



UNIVERSIDADE ESTADUAL DO MARANHÃO
CENTRO DE ESTUDOS SUPERIORES DE TIMON-CESTI
LICENCIATURA PLENA EM PEDAGOGIA

BEATRIZ CAROLINE DE ASSUNÇÃO FREITAS
NATALI MORAES DA ROCHA

A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NO PROCESSO DE
APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL

TIMON-MA

2023

**BEATRIZ CAROLINE DE ASSUNÇÃO FREITAS
NATALI MORAES DA ROCHA**

**A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NO PROCESSO DE
APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Trabalho de conclusão de curso apresentado à Universidade Estadual do Maranhão – UEMA, Centro de Estudos Superiores de Timon – CESTI, como requisito para a obtenção do título de Licenciatura Plena em Pedagogia.
Orientadora: Profa.Ma. Jane Cruz Cardoso.

**TIMON-MA
2023**

F884i

Freitas, Beatriz Caroline de Assunção

A importância dos jogos e brincadeiras no processo de aprendizagem na educação infantil / Beatriz Caroline de Assunção Freitas; Natali Moraes da Rocha – Timon, 2023.
47 f.

Monografia (Graduação) – Universidade Estadual do Maranhão – UEMA, Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia, 2023.

“Orientadora Prof^ª. Ma. Jane Cruz Cardoso”.

1. Jogos. 2. Brincadeiras. 3. Educação infantil. 4. Criança
I. Rocha, Natali Moraes da II. Título.

CDU 37.091.33-027.22:796

**BEATRIZ CAROLINE DE ASSUNÇÃO FREITAS
NATALI MORAES DA ROCHA**

**A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NO PROCESSO DE
APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Trabalho de conclusão de curso
apresentado à Universidade Estadual do
Maranhão – UEMA, Centro de Estudos
Superiores de Timon – CESTI, como
requisito para a obtenção do título de
Licenciatura Plena em Pedagogia.

Orientadora: Profa. Ma. Jane Cruz
Cardoso.

Aprovadas em: ____/____/____ Nota: ____

BANCAEXAMINADORA



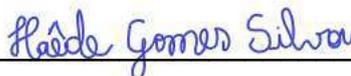
Profa. Ma. Jane Cruz Cardoso (UEMA)

Presidente (Orientadora)



Profa. Dra. Adélia Meireles de Deus (UESPI)

Examinadora 1



Profa. Me. Haêde Gomes Silva (UEMA)

Examinador (a) 2

AGRADECIMENTOS

Primeiramente agradeço a Deus por mais uma conquista alcançada, Agradeço a mim mesma por nunca ter desistido, apesar dos contra tempos da vida. Agradeço a minha família por todo apoio, em especial minha avó que mesmo não estando presente em vida, ela sempre estará em minhas memórias pelas coisas boas que me ensinou durante sua jornada em vida. Agradeço a minha amiga de curso Denise Lima, que sempre ajuda direta e indiretamente. Agradeço também meu psicólogo Beto que foi uma pessoa de grande inspiração para minha vida, com seus ensinamentos e reflexões acerca dos empecilhos da vida.

E não poderia deixar de agradecer a nossa Orientadora Jane Cruz Cardoso pelo suporte, e orientação para a conclusão deste trabalho, aos demais professores que conhecemos ao longo do curso e amizade conquistada.

E agradeço a quem é minha maior motivação e inspiração, meu querido e amado filho Arthur Henrique.

À instituição CESTI-UEMA, professores, direção, administração que oportunizaram a concretização do ensino superior.

A todos meu muitíssimo obrigada.

Beatriz Caroline de Assunção Freitas

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente à Deus por ter me dado esta oportunidade, foram muitos momentos difíceis em que eu pensei em desistir, mas Deus sempre me deu forças para continuar e ir até o fim. Agradeço a minha avó que me criou como uma filha por ter me incentivado a fazer uma graduação e sempre me incentivando nos meus estudos, agradeço a ela por me dá forças quando eu não queria enfrentar a rotina de todos os dias de ter que voltar a pé para casa.

Sou grata ao meu marido por ser uma ponte na minha vida, sempre me motivando a continuar quando eu pensava em desistir, sempre pensando em um futuro melhor para a minha vida me dando forças para ir até o fim desta jornada.

Agradeço a minha colega de classe Beatriz Caroline por ter me motivado a não desistir, no final de tudo mesmo passando por perrengues, pelas dificuldades que tivemos e pelos desesperos de ter que correr atrás de ônibus.

Um agradecimento em especial para a nossa Orientadora Jane Cruz Cardoso, obrigada por todo suporte e todo o conhecimento adquirido durante a conclusão deste trabalho.

Por fim agradeço a instituição CEST-UEMA por esta oportunidade e por todo conhecimento adquirido durante estes anos, agradeço a todos os professores, direção e amigos que conhecemos durante o curso, obrigado a todos.

