dinâmica das aulas e no uso dos métodos lúdicos.

ANÁLISE

Os questionários enviados pelo aplicativo de mensagens WhatsApp, continham participações de 8 sujeitos, sendo 6 professoras e 2 professores. Iremos referir a cada um deles usando a letra P e um número de 1 ao 8.

Esta pesquisa teve como instrumento um questionário, que foi respondido por um total de oito professores e uma entrevista feita com dois professores selecionados a partir do questionário, sendo de três cidades diferentes, Belém-PB, Bananeiras-PB e Mari-PB. Tendo como finalidade compreender como se utilizam jogos pedagógicos ou brincadeiras em suas aulas.

Acerca da formação e tempo de atuação de cada professor, a maioria leciona entre 6 à 20 anos, quase todos têm graduação em pedagogia sendo que um (1) dos professores tem sua formação no magistério. Alguns são especializados em psicopedagogia e outros em letras.

No questionário introduzimos uma questão extra, nela buscamos obter as informações referentes a alguma formação lúdica, apenas o P3 disse que não havia participado de formação lúdica, os demais confirmaram que tiveram formação voltada para o lúdico.

Na primeira questão buscamos entender como cada um deles via o jogo e a brincadeira, então pedimos que definissem o que é jogo e o que é brincadeira. Para o P.1, “brincadeira é a ação de brincar, socializar e interagir e o Jogo é a atividade que tem finalidade, disputa e diversão”.¹

Já para a P.2, são atividades que estimulam o desenvolvimento psicomotor e cognitivo. P.3 são atividades atrativas que têm como finalidade a aprendizagem. P.4 são ferramentas importantes onde as crianças aprendem de forma significativa. P.5 os jogos e brincadeiras têm como objetivo desafiar a imaginação e ação da criança. P.6 são metodologias importantes para reforçar diversas áreas do desenvolvimento. P.7 são recursos que ajudam na aprendizagem do educando. P.8 são atividades essenciais que levam as crianças a aprender e ter noções de trabalho em equipe.

Mesmo com respostas diferenciadas, todos/as apontaram a importância do brincar para o desenvolvimento da aprendizagem. Como podemos observar na fala do/a P1.

Diante dessas respostas, percebemos que cada um dos professores vê os jogos e as brincadeiras de formas diferentes, mas todos entendem que essas atividades geram aprendizagens significativas e estimulam o desenvolvimento de várias habilidades da criança.

Na segunda questão, buscamos entender como eles utilizavam as atividades, como os jogos ou as brincadeiras, os entrevistados 1 e 2 utilizam de diversas maneiras, como mediação da aprendizagem. O P.3 utiliza como atividade complementar no final da aula. Os demais utilizam o jogos quando os alunos estão com dificuldade de assimilar algum assunto, usam como forma de chamar atenção e gerar diversão, além de leveza na aula. Por consequência da pandemia, o P.8 não teve a experiência com atividades lúdicas por ser seu primeiro ano como docente, mas o mesmo já utilizou métodos lúdicos em suas experiências no estágio.

Analisando as respostas, compreendemos que todos os professores tentam utilizar os jogos lúdicos ou brincadeiras em suas aulas, uns utilizam com mais frequência que é o caso da P.3 que faz uso no final das aulas. Outros usam mais como objetivo específico, levar diversão, chamar a atenção e trabalhar dificuldades sobre determinado assunto.

Na terceira questão, perguntamos se eles encontram dificuldades de utilizar essas atividades em sala de aula. Apenas dois professores disseram que encontram problemas pois faltam recursos, a escola não disponibiliza os materiais necessários e a sala é pequena. Os demais responderam que não encontram nenhuma dificuldade em utilizar jogos ou brincadeiras.

Ao analisar essas respostas entendemos que existem algumas dificuldades em desenvolver atividades lúdicas, que envolvam os jogos e brincadeiras, como as que foram apontadas por dois professores sobre as salas serem pequenas e também não terem acesso a recursos e materiais necessários.

Na quarta questão os envolvidos tiveram que explicar qual a importância dos jogos na aprendizagem da criança. Todos concordaram com a sua

importância e ressaltam vários pontos positivos como por exemplo, o desenvolvimento pessoal e intelectual. Para eles, os jogos ou as brincadeiras geram conhecimento de forma prazerosa e contribuem no desenvolvimento da criança em vários aspectos, principalmente o cognitivo.

