



CAPES

Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAIBA - UEPB
PRÓ-REITORIA DE ENSINO TÉCNICO, MÉDIO E EDUC. A DIST. – PROEAD
PEDAGOGIA – PARFOR / CAPES / UEPB
POLO GUARABIRA**

LUANA DA COSTA SALES CARDOSO

JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

**GUARABIRA/PB
2017**

LUANA DA COSTA SALES CARDOSO

JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: Estudo de caso na Escola Municipal de Ensino Infantil e Fundamental Afonso Astrogildo de Paula-Belém/PB

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC-Relatório) apresentado como requisito para o Curso de Graduação em Pedagogia (PAFOR/CAPE/UEPB) da Universidade Estadual de Paraíba, Centro de Humanidades, Campus III, Polo de Guarabira/PB, para obtenção do grau de Licenciatura em Pedagogia, sob a orientação da Professora Vanusa Valério dos Santos.

GUARABIRA/PB
2017

C268j Cardoso, Luana da Costa Sales.
Jogos e brincadeiras na educação infantil [manuscrito] : /
Luana da Costa Sales Cardoso. - 2017.
37 p.

Digitado.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação EAD em
Primeira Licenciatura em Pedagogia do Parfor) - Universidade
Estadual da Paraíba, EAD - Guarabira, 2017.

"Orientação : Prof. Esp. Vanusa Valério dos Santos ,
Academia Escola."

1. Jogos. 2. Brincadeiras. 3. Aprendizagem.

21. ed. CDD 372.24

LUANA DA COSTA SALES CARDOSO

JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado a Universidade
Estadual da Paraíba como
requisito parcial para obtenção do
título de Licenciatura Plena em
Pedagogia.

Aprovada em: 02 / 12 / 2017

Nota: 8,0

BANCA EXAMINADORA

Vanusa Valério dos Santos

Prof. Esp. Vanusa Valério dos Santos/UEPB/PARFOR
Orientadora

Mônica de Fátima Guedes de Oliveira

Prof. Ms. Mônica de F. G. de Oliveira/UEPB/CH/PARFOR

[assinatura]
Prof.º Dr. Belarmino Mariano Neto/UEPB/CH/PARFOR

GUARABIRA/PB
2017

Dedico este trabalho inteiramente a minha filha, esposo, irmão, família e amigos, pelo amor, compreensão e força para que este sonho fosse concretizado.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus por toda perseverança atribuída a minha vida ao longo desse percurso.

A Virgem Nossa Senhora de Fátima e Nossa Senhora da Conceição as quais sou devota.

A minha filha que tanto amo Amenaides de Fátima razão maior da minha vida.

Ao meu esposo Francisco de Assis, que sempre está ao meu lado apoiando-me em todos os momentos, e que não deixa que desista dos meus sonhos e objetivos.

Ao meu irmão, por ele ser essa pessoa tão especial e que tanto amo e admiro.

Aos meus pais, in memoria que sei que está juntos de Deus felizes com mais essa conquista em minha vida.

À minha Orientadora Professora Vanusa Valério dos Santos por toda paciência e dedicação que teve ao longo dessa orientação, sendo sempre muito atenciosa.

Às minhas amigas, Elineuza, Claudilene e Luciana, que me acompanharam desde o início do curso, me apoiando em todos os momentos, dos alegres aos mais difíceis e que tenho certeza de que esse vínculo de companheirismo e amizade irá perdurar por muitos anos.

Agradeço por último e não menos importante, a todos os Professores da Instituição com quem tive o prazer de aprender através dos seus ensinamentos, que não se resumem apenas aos doutrinários, mas ensinamentos da vida que levarei para sempre.

"Bom mesmo é ir a luta com determinação, abraçar a vida com paixão, perder com classe e vencer com ousadia, pois o triunfo pertence a quem se atreve... A vida é muita para ser insignificante".

Charles Chaplin

PEDAGOGIA – PARFOR

TÍTULO: JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: Estudo de caso na Escola Municipal de Educação Infantil e Fundamental Afonso Astrogildo de Paula-Belém/PB

AUTORA: LUANA DA COSTA SALES CARDOSO

ORIENTADORA: Vanusa Valério dos Santos (UEPB/PARFOR/CH)

EXAMINADORES: Prof. Dr. Belarmino Mariano Neto - UEPB/CH/PARFOR
Prof.^a Ms. Mônica de Fátima Guedes (UEPB/PARFOR/CH)

RESUMO

Sendo brincar uma ação livre, que surge a qualquer hora, iniciada e conduzida pela criança; provoca prazer, não exige como condição para sua realização um produto final; relaxa, envolve, ensina regras, linguagens, desenvolve habilidades e introduz a criança no mundo imaginário. É a partir dessa justificativa que introduzimos esse trabalho, o qual teve como objetivo central analisar as contribuições das brincadeiras e jogos no desenvolvimento da criança. Sendo assim o estudo se configurou da seguinte forma: inicialmente apresentamos uma introdução; em seguida a fundamentação teórica; depois o referencial metodológico, com a contextualização da pesquisa e análise dos dados coletados; e por fim as considerações finais a que chegamos com a investigação. Os procedimentos metodológicos utilizados foram a pesquisa bibliográfica e de campo, de caráter qualitativo, por nos possibilitar maior aproximação com a realidade. Contudo, para o aporte teórico recorreremos a: Kishimoto (1993, 1996, 2008); Vygotsky (1991); Piaget (1976), entre outros. O local de observação foi na Escola Municipal de Ensino Infantil e Fundamental Afonso Astrogildo de Paula, localizado cidade de Belém. E como resultado da pesquisa constatou-se que as professoras devem repensar suas práticas educacionais, no sentido de propor atividades que envolvam jogos e brincadeira na sala de aula. Logo, recomendamos que estas práticas façam parte do cotidiano da criança e que possam desempenhar importante papel em seu desenvolvimento.

PALAVRA-CHAVE: Jogos. Brincadeiras. Aprendizagem.

PEDAGOGY-PARFOR TITLE: GAMES AND JOKES ON PRESCHOOL EDUCATION:
Field Study on Elementary School Afonso Astrogildo de Paula-Belém/PB.

AUTHOR: LUANA DA COSTA SALES CARDOSO

Advisor: Vanusa Valério (UEPB/PARFOR/CH)

Examineis: Prof. Dr. Belarmino Mariano Neto - UEPB/CH/PARFOR

Prof. Mônica de Fátima Guedes (UEPB/PARFOR/CH)

RESUME

Being joke a free action, that arise at any moment, started and conducted by the kid; causes pleasure, do not requires as condiction for your achievement one final product; relax, involves, teach rules, languages, develops abilities and introduces the child on imaginary world. It's from this justification that we introduce this work, which had as main objective the contributions of jokes and games on the development of the child. Therefore the study was settled like that: we started presenting an introduction; then a theoretical foundation; followed by the methodological reference, with the contextualization of the research and analysis of collected data; and finally the final considerations that we found with the investigation. The methodological procedures utilized were the bibliographic and field research, qualitative ethos, for enabling us bigger proximity with reality. However, for the contribution: Kishimoto (1993, 1996, 2008); Vygotsky (1991); Piaget (1976), and lecturing. The observation field was the Elementary School Afonso Astrogildo de Paula, located on city of Belém. And as result of the research we verified that the professors must rethink your educational practices, in the sense of propose activities that involves games and jokes on the classroom. Thus, we recommend that this practice make a part of daily basis of the child and that they can play a important role in their development.