Natalí Moraes da Rocha

RESUMO

O presente estudo tem como objeto de pesquisa a contribuição dos jogos e brincadeiras para aprendizagem das crianças na educação infantil, pois tais estratégias permitem as crianças construir seu conhecimento a partir das interações na sala de aula, além disso, aborda a importância dos jogos e brincadeiras na educação infantil. Diante do exposto, delimitamos a problemática que gerou esse estudo, a saber: como os jogos e Brincadeiras podem contribuir para o ensino-aprendizagem da criança na educação infantil? Definiu-se o objetivo geral: analisar como os jogos e Brincadeiras podem contribuir no processo de ensino-aprendizagem da criança na educação infantil. E desenvolve-se a partir dos seguintes objetivos específicos conhecer como os jogos e brincadeiras são utilizados junto aos alunos da educação infantil?. Verificar como a brincadeira auxilia no desenvolvimento cognitivo e motor da criança na educação infantil? Identificar quais estratégias pedagógicas por meio dos jogos e brincadeiras são utilizadas pelos professores em sala de aula. Este trabalho foi fundamentado com o referencial teórico a partir de autores sobre o referido tema ao qual empreende-se um diálogo com Kishimoto (2008), Borba (2007), Cabral (2005), Oliveira (2000) Vygotsky (1984), dentre outros. A metodologia desta pesquisa é de natureza de campo e bibliográfica com abordagem qualitativa, em relação ao problema, estabelece como campo de pesquisa uma instituição de ensino da rede municipal da cidade de Timon-MA. Tem como interlocutoras da pesquisa duas professoras da Educação Infantil e utiliza como instrumento para a produção dos dados um questionário com perguntas abertas. Sinaliza nos resultados que os jogos e brincadeiras quando utilizados com estratégias didáticas na sala de aula de educação infantil, podem contribuir para aprendizagem das crianças quando bem utilizado pelo professor e adequado ao conteúdo trabalhado. Conclui que, os jogos e brincadeiras proporcionam aos discentes um aprendizado significativo com a utilização pedagógica do brincar na sala de aula na perspectiva do ensino e aprendizagem.

Palavras-chave: Jogos. Brincadeiras. Educação Infantil. Criança.

ABSTRACT

The present study has as its research object the contribution of games and games to children's learning in early childhood education, as such strategies allow children to build their knowledge from interactions in the classroom, in addition to addressing the importance of games and games in early childhood education. In view of the above, we delimit the problem that generated this study, namely: how can games and games contribute to the teaching-learning of children in early childhood education? The general objective was defined: to analyze how games and games can contribute to the child's teaching-learning process in early childhood education. And it develops from the following specific objectives to know how games and games are used with children's education students. To verify how the game helps in the cognitive and motor development of the child in kindergarten. Identify which pedagogical strategies through games and games are used by teachers in the classroom. This work was based on the theoretical framework based on authors on the aforementioned theme, to which a dialogue is undertaken with Kishimoto (2008), Borba (2007), Cabral (2005), Oliveira (2000) Vygotsky (1984), among others. The methodology of this research is of a field and bibliographical nature with a qualitative approach in relation to the problem, establishing as a research field a teaching institution of the municipal network of the city of Timon-MA. It has as research interlocutors two kindergarten teachers and uses a questionnaire with open questions as an instrument for data production. It signals in the results that games and games when used with didactic strategies in the early childhood education classroom, can contribute to children's learning when well used by the teacher and appropriate to the content worked. It concludes that games and games provide students with meaningful learning with the pedagogical use of games in the classroom from the perspective of teaching and learning.

Keywords: Games. Jokes. Child education. Child.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	9
CAPÍTULO I – EDUCAÇÃO INFANTIL:PRÉ-ESCOLA	12
1.1 Teorias da Educação	14
1.2 As Bases Legais da Educação Infantil	16
1.3 O Trabalho do Docente na Educação Infantil.....	17
CAPÍTULO II – BRINCADEIRA E JOGO NA EDUCAÇÃO INFANTIL: DEFINIÇÕES, TIPOS E POSSIBILIDADES	19
2.1 Diferença e Relação entre Brincar, Lúdico e Ludicidade.....	22
2.2 O Lúdico no Trabalho Docente.....	23
2.3 Contribuições das Brincadeiras para o Ensino-Aprendizagem.....	25
CAPÍTULO III – PERCURSO METODOLÓGICO	28
3.1 Tipos de Pesquisa	28
3.2EMEF	29
3.3 Interlocutores da Pesquisa	30
3.4 Instrumentos.....	30
3.4.1 Observação	31
3.4.2 Questionário	32
CAPÍTULO IV – A IMPORTÂNCIA EDUCACIONAL DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: O QUE DIZEM AS PROFESSORAS	33
4.1 Os Jogos e Brincadeiras como Ferramenta de Aprendizagem na Visão das Professoras	33
4.2 Pontos que incentivam os Professores a usar os Jogos e Brincadeiras no Ensino-Aprendizagem	34
4.3Dificuldades Encontradas.....	35
CAPÍTULO V – PROPOSTA METODOLÓGICA:OS JOGOS E BRINCADEIRAS COMO FERRAMENTA DEAPRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL	37
5.1 Metodologia da Proposta.....	38
CONSIDERAÇÕES FINAIS	41
REFERÊNCIAS	42
APÊNDICE	
ANEXOS	