Diante das respostas é possível analisar que todos os educadores enxergam as atividades antes mencionadas, muito significativas no processo de aprendizagem dos alunos. Eles afirmam que tanto o jogo, como a brincadeira geram conhecimento, desenvolvem habilidades e contribuem no aspecto intelectual dos alunos. Antunes apud Santos (2008), afirma que:

[...] o jogo ganha espaço como ferramenta ideal da aprendizagem, na medida em que propõe estímulo ao interesse do aluno, desenvolve níveis diferentes de sua experiência pessoal e social, ajuda-o a construir suas novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva ao professor a condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem. (Antunes apud Santos, 2008. p. 37-38)

Na questão 5 questionamos se a escola onde ensinam, oferecem materiais necessários para confeccionar e utilizar os jogos em sala de aula, três entrevistados responderam que não, que há uma carência, inclusive um deles respondeu na questão 3 que não tem dificuldade alguma em utilizar tais atividades, porém, nesta questão, disse que a escola não disponibiliza os materiais necessários, o que se configura como uma dificuldade. O mesmo confecciona seus próprios jogos com seus próprios materiais. Compreende-se que apesar das grandes dificuldades encontradas, é possível utilizar alguma brincadeira com uma finalidade pedagógica, pois é possível utilizar um jogo que trabalhe o raciocínio ou outras competências do educando. Muitas vezes, cabe ao professor buscar novos métodos, utilizar de seu próprio recurso para promover uma aula mais dinâmica e mais leve para seus alunos.

Na última questão, perguntamos se de acordo com a opinião de cada um, acreditavam que os jogos contribuem na aquisição do conhecimento dos educandos. Todos responderam que sim, e que não só contribuem na construção do conhecimento, como também desenvolvem diversas habilidades.

Ao mesmo tempo destacaram, que as crianças não aprendem apenas com brinquedos lúdicos, pois eles são apenas mais uma alternativa para mediar o conhecimento, ou seja, é importante buscar equilíbrio e saber conduzir o uso dos brinquedos lúdicos no processo de ensino-aprendizagem.

ANÁLISE DA ENTREVISTA

A partir das repostas dos questionários, selecionamos um professor e uma professora para fazer uma entrevista a fim de obtermos uma visão ampliada. Em busca de entender melhor como tem sido ensinar remotamente e como isso tem refletido nas aulas lúdicas. As entrevistas foram realizadas através do aplicativo Google Meet. De início perguntamos como os mesmos têm utilizado o lúdico, em seguida, o professor relata que não teve experiência de levar jogos lúdicos para utilizar em sala de aula, pois não teve a oportunidade por consequência do ensino remoto neste atual cenário pandêmico.

Ele fala que os jogos didáticos devem ter um objetivo pedagógico, seja um jogo de matemática ou um jogo de letras, o mesmo fala que existem diversos tipos de jogos que podem ser trabalhados para que os alunos possam adquirir conhecimento.

O mesmo deixa evidente que quando for possível voltar para a sala de aula, pretende fazer uso de ferramentas lúdicas. Sobre como ele construiria os jogos, ele afirma que usaria os jogos de duas formas, levaria o material pronto, para que os alunos observassem como é construído, e levaria materiais necessários para que as crianças construíssem o jogo.

Sobre a interação dos seus alunos com os jogos, o professor fala que observando sua turma ao trabalhar jogos lúdicos, percebeu que inicialmente a interação das crianças seria apenas com a intenção de brincar, eles não iriam entender de início o objetivo pedagógico, e caberia ao professor mediar e explicar para eles que naquele jogo ou brincadeira tem um intuito pedagógico.

Perguntando ao mesmo sobre com que frequência ele produziria aulas lúdicas, ele fala que pela fase das crianças que estão em desenvolvimento cognitivo é importante que não só faça aula lúdicas uma vez na semana,

porque tem uma carga muito pesada, tem reforço escolar, livros didáticos e isso fica muito cansativo. Para ele, o lúdico deve ser introduzido pelo menos duas vezes na semana com a turma ou tirar uma semana do mês para trabalhar atividades totalmente voltadas para o lúdico. Fazendo com que os alunos criem interação um com o outro.