KEY-WORD: Games. Jokes. Learning.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	9
2 REFERENCIAL TEÓRICO.....	11
2.1 Desenvolvimento e Aprendizagem na Educação Infantil	12
2.2 História do Jogo	14
2.3 O Jogo como Recurso para Aprendizagem da Criança	15
2.4 O Papel do Brinquedo e do Jogo no Desenvolvimento Infantil	17
3 REFERENCIAL METODOLÓGICO	20
3.1 Iniciando a pesquisa	20
3.2 Dados da pesquisa	21
3.3 Análise e discussão dos dados coletados	21
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS	32
REFERÊNCIAS.....	34
ANEXOS.....	36

1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho nasceu da necessidade de buscar subsídios, respostas para a seguinte questão. Os jogos e brincadeiras tem influência no aprendizado na educação infantil? E dessa forma analisar a contribuição das brincadeiras e jogos no desenvolvimento da aprendizagem das crianças, sendo seu objetivo principal.

Os procedimentos metodológicos utilizados foram pesquisa bibliográfica e de campo, de caráter qualitativo, por nos possibilitar maior aproximação com a realidade. Assim a investigação foi um estudo de caso na Escola Municipal de Educação Infantil e Fundamental Afonso Astrogildo de Paula-Belém/PB. Segundo Nóvoa (2002, p. 23) diz que: “O aprender contínuo é essencial e se concentra em dois pilares: a própria pessoa, como agente, e a escola, como lugar de crescimento profissional permanente”.

O interesse pela temática afluou a partir do momento em que pudemos observar como as escolas adotam o uso de jogos e brincadeiras em seu planejamento para trabalhar conteúdos ou para simplesmente proporcionar um momento de relaxamento aos alunos durante a rotina diária. De que forma o trabalho com jogos e brincadeiras pode contribuir com o desenvolvimento da criança?

Sendo assim, no momento atual, um dos grandes desafios do professor é despertar na criança o desejo de aprender. E para isso faz-se necessário o uso de diferentes ferramentas de aprendizagem. No entanto alguns profissionais da educação apresentam dificuldade e resistência para utilizá-los em sala. Então se faz necessário uma pesquisa na escola em questão, para saber se seus profissionais estão e como estão utilizando os jogos e as brincadeiras em sua prática pedagógica.

Espera-se que os professores da educação infantil se utilizem dos jogos e das brincadeiras como instrumentos de ensino/aprendizagem. E que a partir dos dados coletados possamos caracterizar a aplicabilidade dos jogos como uma ferramenta de desenvolvimento para a criança.

A utilização dos jogos e brincadeiras estimula a aprendizagem na educação infantil, por meio dos mesmos a aprendizagem acontece de maneira lúdica e significativa proporcionando ao educando o prazer em aprender. Apenas por meio das

brincadeiras e dos jogos, é que a criança constrói o seu universo, manipulando-o e trazendo para a sua realidade situações inusitadas do seu mundo imaginário. O professor da educação infantil em sua prática pouco utiliza o jogo e o brincar como instrumento didático facilitador para o aprendizado da criança.

Embora já estejamos no século XXI, ainda existem muitas escolas que funcionam no sistema tradicional, fazendo com que seja limitada a ação educativa do educando, e acabam deixando de incluir no planejamento educacional, jogos e brincadeiras.

O direito a educação básica é garantido a todos os brasileiros e, segundo a LDB (Lei e Diretrizes e Bases da Educação Nacional 9394/96), esse direito é assegurado, pois a referida lei tem por finalidade desenvolver na criança, assegurar-lhe a formação comum indispensável para o exercício da cidadania e fornecer-lhe meios para progredir no trabalho e em estudos posteriores. Desse modo, a escola é obrigatória para as crianças e tem papel relevante em sua formação para agir na sociedade e para participar ativamente das diferentes esferas sociais.

Sendo assim este trabalho traz na sua temática a Importância dos jogos e suas contribuições para o desenvolvimento infantil no contexto escolar. Além de tratar sobre a formação deste profissional da Educação Infantil e sua prática em favor da ludicidade em sala de aula. São notórios que jogos e brincadeiras são poucos utilizados no ensino fundamental como recurso didático para o desenvolvimento de um ambiente alfabetizador, já que as crianças e professores pouco se utilizam desse recurso didático.

Os jogos também devem ser valorizados por fazer parte da cultura de um povo, onde desenvolve uma aprendizagem significativa na alfabetização, é a maneira da criança descobrir as palavras através do lúdico. Todos os envolvidos na aprendizagem precisam estar conscientes da importância em que os jogos e brincadeiras possuem na construção do conhecimento da criança. As reflexões são necessárias e enriquecedoras, uma vez que todos precisam estar envolvidos na educação.

Jogando, a criança consegue comparar, analisar, nomear, associar, calcular, classificar, compor, conceituar e criar. Assim, os jogos trazem o mundo para a realidade da criança, possibilitando o desenvolvimento de sua inteligência, sua sensibilidade, habilidades e criatividade. Segundo Vygotsky.

O brinquedo cria uma zona de desenvolvimento proximal da criança. No brinquedo, a criança sempre se comporta além do comportamento habitual da sua idade, além do seu comportamento diário; no brinquedo é como se Ela fosse maior do que é na realidade. Como no foco de lente de aumento, o brinquedo contém todas as tendências do desenvolvimento sob forma condensada, sendo, ele mesmo, uma grande fonte de desenvolvimento. (VYGOTSKY, 2007, p.122)

Na perspectiva histórico-cultural de Vygotsky (2007), o desenvolvimento está ligado a procedimentos de mudanças e de mudanças que ocorrem no decorrer da vida do indivíduo e em cada uma das múltiplas extensões de seu funcionamento psicológico. Desenvolvimento e aprendizagem estão interligados às experiências do indivíduo com o mundo, a partir da sua interação com o mesmo.

Os jogos e brincadeiras são tão importantes para o desenvolvimento das crianças, tornando-se assim um direito garantido tanto em algumas leis específicas quanto em referenciais para a educação básica. Portanto, jogos e brincadeiras, além de ser motivo para estudo de teóricos da educação, são formas de expressão, são direitos das crianças, garantidos, e que necessitam de aplicação, em sua integralidade.

E dessa forma, o estudo se configurou da seguinte maneira: inicialmente apresentamos uma introdução; em seguida a fundamentação teórica; depois o referencial metodológico, com a contextualização da pesquisa e análise dos dados coletados; e por fim as considerações finais a que chegamos com a investigação.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

Segundo Lakatos e Marconi (1987, p. 66) a pesquisa bibliográfica trata do levantamento, seleção e documentação de toda bibliografia já publicada sobre o assunto que está sendo pesquisado em livros, enciclopédias, revistas, jornais, folhetos, boletins, monografias, teses, dissertações e material cartográfico. Pretende-se, assim, colocar o pesquisador em contato direto com todo material já escrito sobre o mesmo.

Para iniciar este trabalho foi importante buscar a definição do termo criança e infância, para compreender como ela se desenvolve e aprende em sociedade. A palavra infância evoca um período da vida humana assim como os demais, tais como na adolescência, a vida adulta e a terceira idade. O termo criança, por sua vez, indica uma realidade psicobiológica referenciado ao indivíduo. Segundo o Dicionário, Silveira

Bueno (2000), por exemplo, criança é um ser humano de pouca idade, no mesmo dicionário, a infância está definida como um período de crescimento, no ser humano, que vai do nascimento até a puberdade.

Nesse sentido, o Estatuto da Criança e do Adolescente (Brasil, 1990), Lei nº 8.069, define a criança como sendo uma pessoa até os 12 anos de idade incompletos. Desse modo, o significado genérico da infância está diretamente ligado às transformações sociais, culturais, econômicas, da sociedade de um determinado tempo e lugar, que possui seus próprios sistemas de classes, de idades e seus sistemas de status e de papel social.

2.1 Desenvolvimento e Aprendizagem na Educação Infantil

O ser humano, no seu cotidiano, vive a aprender, e esse aprendizado ocorre através da interação com o meio no qual ele convive.

A aprendizagem basicamente se define como o modo em que o ser humano compreende o mundo. Dessa forma, algo extremamente ligado à aprendizagem é a relação do sujeito, com o objeto da aprendizagem. Para que a aprendizagem ocorra, faz-se necessário lançar mão de desafios, já que, por meio destes, a criança buscará o conhecimento e a aprendizagem. Desse modo, o professor jamais deve trabalhar com a criança, partindo do que ela não sabe. Ou seja, é preciso partir da zona de desenvolvimento proximal da criança (o que ela já sabe), para a zona de desenvolvimento potencial (alargar o que ela sabe por meio de desafios). Nesse aspecto, os jogos são desafios para que se concretize a aprendizagem:

Atitudes e situações assim estimulam a criança a pensar por si própria e a elaborar cada vez mais sua rede interna de conhecimento. Expor desafios e atingir princípios como construir e desenvolver a inteligência. Numa visão construtivista, isso significa ser capaz de adaptarem-se às demandas do ambiente, transformando o pensamento em ação e ação em movimento.

Neste sentido, Piaget (1975) nos relata que jogos e brincadeiras facilitam a construção do conhecimento, tornando-se prazeroso e desejável por todos. Assim, a criança se sente segura em relação às outras e a ela mesma, capaz de lançar hipóteses e curiosidades sobre o meio.

O conceito de aprendizagem refere-se a situações específicas onde a criança é treinada a repetir determinadas respostas, onde:

Dependendo da fase em que ela esteja, pode haver até compreensão real do transmitido, mas se as situações de aprendizagem constituírem uma constante e se ela tiver poucas oportunidades para reorganizar o que está sendo dado, é grande a probabilidade de as mudanças de raciocínio serem momentâneas e de as generalizações serem limitadas. O que acontece quando a criança chega por si só, a partir da observação, a descobrir certos resultados é exatamente o contrário. Essa descoberta produz mudanças estruturais permanentes porque decorrem de uma diferenciação de construções anteriores sobre as quais as novas respostas se assentam, e por que a possibilidade de generalização se amplia devido. A integração dessa conquista em totalidades maiores. (SEBER, 2006, p. 41).

Segundo o próprio Piaget (1969, p. 37) “conhecimentos derivam da ação, não no sentido de meras respostas associativas, mas no sentido muito mais profundo da associação do real com as coordenações necessárias e gerais da ação”.

Por exemplo, quando uma criança entra em contato com algum objeto que não conhece procura encaixá-lo em seus esquemas de acordo com suas características. Conforme o desenvolvimento se processa, os esquemas se alteram e se refinam, aumentando a capacidade da criança de diferenciação e generalização.

Para Vygotsky (2007), a originalidade do desenvolvimento da criança já no fato de que as funções naturais, regidas por mecanismos biológicos e as funções culturais, regidas por leis históricas, fundem-se entre si, compostas de um sistema mais complexo. De um lado, as funções biológicas transformam-se mediante as ações das funções culturais e, por outro lado, as funções de natureza culturais têm, nas funções biológicas, o apoio de que precisam para constituir-se. Em condições normais de desenvolvimento biológico, as funções culturais vão sendo constituídas por um ritmo previsível.

Desse modo, o desenvolvimento ocorre do social para o individual, em dois planos diferentes. Suas etapas passam a ser compreendidas, levando-se em conta os aspectos histórico-sociais e o lugar singular onde as pessoas se encontram. Compreender o desenvolvimento dessa forma nos permite pensar sobre as diferentes vertentes relacionadas ao ritmo do desenvolvimento e da aprendizagem, diante da diversidade social, cultural e econômica dos indivíduos.

Também se deve considerar que a aprendizagem envolve os hábitos, aspectos da vida afetiva, assimilação de valores culturais, funcionais e procede de toda estimulação ambiental recebida pelo indivíduo no decorrer da vida e, também, ao sofrer interferências intelectuais, psicomotoras, físicas e sociais (COLL; SOLÉ, 1997).

A aprendizagem significativa ocorre quando o indivíduo percebe a relação entre o que aprendeu e o seu cotidiano. Isso abrange seu raciocínio, análise, imaginação, relacionamento entre conceitos, coisas e acontecimentos.

Para Vygotsky (2007), as crianças iniciam seu aprendizado antes mesmo de entrarem para a escola, justamente o aprendizado dos conceitos espontâneos. Para ele, qualquer situação de aprendizado apresenta uma história prévia e, portanto, as crianças já possuem suas primeiras hipóteses sobre os conteúdos a serem trabalhados, o aprendizado e o desenvolvimento estão inter-relacionados desde o primeiro dia de vida dos sujeitos.

2.2 História do Jogo

Fazendo uma abordagem histórica e observando-se a construção do termo lúdico com uso de jogo educativo, já existia há muitos séculos, pois atividades já demonstravam seus benefícios, desde Roma e da Grécia Antiga.

Diante de relatos existentes Kishimoto (2003) destaca que na Grécia Antiga e em Roma já havia o uso de atividades como jogos educativos, para que as crianças tivessem maior desempenho diante das atividades sugeridas e elas. Desta maneira Kishimoto (2002), fala da importância do jogo e da brincadeira na educação, na antiguidade já se destacava, os filósofos como Platão e Aristóteles, e posteriormente Quintiliano, Montaigne e Rousseau, que já defendia essa prática de ensino, em sua época, pois o papel do jogo e da brincadeira na educação é de extrema relevância. Destacou-se também como grande defensor das atividades lúdicas São Tomás de Aquino, que no século XIII, defendia o brincar como necessário para o desenvolvimento humano.

No entanto foi Froebel (1913), que fora o precursor da escola infantil, ou seja, por ser o criador do jardim da infância. Com ele o lúdico passou a fazer parte do currículo de educação infantil. E a partir da década de cinquenta no século XX,

começou a surgir vários estudos sobre o jogo e brincadeira auxiliadora da aprendizagem.

Ao longo da história, vários estudos se mostraram eficientes no âmbito da coesão entre o lúdico e o letramento. Vários teóricos também afirmaram e comprovaram a importância dos jogos e brincadeiras, na educação escolar. O jogo faz parte do ambiente natural da criança, ao passo que as referências abstratas e remotas não correspondem aos seus interesses. O pensador norte americano Dewey (1952) afirma que somente no ambiente natural da criança é que ela poderá ter um desenvolvimento seguro.