O professor ainda fala que não é fácil fazer uso de atividades lúdicas, porque segundo ele, o lúdico é divertido e chama atenção, porém as vezes o resultado não é aquele esperado pelo professor, pois além dos conteúdos programáticos, é desafiante para o professor fazer os alunos entenderem que um jogo ou brincadeira pode levar conhecimento e aprendizagem para eles, mas o mesmo fala que apesar de ser difícil, é possível, logo, cabe ao professor saber mediar toda atividade lúdica.

Sobre a questão de como tem sido ensinar remotamente e como isso afetou no uso de ferramentas lúdicas, o mesmo relata que em uma de suas aulas remotas ele utilizou, um bingo lúdico, o mesmo pegou alguns objetos e os alunos iriam escrevendo o nome, e trabalhando a ordem das letras.

O entrevistado fala que na escola que ensinava, os professores da educação infantil estavam usando muito as atividades lúdicas, brincadeiras, contos e músicas.

Segundo o professor, ele acredita que todas essas atividades e recursos visuais e não verbais, devem ser trabalhadas no ensino e também pode ser introduzidos no ensino remoto, mesmo que seja difícil, mas o mesmo acredita que é uma possibilidade de uso e um meio muito significativo de aprendizagem.

Na segunda entrevista, a professora fala que sempre faz uso dos jogos na sala de aula, e que os mesmos são de suma importância para o aprendizado dos educandos, eles são utilizados com a proposta de levar aprendizado de fato aos alunos.

Sobre a construção dos jogos, a mesma fala que geralmente leva os jogos para serem construídos em sala de aula porque os alunos acham mais interessante, entretanto dependendo do jogo a mesma já os leva prontos.

Sobre a interação dos alunos, a mesma relata que todos querem participar e amam brincar e aprender com os jogos. Ao mesmo tempo, ela fala

que tem que ter todo um cuidado para que eles entendam que não é só brincadeira, que tem regras e que tem hora de acabar, para que os alunos não queiram ficar tanto tempo na atividade lúdica e achar que é só brincadeira. Tem que ter toda uma atenção do professor e saber mediar as atividades para que o objetivo pedagógico seja atingido.

Sobre a frequência de uso das atividades lúdicas, a professora afirma que sempre faz uso de brincadeiras e principalmente no fim da semana, na qual é conhecida na turma como sexta-feira lúdica. Durante a semana se tiver a necessidade de usar algum jogo, ela utiliza.

A professora também relata que não é fácil trabalhar com o lúdico porque exige mais dos profissionais, pois eles fazem uso de técnicas de pesquisas, planejamentos, precisam entender qual jogo é mais adequado, quais os objetivos a serem atingidos, preparar materiais necessários. Até mesmo como conseguir os materiais é difícil, pois as condições financeiras dos professores nem sempre são as melhores. A mesma relata que a escola muitas vezes disponibiliza materiais, porém muitas vezes não é suficiente e é necessário comprar outros para construir o jogo desejado.

Ela acha compreensível a escola não poder disponibilizar sempre, pois dentro de uma escola há muitas áreas que precisam de investimento também.

Trabalhar remotamente tem sido muito desafiador, a mesma diz que apesar de toda dificuldade, ela tem conseguido utilizar atividades lúdicas, a professora relata que em algumas atividades manda o jogo pronto e a proposta do jogo junto com as atividades impressas para que os alunos possam fazer em casa. O responsável pelo o aluno leva essas atividades e auxilia a criança em casa. As atividades são filmadas e mandadas pelo o grupo da turma no Whatsapp.

Então pra ela tem sido gratificante, e principalmente por saber que apesar de tantas dificuldades nesse ensino remoto, as atividades têm gerado resultados positivos principalmente na aprendizagem dos alunos.

A partir das respostas dos professores entrevistados, percebe-se que os professores se preocupam em relação a sua prática pedagógica e que acreditam que o lúdico pode ser uma grande ferramenta na aprendizagem. Como o professor que ainda não teve a oportunidade de desenvolver

atividades lúdicas em suas aulas, o mesmo pretende usar assim que possível e acredita que atividades lúdicas devem ser desenvolvidas com mais frequência na sala de aula, apesar de exigir mais empenho do educador e ser um pouco mais complicado por envolver diversos fatores como por exemplo os conteúdos programáticos, os recursos e até mesmo o preconceito por parte de alguns pais e colegas profissionais, por muitas vezes, verem o lúdico apenas como atividade de diversão. Atividades lúdicas como jogos ou brincadeiras vão muito além da diversão, elas proporcionam aprendizagem e ajudam no desenvolvimento da criança em diversos aspectos.