Constituição Federal de (1988), apresenta preceitos internacionais em relação à infância albergando em seu texto o reconhecimento dos direitos da criança e da necessária proteção integral que deve prestar toda a sociedade e poder público em cumprir tais direitos. A referida lei em seu artigo 227 elenca os direitos fundamentais da criança: o direito à dignidade, à educação, à saúde, ao lazer, à alimentação, à profissionalização, à cultura, ao respeito, à vida, à liberdade e à convivência familiar e comunitária.

A ECA, (Estatuto da Criança e Adolescente/ lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990) em consonância com a Constituição Federal de (1988), estabelece no artigo 15, que as crianças são titulares de liberdade, respeito e dignidade como pessoas em processo de desenvolvimento, e no artigo 16 esta estabelecida que o direito à liberdade compreenda os seguintes aspectos: brincar, praticar esportes e divertir-se.

Contudo, privar a criança do direito a uma educação prazerosa e com atividades que envolvam o raciocínio e aprendizagem, através da ludicidade, é o mesmo que não deixar que ela cresça integralmente e com autonomia. Assim escola e educadores devem auxiliar no cumprimento desses direitos, para que haja um desenvolvimento integral, efetivo e de maneira prazerosa, otimizando assim a aprendizagem e o desenvolvimento integral da criança em todas as suas potencialidades.

2.3 O Jogo como Recurso para Aprendizagem da Criança

Para Piaget (1978), as origens das manifestações lúdicas seguem o desenvolvimento da inteligência, atreladas aos estágios do desenvolvimento cognitivo.

Cada etapa do desenvolvimento está relacionada a um tipo de atividade lúdica que se sucede da mesma maneira para todos os indivíduos.

Piaget (1978) identificou três grandes tipos de estruturas mentais que surgem sucessivamente na evolução do brincar infantil:

a) jogos de exercício: é a repetição de movimentos e ações que exercitam mas funções tais como andar, correr, saltar e outras pelo simples prazer funcional.

b) jogos simbólicos: é a habilidade de estabelecer a diferença entre alguma coisa usada como símbolo e o que ele representa seu significado.

c) jogos de regras: constituem-se os jogos do ser socializado e se manifestam quando, acontece um declínio nos jogos simbólicos e a criança começa a se interessar pelas regras.

Vygotsky (2007) elege a situação imaginária como um dos elementos fundamentais das brincadeiras e jogos. A brincadeira se configura como uma situação privilegiada de aprendizagem infantil, à medida que fornece uma estrutura básica para mudanças das necessidades e da consciência.

Para Vygotsky (2007), é na situação de brincar que as crianças se colocam questões e desafios além de seu comportamento diário, levantando hipóteses, na tentativa de compreender os problemas que lhes são propostos pela realidade na qual interagem. Assim, ao brincarem, constroem a consciência da realidade e, ao mesmo tempo, vivenciam a possibilidade de transformá-la.

Então qual a importância do jogo e da brincadeira na teoria de Vygotsky?

Vygotsky (1984) considera que a criança muito pequena está limitada em suas ações pela restrição situacional, desde que a percepção que ela tem de uma situação não está separada da atividade motivacional e motora.

Todavia, na brincadeira, os objetos perdem sua força determinadora sobre o comportamento da criança, que começa a poder agir independentemente daquilo que ela vê, pois a ação, numa situação imaginária, ensina a criança a dirigir seu comportamento não somente pela percepção imediata dos objetos ou pela situação que a afeta de imediato, mas também pelo significado dessa situação (VYGOTSKY, 1984, p. 110).

Ou seja, quando a criança começa a brincar ela tem domínio sobre o objeto e começa a agir sobre o brinquedo.

Na literatura parece ser de comum acordo entre os pesquisadores do campo educacional a defesa de que os jogos, brincadeiras e o lúdico em sala de aula são indispensáveis no ato de aprender.

Parece ser consenso entre todos os autores da Educação que o jogo é indispensável no ato de aprender e ensinar de forma vivencial. Referindo-se as crianças, os autores são unânimes quando dizem que o jogo é a base epistemológica da educação. (HAETINGER, 2008, p.6).

Os jogos e brincadeiras são de extrema importância, na realização do processo educacional, pois promovem a aprendizagem informal e formal, dentro ou fora da sala de aula podendo expandir tal aprendizagem, ao processo de socialização de criatividade e de entender o mundo.

2.4 O Papel do Brinquedo e do Jogo no Desenvolvimento Infantil

O Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (BRASIL/RCNEI, 1998) estabelece que brincar é um das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia da criança, desde muito cedo, pode se comunicar por meio de gestos, sons e, mais tarde, ter determinado papel na brincadeira, faz com que ela desenvolva sua imaginação. A fantasia e a imaginação são elementos fundamentais para que a criança aprenda mais sobre a relação entre pessoas (BRASIL/RCNEI, 1998, p. 22).

Nesse sentido, os jogos e brincadeiras são características inerentes ao ser humano, neles estes conseguem construir sua personalidade através da autonomia que esses recursos oferecem assim a legislação pertinente ao tema oferece uma humanização, já que objetiva o desenvolvimento integral da criança, através do lazer, expressão de sentimentos, afeto e emoção, respeitando o desenvolvimento e ritmo de cada um.

Privar a criança do direito a uma educação prazerosa e com atividades que envolvam o raciocínio e aprendizagem, através da ludicidade, é o mesmo que não deixar que ela cresça integralmente e com autonomia. Assim, escola e educadores devem auxiliar no cumprimento desses direitos, para que haja um desenvolvimento integral, efetivo e de maneira prazerosa, otimizando assim a aprendizagem e o desenvolvimento integral da criança em todas as suas potencialidades.

Assim a criança começa com uma situação imaginária, que é uma reprodução da situação real, sendo a brincadeira muito mais a lembrança de alguma coisa que realmente aconteceu, do que uma situação imaginária nova. À medida que a brincadeira se desenvolve, observamos um movimento em direção à realização consciente do seu propósito. De acordo com Vygotsky:

A similaridade perceptiva dos objetos não tem um papel considerável para a criança compreender a notação simbólica utilizada na brincadeira-experimento, mas sim que os objetos admitem o gesto apropriado para reproduzir o elemento original da história. (VYGOTSKY, 1984, p. 123).

Gradualmente, o objeto utilizado na brincadeira adquire segundo Vygotsky (1984, p. 125), —”a função de signo, tomando-se independente dos gestos das crianças|| ”. Isto explica porque Vygotsky considera a brincadeira do faz de conta uma grande contribuição para a aprendizagem da linguagem escrita pela criança.

Finalmente, surgem as regras, que irão possibilitar a divisão de trabalho e o jogo na idade escolar. Nesta idade, —a brincadeira não desaparece, mas permeia a atitude em relação à realidade Vygotsky (1984, p. 118).

A brincadeira fornece, pois, ampla estrutura básica para mudanças de necessidade e da consciência, criando um novo tipo de atitude em relação ao real.