Ao analisar essas respostas, entende-se que os professores não consideram o uso do lúdico como algo fácil, justamente por envolver fatores e ser algo complexo pois o professor tem que ter grande habilidade como mediador entre o jogo e o aluno, não é só propor a atividade mas sim proporcionar sentindo aos alunos, transformar algo divertido em aprendizado significativo. Segundo ANTUNES (2003, p.8-9)

Criatividade é um conceito associado a diferentes atributos ligados a originalidade, a variedade, a espontaneidade, a facilidade em ver e atender, de maneiras diferentes as coisas do mundo. O professor precisa estar interessado, a motivar, incentivar e elogiar criança para que ela possa desenvolver a sua criatividade.

As brincadeiras ou jogos de início servem para conquistar a atenção do aluno e despertar a curiosidade do mesmo, após isso o professor tem todo um processo para usar o jogo e atribuir conhecimento naquela atividade, dessa forma o aluno aprende se divertido e de uma forma diferente da maneira tradicional de ensino. Ressalta Cunha que:

Brincar é essencial à saúde física, emocional e intelectual do ser humano. Brincar é uma coisa séria também porque na brincadeira não há trapaça. Há sinceridade engajamento voluntário e doação. Brincando nos reequilibramos, reciclamos nossas emoções e nossa necessidade de reconhecer e reinventar. E tudo isso desenvolvendo atenção/ concentração e muitas outras habilidades (CUNHA, 1993, p. 35).

Os professores abordam o uso dos jogos nas aulas remotas, e mesmo sendo uma situação desafiadora, muitos têm se adaptado e trabalhado atividades lúdicas, apesar das limitações que a pandemia do Covid 19 causou. Na forma de ensino, os professores entrevistados afirmam que é possível fazer uso de atividades como jogo pedagógico, músicas, brincadeiras, mas é preciso que o professor se empenhe e tenha o desejo de proporcionar aulas dinâmicas e valorosas para seus alunos.

A partir da pesquisa, foi observado que os professores reconhecem a importância de atividades lúdicas no ensino infantil nota-se que o lúdico é fundamental no processo ensino-aprendizagem e que a utilização de jogos e brincadeiras são atividades significativas para o desenvolvimento cognitivo, afetivo e social dos educandos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

É importante considerar que os jogos e brincadeiras utilizados na sala de aula, garantem a construção e socialização do conhecimento, nota-se que é necessário planejamento e objetivos muito claros por parte dos educadores ao procurarem fazer uso dessas ferramentas potencializadoras do ensino/aprendizagem. Neste sentido é necessário que as escolas ofereçam mais materiais para que os professores possam produzir seus jogos lúdicos e brincadeiras pedagógicas pois nem todos os professores conseguem produzi-los com seus próprios recursos. É essencial que se tenha atuação da gestão escolar juntamente com a secretaria da educação do município para manter a escola com bons materiais e recursos pedagógicos, dessa forma promover mais possibilidades de ensino e novas ferramentas.

Portanto, diante das pesquisas realizadas e discussões sobre o uso dos jogos e brincadeiras na educação infantil, pode-se concluir que as brincadeiras e jogos lúdicos são atividades valorosas na prática pedagógica dos professores e que é possível incluir estas ferramentas nos conteúdos, visando sempre aulas leves, diferenciadas e a aprendizagem dos alunos.

Diante do exposto, este estudo constatou que os jogos e brincadeiras são atrativos para os alunos e que o uso dos mesmos requer compromisso e dedicação maior do educador.

REFERÊNCIAS:

- ALVES, L.; BIANCHIN, M. A. Jogo como recurso de aprendizagem. Rev. Psicopedag., p.282-287, 2010.
- ANTUNES, Celso. O jogo e o brinquedo na escola. In: SANTOS, Santa Marli Pires dos (org). Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico. 6. ed. Petrópolis: Vozes, 2008.
- BRASIL, Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. Referencial nacional para a educação infantil. Brasília: MEC/SEF, 1998.
- COLL, César. Aprendizagem e Construção do conhecimento. Porto Alegre: Artes Médicas, 1994.
- CUNHA, Maria Isabel da. O bom professor e sua prática. São Paulo: Papyrus, 1998.
- FERRARI, Márcio. Grandes Pensadores. Nova Escola. Editora Abril, 2005.
- FRÖEBEL. História da Educação Moderna. Teoria, Organização e Práticas Educacionais. Porto Alegre: Globo, 1970.
- HUIZINGA, J. Homo ludens: O jogo como elemento da cultura. 2.ed. São Paulo: Perspectiva, 1990. 243p.
- KISHIMOTO, Tizuko M. Jogo, brinquedo, brincadeira e a Educação. 14 ed. São Paulo: Cortez, 2011.
- LIMA, A. B. et al. O jogo “detetive” como ferramenta pedagógica à educação ambiental no currículo do ensino de biologia. RevSBEnBio, n.7, p.3015-323, 2014.
- MALAQUIAS, S.M; RIBEIRO, S.S. A importância do lúdico no processo de ensino- aprendizagem no desenvolvimento da infância. 2013.
- MALUF, Angela Cristina Munhoz. Atividades lúdicas para a educação infantil: conceitos, orientações e práticas. 2 Ed. Petrópolis, RJ: vozes, 2009
- MARTINS, Marilena Flores. ECA e o Direito de Brincar, por Marilena Flores Martins, do IPA Brasil – Rede Nacional Primeira Infância. Disponível em:

<http://primeirainfancia.org.br/eca-e-o-direito-de-brincar-por-marilena-flores-martins-do-ipa-brasil/> Acesso em 25 de novembro de 2020

MINAYO, Maria Cecília de Souza. O desafio do conhecimento. 11 ed. São Paulo: Hucitec, 2008.

RAU, M. C. T. D. A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica. Curitiba: Ibpx, 2007.

SALTINI, C. J. P. Afetividade e inteligência. Rio de Janeiro: DP & A, 1999.

TEIXEIRA. Sirlândia Reis de Oliveira. Jogos, brinquedos, brincadeiras e brinquedoteca: implicações no processo de aprendizagem e desenvolvimento. Rio de Janeiro: wak, 2010.

PIAGET, J. A formação do símbolo na criança. Rio de Janeiro: Zahar, 1971. 370p.

PIAGET, J. e Inhelder, B. A psicologia da criança. Rio de Janeiro; Bertrant Brasil, 1989

QUEIROZ, Tânia Dias e MARTINS, João Luiz . Pedagogia Lúdica: Jogos e brincadeiras de A a Z. São Paulo, Rideel, 2002

VIGOTISKY, Lev Semenovich. O desenvolvimento psicológico na infância. Trad. Cláudia Berliner, São Paulo: Martins Fontes, 1998b. (Psicologia e Pedagogia).

APÊNDICES:**APÊNDICE A – Questionário**

Prezado (a) professor (a),

Sou aluna do curso de pedagogia da Universidade Estadual da Paraíba (UEPB).

Estou cursando o último semestre e portanto desenvolvendo o TCC. Esta pesquisa tem como objeto "As contribuições dos jogos e brincadeiras na educação infantil" tema este que vem despertando meu interesse já faz algum tempo. Assim espero contar com o seu apoio, respondendo a este questionário. Me comprometo manter sigilo das informações aqui obtidas.

Desde já agradeço a sua contribuição.

Aluna: MariaAparecida da Costa Silva

Dados Pessoais:

Nome: _____

Idade: _____ Sexo: F (), M (), Outros ()

Formação: _____

Tempo de atuação em sala de aula: _____

Vínculo funcional: _____

Série que leciona: _____

Disciplina: _____

Nº de alunos na turma: _____

Já participou de alguma formação para trabalhar com o Lúdico? () Sim () Não.

Em caso positivo, qual/quais, e quem ofertou:

Como você define brincadeira e jogo?

Como são utilizados os jogos e brincadeiras nas suas aulas?

Encontra alguma dificuldade de utilizar jogos e brincadeiras na sala de aula ?

Qual a importância dos jogos na aprendizagem da criança?

A escola oferece material necessário para a utilização de jogos pedagógicos?

Em sua opinião, os brinquedos lúdicos podem contribuir para a construção do conhecimento da criança?

Apêndice B – roteiro de entrevista

Como os jogos são utilizados em suas aulas?

Como são construídos esses jogos ? Você leva pronto pra sala de aula, ou constrói na sala?

Os alunos interagem? Mostram interesse nas brincadeiras ou jogos nas aulas?

Com que frequência você planeja aulas lúdicas? E é fácil utilizar o lúdico como ferramenta de ensino?

Como tem sido ensinar remotamente? E como tem influenciado nas atividades lúdicas?