Nela aparecem à ação na esfera imaginativa numa situação de faz de conta, a criação das intenções voluntárias e a formação dos planos da vida real e das motivações volitiva, constituindo-se, assim, no mais alto nível desenvolvimento pré-escolar. (VYGOTSKY, 1984, p. 117).

A brincadeira faz parte da vida da criança, seja na escola ou fora dela. Esta atividade é tanto fonte de lazer como de conhecimento. Contudo, brincar na escola é diferente de brincar em casa, na rua ou em outros lugares.

O brinquedo permite diversas formas de utilização, estimula a representação, já que não existe uma estrutura pré-estabelecida para o seu manuseio. Vale a pena ressaltar que o brinquedo tratado aqui pode não ser necessariamente algo que tenha sido pensado e construído para o brincar, como uma boneca ou um carrinho, um brinquedo pode ser qualquer objeto que a criança deseje brincar e que esteja envolvido na ação da brincadeira.

Senso assim, o brinquedo possibilita uma entrada no mundo do imaginário, já que permite diversas formas de sua utilização. Também é possível enxergar nele um pouco de representação do real no momento em que a criança o elege como um substituto do objeto utilizado nas ações reais do dia a dia, tornando-se, em alguns momentos, um representante da realidade. Assim Kishimoto afirma:

O brinquedo coloca a criança na presença de reproduções: tudo que existe no cotidiano, a natureza e as construções humanas. Pode-se dizer que um dos objetivos do brinquedo é dar a criança um substituto dos objetos reais na proposta de manipulá-los (KISHIMOTO, 2009, p.18).

Os brinquedos são também materiais para adentrar no imaginário, além de serem possíveis substitutos dos objetos reais do cotidiano, possibilitam a unificação do universo real com o imaginário no momento em que se brinca.

A brincadeira, por sua vez, seria a ação que ocorre no plano imaginário ou no momento em que se joga. Ela traz em si a articulação de elementos imaginários de imitação e também de elementos da realidade, ela acaba por ser uma transformação da realidade no plano da imaginação e das emoções através do brinquedo.

Ainda referindo-se aos componentes da atividade lúdica, além das definições trazidas por Kishimoto, existem no campo de estudo outras definições, assim para Miranda:

O jogo pressupõe uma regra, o brinquedo é o objeto manipulável e a brincadeira nada mais é que o ato de brincar como brinquedo ou mesmo com o jogo. Jogar também é brincar com o jogo. O jogo pode existir por meio do brinquedo, se os “brincantes” lhe impuserem regras. Percebe-se, pois, que jogo brinquedo e brincadeira têm conceitos distintos, todavia estão imbricados; ao passo que o lúdico abarca todos eles (MIRANDA, 2001, p.30).

Os brinquedos são também materiais para adentrar no imaginário, além de serem possíveis substitutos dos objetos reais do cotidiano, possibilitam a unificação do universo real com o imaginário no momento em que se brinca.

A brincadeira, por sua vez, seria a ação que ocorre no plano imaginário ou no momento em que se joga. A brincadeira traz em si a articulação de elementos imaginários de imitação e também de elementos da realidade, ela acaba por ser uma

transformação da realidade no plano da imaginação e das emoções através do brinquedo.

3 REFERENCIAL METODOLÓGICO

Este é um item abarca todos os passos metodológicos percorridos no decorrer da pesquisa. Segundo Marconi e Lakatos, (2003, p.221) “A especificação da metodologia da pesquisa é a que abrange maior número de itens, pois responde, a um só tempo, às questões como? com quê?, onde?, quanto?.

Portanto, nela compõe os seguintes elementos: tema, problema, abordagem da pesquisa, objetivos, hipóteses, coleta de dados, modalidades de pesquisa, procedimentos e abordagem. Foi realizado um levantamento bibliográfico acerca do tema trabalhado, tendo como foco o estudo de caso. Segundo Tardif (2011), o hábito professoral somente será aprendido com a prática. Minha atuação inicial apoiava-se não só em objetivos, mas em seres humanos diferentes entre si e socializados, buscando sempre apoio e embasamento em teorias construtivistas, onde o aluno é um sujeito sócio histórico, dotado de cultura e saberes.

Sendo assim, iniciamos a investigação com a seguinte problemática: De que forma o trabalho com jogos e brincadeiras pode contribuir com o desenvolvimento da criança? Para saber se são utilizados jogos e brincadeiras na prática em sala e se há desenvolvimento no aprendizado das crianças. Foi aplicado um questionário as educadoras com questões objetivas e subjuntivas, referente os jogos e brincadeiras na educação infantil.

No entanto alguns profissionais da educação apresentam dificuldade e resistência para utiliza-los em sala. Então a proposta é de realização de uma investigação para saber se são utilizados jogos e brincadeiras na pratica em sala e se há desenvolvimento no aprendizado das crianças.

3.1 Iniciando a pesquisa

Foi realizada uma pesquisa na Escola Municipal de Educação Infantil e Fundamental Afonso Astrogildo de Paula, foi à fonte de pesquisa que mais me chamou

atenção, pois tivemos um bom acolhimento está localizada na área urbana na Rua: Virgílio Cruz S/N, Bairro: Centro, Belém-Paraíba, CEP: 58255-000.

3.2 Dados da pesquisa

A instituição escolar onde aconteceu a pesquisa de campo foi na Escola Municipal de Educação Infantil e Fundamental Afonso Astrogildo de Paula, está localizada na área urbana na Rua: Virgílio Cruz S/N, Bairro: Centro, Belém-Paraíba. Pertence a Secretaria Municipal de Educação Integrada na rede de Ensino Público, como é direito de toda criança e adolescente, supervisionada pela administração do processo de ensino e aprendizagem oferecido pelo Governo Municipal.

O ambiente escolar deve ser um local onde se busque constantemente a eficácia no processo educativo, através de momentos em que os jogos possam estar inseridos para auxiliar a construção de conhecimentos de maneira eficaz e contagiante.

A mesma dispõe de uma boa estrutura física, sendo 05 salas de aulas, 01 cozinha, 01 banheiro feminino, 01 masculino, 01 banheiro com acessibilidade adaptado para cadeirantes, professores e demais funcionários, 01 secretária, 01 sala multifuncional, 01 laboratório de informática, 01 almoxarifado, 01 quadra descoberta onde servem de área de lazer para as crianças, rampas e bebedouros acessíveis e 01 sala de leitura.

O corpo docente da escola é composto por 11 professores, sendo 01 gestor, 01 adjunto, 01 coordenadora, 01 secretário, 02 merendeiras, 02 auxiliares, 02 porteiros, 01 vigilante. Dentre o corpo docente apenas uma não possuem ensino superior. A escola funciona da seguinte maneira: pelo turno da manhã Pré I, Pré II, 1º, 2º ano, turno da tarde 3º, 4º e 5º ano, e multifuncional, à noite a EJA.

3.3 Análise e discussão dos dados coletados

Os dados coletados foram realizados na própria escola, nos turnos manhã e tarde. A partir das questões propostas e com base nos autores pertinentes à temática, foram distribuídos questionários a dez professores das diferentes turmas com 12 questões objetivas e 02 subjuntivas. Nos dados coletados foram obtidas os seguintes resultados:

Questão 01: Qual a sua Formação/Graduação?

As professoras pesquisadas apresentaram suas respostas do seguinte modo:

PROFESSORAS	RESPOSTAS
01	Pedagogia
02	Pedagogia
03	Pedagogia
04	8º Período em Letras
05	Ciências Agrárias
06	Magistério
07	Pedagogia/Cursando
08	Pedagogia
09	Pedagogia
10	Pedagogia

Fonte: Elaborado pela autora da Pesquisa, 2017.

A questão simples, onde responderam de forma natural.

Questão 02: Há quantos anos você leciona?

Os professores questionados responderam:

PROFESSORAS	RESPOSTAS
01	“Há 06 anos.”
02	“Há 05 anos.”
03	“Há 02 anos e 01 mês.”
04	“Há 02 anos.”
05	“Há 04anos.”
06	“Há 01ano.”
07	“Há 03 anos.”
08	“Há 08 meses.”
09	“Há 02 anos.”
10	“Há 07 anos.”

. Fonte: Elaborado pela autora da Pesquisa, 2017.

Quando perguntei sobre o tempo que lecionavam, não houve nenhuma dificuldade e sim uma grande satisfação.

Questão 03: Você acha que o brincar é importante para o desenvolvimento infantil?

Questionados sobre a importância do brincar responderam:

PROFESSORAS	RESPOSTAS
01	“Porque a criança se desenvolve melhor.”
02	“Porque a criança se desenvolve melhor.”
03	“Porque a criança se desenvolve melhor.”
04	“Porque a criança se desenvolve melhor.”
05	“Desenvolve a atenção e o autocontrole”
06	“Porque a criança se desenvolve melhor.”
07	“Porque a criança se desenvolve melhor.”
08	“Porque a criança se desenvolve melhor.”
09	“Desenvolve a atenção e o autocontrole.”
10	“Desenvolve a atenção e o autocontrole.”

Fonte: Elaborado pela autora da Pesquisa, 2017.

Neste item, nota-se que não há muita diferença entre as respostas, todas com mesmo pensamento.

Questão 04: Qual a função do brincar no desenvolvimento da criança?

Questionadas responderam naturalmente, sobre a função da brincadeira no desenvolvimento da criança.

PROFESSORAS	RESPOSTAS
01	“Oportuniza a criança se construir socialmente”.
02	“Oportuniza a criança se construir socialmente”.
03	“O brincar desenvolve o cognitivo das crianças.”
04	“O brincar desenvolve o cognitivo das crianças.”
05	“O brincar desenvolve o cognitivo das crianças.”
06	“O brincar desenvolve o cognitivo das crianças.”
07	“Oportuniza a criança se construir

	socialmente”.
08	“Oportuniza a criança se construir socialmente”.
09	“O brincar desenvolve o cognitivo das crianças.”
10	“O brincar desenvolve o cognitivo das crianças.”

Fonte: Elaborado pela autora da Pesquisa, 2017.

Quando a questão foi desenvolvimento da criança, as respostas foram bem parecidas. “Quando brinca, a criança assimila o mundo à sua maneira, sem compromisso com a realidade.” (PIAGET, 1971).

Questão 05: Quais jogos e brincadeiras você propõe para suas crianças?

Quando inquirimos as educadoras elas responderam:

PROFESSORAS	RESPOSTAS
01	“Jogos de exercícios sensório moto.”
02	“Jogos de exercícios sensório moto.”
03	“Jogos de regras/Jogos de exercícios sensório moto.”
04	“Jogos de exercícios sensório moto.”
05	“Jogos simbólicos /Jogos de exercícios sensório moto.”
06	“Jogos simbólicos /Jogos de exercícios sensório moto.”
07	“Jogos de exercícios sensório moto.”
08	“Jogos simbólicos/ Jogos de regras.”
09	“Jogos simbólicos /Jogos de exercícios sensório moto.”
10	“Jogos de regras/Jogos de exercícios sensório moto.”

Fonte: Elaborado pela autora da Pesquisa, 2017.

Sobre esta questão, cada uma com sua proposta levando em conta o aprendizado dos seus educandos.

Questão 06: Quais jogos e brincadeiras você propõe para suas crianças?

Quando questionamos quais jogos e brincadeiras propõem para suas crianças responderam:

PROFESSORAS	RESPOSTAS
01	“Boliche/Amarelinha/Pega-pega.”
02	“Jogo da memória/Quebra cabeça/Boliche.”
03	“Bingo/Jogo da memória/Jogo de percurso.”
04	“Jogo da memória/Quebra cabeça/Boliche.”
05	“Jogo de memória/boliche/jogo de percurso.”
06	“Boliche/Jogo de percurso.”
07	“Bingo/Jogo de memória/Vai e vem.”
08	“Jogo da memória/ Quebra cabeça/Amarelinha/Jogo de percurso.”
09	“Jogo da memória/Pega-pega/Jogo de percurso.”
10	“Quebra cabeça/Boliche/Amarelinha.”

Fonte: Elaborado pela autora da Pesquisa, 2017.

Diversidade de jogos é grande, cada professora respondeu de acordo com sua realidade.

Questão 07: De que maneira as práticas pedagógicas possibilitam as crianças a aproveitarem diferentes linguagens utilizando as expressões lúdicas?

Quando questionamos os professores eles responderam:

PROFESSORAS	RESPOSTAS
01	“Durante as narrativas, a apreciação e intervenção com linguagem oral e escrita.”
02	“Durante as narrativas, a apreciação e intervenção com linguagem oral e escrita.”
03	“Durante a linguagem falada, escrita e visual.”
04	“Durante as narrativas, a apreciação e intervenção com linguagem oral e escrita.”
05	“Combinação de linguagem visual/escrita/falada e medições críticas.”
06	“Combinação de linguagem visual/escrita /falada e medições críticas.”
07	“Durante a linguagem falada, escrita e visual.”

08	“Durante as narrativas, a apreciação e intervenção com linguagem oral e escrita.”
09	“Durante a linguagem falada, escrita e visual.”
10	“Combinação de linguagem visual/escrita/falada e medições críticas.”

Fonte: Elaborado pela autora da Pesquisa, 2017.

As opções de respostas foram bem parecidas, visando o aprendizado das crianças como principal objetivo.

Questão 08: Que tipo de jogos as crianças participam com maior desempenho/interesse?

Quando inquirimos esta questão os educadores responderam:

PROFESSORAS	RESPOSTAS
01	“Jogos e exercícios físicos.”
02	“Jogos e exercícios físicos/Jogos em grupo.”
03	“Jogos e exercícios físicos/Jogos de regras.”
04	“Jogos e exercícios físicos/Jogos em grupo.”
05	“Jogos em grupos.”
06	“Jogos e exercícios físicos/Jogos em grupo.”
07	“Jogos em grupo.”
08	“Jogos de tabuleiro/Jogos eletrônicos.”
09	“Jogos e exercícios físicos/Jogos em grupo.”
10	“Jogos e exercícios físicos/Jogos em grupo.”

Fonte: Elaborado pela autora da Pesquisa, 2017.

O que pude observar nas respostas das educadoras os exercícios físicos está presente na maioria. “... os jogos e brincadeiras facilitam a construção do conhecimento, tornando-se prazeroso e desejável por todos”. (PIAGET, 1975).

Questão 09: Você acha que os jogos e brincadeiras de fato ajudam as crianças na autoaprendizagem através de quê?

Quando questionamos os professores eles responderam:

PROFESSORAS	RESPOSTAS
01	“Através do aprender fazendo no desenvolvimento da linguagem, o senso de compartilhamento e criatividade.”
02	“Através das brincadeiras e jogos podem desenvolver a imaginação das crianças, a confiança, a autoestima e a cooperação.”
03	“Através das brincadeiras e jogos podem desenvolver a imaginação das crianças, a confiança, a autoestima e a cooperação.”
04	“Através das brincadeiras e jogos podem desenvolver a imaginação das crianças, a confiança, a autoestima e a cooperação.”
05	“Através do aprender fazendo no desenvolvimento da linguagem, o senso de compartilhamento e criatividade.”
06	“Através das brincadeiras e jogos podem desenvolver a imaginação das crianças, a confiança, a autoestima e a cooperação.”
07	“Através das brincadeiras e jogos podem desenvolver a imaginação das crianças, a confiança, a autoestima e a cooperação.”
08	“Através das brincadeiras e jogos podem desenvolver a imaginação das crianças, a confiança, a autoestima e a cooperação.”
09	“Através das brincadeiras e jogos podem desenvolver a imaginação das crianças, a confiança, a autoestima e a cooperação.”
10	“Através das brincadeiras e jogos podem desenvolver a imaginação das crianças, a confiança, a autoestima e a cooperação.”

Fonte: Elaborado pela autora da Pesquisa, 2017.

As respostas foram unânimes todas num mesmo pensamento, os jogos e brincadeiras fazendo se sempre presente no aprendizado das crianças.

Questão 10: Para que o brincar proporcione o desenvolvimento da criança o que é preciso?

Questionadas sobre o brincar e o desenvolvimento da criança as educadoras responderam:

PROFESSORAS	RESPOSTAS
01	“Conhecer as crianças e planejar as práticas pedagógicas.”
02	“Conhecer as crianças e planejar as práticas pedagógicas.”
03	“Conhecer as crianças e planejar as práticas pedagógicas.”
04	Conhecer as crianças e planejar as práticas pedagógicas.”
05	“Conhecer as crianças e planejar as práticas pedagógicas.”
06	“Conhecer as crianças e planejar as práticas pedagógicas.”
07	“Respeitar a diversidade de seus interesses e o ritmo de cada uma das crianças.”
08	“Respeitar a diversidade de seus interesses e o ritmo de cada uma das crianças.”
09	“Respeitar a diversidade de seus interesses e o ritmo de cada uma das crianças.”
10	“Respeitar a diversidade de seus interesses e o ritmo de cada uma das crianças.”

Fonte: Elaborado pela autora da Pesquisa, 2017.

Outra resposta onde concordam com o mesmo pensamento em sua maioria.

Questão 11: Com que frequência você utiliza atividades lúdicas em sala de aula?

Quando questionamos os professores eles responderam:

PROFESSORAS	RESPOSTAS
01	“Sempre que concilio com uma aula.”
02	“Duas vezes por semana.”
03	“Todos os dias.”
04	“Duas vezes por semana.”
05	“Quatro vezes por semana.”
06	“Quatro vezes por semana.”
07	“Quatro vezes por semana.”
08	“Todos os dias.”

09	“Duas vezes por semana.”
10	“Todos os dias.”

Fonte: Elaborado pela autora da Pesquisa, 2017.

De acordo com as respectivas resposta a atividade lúdica sempre se fazendo presente no aprendizado do educando.

Questão 12: O que você faz quando boa parte das crianças não demonstram interesse em participar das atividades de jogos e brincadeiras?

Quando inquirimos esta questão os educadores responderam:

PROFESSORAS	RESPOSTAS
01	“Procuro levar jogos que sejam do interesse das crianças.”
02	“Procuro levar jogos que sejam do interesse das crianças.”
03	“Procuro levar jogos que sejam do interesse das crianças.”
04	“Procuro levar jogos que sejam do interesse das crianças.”
05	“Procuro levar jogos que sejam do interesse das crianças.”
06	“Procuro levar jogos que sejam do interesse das crianças.”
07	“Procuro levar jogos que sejam do interesse das crianças.”
08	“Procuro levar jogos que sejam do interesse das crianças.”
09	“Procuro levar jogos que sejam do interesse das crianças.”
10	“Procuro levar jogos que sejam do interesse das crianças.”

Fonte: Elaborado pela autora da Pesquisa, 2017.

A preocupação na integração da criança aos demais, com a aprendizagem é perceptível nas opções de respostas.

Questão 13: Hoje as utilizações das atividades lúdicas na Educação Infantil são indispensáveis e contribui para aprendizagem das crianças. Por quê?

Quando questionamos os professores eles responderam:

PROFESSORAS	RESPOSTAS
01	“Transformam conteúdos maçantes em atividades interessantes e prazerosas.”
02	“Transformam conteúdos maçantes em atividades interessantes e prazerosas.”
03	“Transformam conteúdos maçantes em atividades interessantes e prazerosas.”
04	“Transformam conteúdos maçantes em atividades interessantes e prazerosas.”
05	“O brincar é inerente a criança.”
06	“Porque desenvolve a linguagem da criança.”
07	“Transformam conteúdos maçantes em atividades interessantes e prazerosas.”
08	“Transformam conteúdos maçantes em atividades interessantes e prazerosas.”
09	“Transformam conteúdos maçantes em atividades interessantes e prazerosas.”
10	“É um meio de atingir os objetivos pré estabelecidos .”

Fonte: Elaborado pela autora da Pesquisa, 2017.

Outra resposta onde a maioria responderam num mesmo pensamento, contribuindo na aprendizagem dos alunos.

Questão 14: Em que local acontece com maior frequência as atividades de jogos e brincadeiras?

Os professores questionados responderam?

PROFESSORAS	RESPOSTAS
01	“Na sala.”
02	“Na sala.”
03	“Na sala.”
04	“Na sala.”
05	“Na sala.”
06	“Na sala.”
07	“Na sala.”
08	“Na sala.”
09	“Na sala.”

10	“Na sala.”
-----------	------------

Fonte: Elaborado pela autora da Pesquisa, 2017.

É visível como às respostas foram iguais, e a justificativa é que na sala tem mais comunidade estão na sombra, tem ventiladores e até ar condicionado.

Questão 15: Como você considera que a criança aprende se desenvolve?

Quando questionamos os professores eles responderam:

PROFESSORAS	RESPOSTAS
01	“A criança atual envolve-se através de atividades que chame sua atenção, através das brincadeiras a criança foca e fica atenta.”
02	“As atividades lúdicas contribuem de forma significativa no desenvolvimento do aluno.”
03	“A criança aprende e depois se desenvolve, o desenvolvimento de uma criança se da pela aprendizagem de tudo aquilo que a criança constrói socialmente ao longo do seu aprendizado.”
04	“Acredito que o desenvolvimento da criança obtém êxito, a partir da participação da família na escola.”
05	“A criança aprende e se desenvolve por meio de aulas lúdicas, envolvendo os conteúdos programáticos, conciliados com as aulas tradicionais.”
06	“O desenvolvimento da criança é gradativo, a criança aprende através de desafios em um ambiente atrativo e dinâmico.”
07	“Através de aulas dinamizadas que promovam o aprendizado dos alunos, atividades essas que tenha objetivos e significados.”
08	“A criança tem seus próprios conhecimentos de mundo e nós somos mediadores de tais conhecimentos.”
09	“Para que ocorra uma aprendizagem significativa, o ensino tem que ser de forma lúdica e atrativa.”
10	“Na educação infantil precisa da ludicidade para que a criança possa aprender de forma dinâmica e atrativa.”

Fonte: Elaborado pela autora da Pesquisa, 2017.

Ao termino do questionário, as respostas foram de opiniões individuais voltadas no aprender e desenvolvimento da criança.

Chegando ao final da pesquisa, com todas as respostas avaliadas chegamos à conclusão, que a cada dia estamos aprendendo e devemos continuar a buscar mais conhecimentos em prol de melhorar nossa prática. Cabe a nós professores orientar e estimular a aprendizagem, com entusiasmo e criatividade, podendo assim, criar uma atmosfera dinâmica e criativa. Nada é dado pronto e acabado tudo é descoberto e construído pela criança através de incentivos e orientações.

A utilização dos jogos e brincadeiras estimula a aprendizagem na educação infantil, por meio dos mesmos, a aprendizagem acontece de maneira lúdica e significativa proporcionando ao educando o prazer em aprender.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho nos levou a pesquisar sobre Jogos e Brincadeiras na Educação Infantil. E foi no decorrer da pesquisa onde constatamos que o comportamento de brincar é complexo e foi investigado por diferentes autores como Piaget, Vygotsky Kishimoto entre outros. Nesse sentido pudemos observar que há uma importante relação entre o brincar e o desenvolvimento infantil, pois o brincar faz com que a criança demonstre seus conhecimentos de forma tal que, quem a observa brincar, pode vislumbrar o modo como ela vê o mundo, um exemplo que podemos citar são as brincadeiras em que as crianças brincam entre os pares de casinha, momento este em que demonstram como veem os papéis sociais.

Ao chegar o termino desse trabalho podemos identificar à importância que os jogos e brincadeiras têm na Educação Infantil. E nessa perspectiva, a formação de professores tem sido alvo de grandes estudos que revelam suas dificuldades e seu potencial, gerando transformações na vida desses profissionais. Foram momentos de muito aprendizado para minha formação, em que o graduando pode vivenciar experiências, conhecendo melhor sua área de atuação.

O professor deve considerar o jogo ou a brincadeira como aliado à sua prática pedagógica, pois através dele faz com que desenvolva no educando a criatividade e o raciocínio, levando-as a formularem os seus conceitos e hipóteses.

O papel do professor é de mediador, estimulador, incentivador, é de alguém que auxilia os educandos a criar um espaço nos quais professores e crianças trazem suas experiências e tem a oportunidade de reaproveita-las, trocá-las e expandi-las.

Segundo Freire (1984, p.28):

Cabe ao professor conhecer a criança, as dificuldades e fatores que o cercam, para poder dispensar sobre ele um olhar diferente, crítico e amigo, um olhar que enxergue as reais possibilidades de aprendizagem e possa adotar metodologias também diferenciadas de ensino, oportunizando a todos chegarem ao seu objetivo. (FREIRE 1984, p.28).

De acordo com Freire essa pedagogia diferenciada exige um educador que planeje, refaça, busque informações, seja exigente e compreensivo, coerente, flexível, resolva problemas, tome decisões, sendo assim, motivador relacionando-se em diferentes momentos sabendo olhar as diferenças entre nossas crianças.

Este trabalho nos levou a pesquisar sobre o brincar e a importância da aprendizagem a partir do lúdico na Educação Infantil. O comportamento de brincar é complexo e tem sido estudado por diferentes autores como Piaget e Vygotsky e pude observar que há uma importante relação entre o brincar e o desenvolvimento infantil, pois o brincar faz com que a criança demonstre seus conhecimentos de forma tal que, quem a observa brincar pode vislumbrar o modo como ela vê o mundo, um exemplo que podemos citar são as brincadeiras que as crianças brincam entre os pares de casinha, momento este em que demonstram como veem os papéis sociais.

Os pontos fortes que faremos luzir são os seguintes: o amadurecimento do aprendizado Pedagógico docente; compreensão do lugar do professor de Pedagogia na formação dos seus educandos; a satisfação de ver sujeitos despertos e mais capacitados intelectualmente; e a preparação de uma conduta profissional que possa aliar pesquisa e ensino, teoria e prática, no fazer pedagógico. Os pontos fracos talvez derivem de nossa imaturidade provisória em encarar certos desafios que a realidade escolar nos imponha.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, N. P. Educação Lúdica: **Técnicas e Jogos Pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 1998.

BRASIL. **Estatuto da Criança e do Adolescente**. Diário Oficial da União, 1990.

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

BUENO. Silveira. **Minidicionário da língua portuguesa**. Edição para o Ens. Fundamental. —São Paulo: FTD, 2000.

CHATEAU, J. **O Jogo na Criança**. São Paulo: Summus.1987.

COOL, C; SOLÉ, I. Os professores e a concepção construtivista. In: COOL, C. et al. **Construtivismo na sala de aula**. 5. Ed. São Paulo: Ática, 1997.

DEWEY, J. **Como pensamos**, São Paulo, Companhia Editora Nacional, 1952.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. 34. Ed. Coleção Leitura. São Paulo: Paz e Terra, 1994.

HAETINGER, Max Gunther. **Jogos recreação e lazer**. 2 edição. — Curitiba: IESDE Brasil S.A., 2008.

KISHIMOTO, Tizuco (org). **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. São Paulo: Cortez, 1996.

_____. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Cengage learning, 2008.

_____. **Jogos infantis: O jogo a criança e a educação**. Petrópolis: Vozes, 1993.

LAKATOS, Eva; MARCONI, Marina. **Projeto e relatório de pesquisa**. In: LAKATOS, Eva; MARCONI, Marina. **Metodologia do Trabalho Científico**. São Paulo: Atlas, 1987. Cap. 4, p. 80-100.

MIRANDA, Simão de. **Do Fascínio do Jogo a Alegria de Aprender nas Séries Iniciais**.1 Ed. São Paulo: Papirus,2001.

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

NÓVOA, A. (coord.). Os professores e a sua formação. Lisboa: Dom Quixote, 1995.
_____. . Vida NÓVOA, A. s de professores. Porto: Editora Porto.2002.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança**: imitação, jogo, imagem e representação. Rio de Janeiro: Zahar,1976.

_____. **A Formação do Símbolo na Criança:** imitação, jogo e sonho. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

SEBER, Maria da Glória. **Construção da inteligência pela criança.** São Paulo: Editora Scipione Ltda. 1989. Série pensamento e ação no magistério.

TARDIF, Maurice. **Saberes Docentes e formação profissional.** 12 ED. Petrópolis, RJ. Vozes, 2011 p.38-39

VYGOTSKY, L.S. **A formação social da mente.** São Paulo: Fontes, 2007.

_____. VYGOTSKY, L.S. **A formação social da mente.** Tradução de Neto, J. C. e colaboração. 1. Ed. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

ANEXOS

Aulas realizadas durante o estágio supervisionado, na escola Afonso Astrogildo.