INTRODUÇÃO

Os jogos e brincadeiras atualmente tem sido importante tema de pesquisa e estudos para alguns pensadores, visto que se constituem como aspectos relevantes para o desenvolvimento infantil, especialmente na primeira etapa escolar que é a educação infantil. Segundo KISHIMOTO (2008) para criança o brincar é a atividade principal do dia a dia, pois conforme a autora a ação de brincar natural da criança e por não ser uma atividade sistemática e estruturada acaba sendo a própria expressão de vida da criança.

É importante porque dá a ela o poder de tomar decisões, expressar sentimentos valores, conhecer a si, aos outros e o mundo, de repetir ações prazerosas, de partilhar, expressar sua individualidade e identidade por meio de diferentes linguagens, de usar o corpo, os sentidos, os movimentos, de solucionar problemas e criar.

Convém salientar que as brincadeiras aplicadas a prática pedagógica não apenas contribuir para a aprendizagem da criança, como possibilita ao educador tornar suas aulas mais dinâmicas e prazerosas. Neste prisma BORBA (2007) afirma que as brincadeiras estão estreitamente ligadas a infância e as crianças, e sempre foram atividades significativas na vida significativas na vida dos homens em diferentes épocas e lugares. A experiência do brincar cruza diferentes tempos e lugares, passados, presentes e futuros, sendo marcada ao mesmo tempo pela continuidade e pela mudança.

De acordo com BORBA (2006, p.38):

É importante enfatizar que o modo próprio de comunicar do brincar não se refere a um pensamento ilógico, mas a um discurso organizado com lógica e características próprias, o qual permite que as crianças transponham espaços e tempos e transitem entre os planos da imaginação e da fantasia explorando suas contradições e possibilidades. Assim, o plano informal das brincadeiras possibilita a construção e a ampliação de competências e conhecimentos nos planos da cognição e das interações sociais, o que certamente tem consequências na aquisição de conhecimentos nos planos da aprendizagem formal.

O processo de aprendizagem ganha relevo ao integrar as brincadeiras e jogos nas atividades pedagógicas possibilitando o desenvolvimento integral necessário a criança. Diante desse contexto, percebemos que na educação

infantil é importante que a criança conviva com experiências que envolvam a ludicidade na aprendizagem estabelecendo uma relação prazerosa e despertando a vontade de aprender de forma motivada e significativa.

A observação de tal realidade fez surgir a questão-problema de pesquisa, a saber: Como os jogos e Brincadeiras podem contribuir para o ensino-aprendizagem da criança na educação infantil? Para responder esse questionamento definiu-se o objetivo geral: analisar como os jogos e Brincadeiras podem contribuir no processo de ensino-aprendizagem da criança na educação infantil. Aos objetivos específicos elencou-se: conhecer como os jogos e brincadeiras são utilizados junto aos alunos da educação infantil. Verificar como a brincadeira auxilia no desenvolvimento cognitivo e motor da criança na educação infantil. Identificar quais estratégias pedagógicas por meio dos jogos e brincadeiras são utilizadas pelos professores em sala de aula.

O Interesse pelo referido tema se deu pela credibilidade do lúdico na educação infantil, que pode proporcionar diversas formas de aprendizagens para as crianças, estimulando seus desenvolvimentos físicos, cognitivos e motores com atividades divertidas. A presente pesquisa também busca acrescentar algo relevante para os professores em suas práticas metodológicas de ensino-aprendizagem através do uso dos jogos e brincadeiras e atividades lúdicas

Nesse sentido, o trabalho possui uma abordagem qualitativa, onde foi realizada uma pesquisa bibliográfica e de campo, trata-se de uma pesquisa exploratória conforme seus objetivos. Para a coleta de dados foi usado a técnica de observação não participantes, dados de um questionário para professores da educação infantil, no qual os resultados serão analisados a luz de uma literatura especializada, com o propósito de elaborar uma proposta metodológica que possa auxiliar nas atividades pedagógicas em sala de aula na educação infantil.

A presente pesquisa está organizada em cinco capítulos, além da introdução e conclusão. A introdução apresenta elementos iniciais que orientam a construção dessa pesquisa, a saber, a temática, a questão problema, os objetivos propostos, com as devidas argumentações.

O capítulo I, *Educação infantil: pré-escola*, apresenta uma breve abordagem sobre a importância da educação infantil como a primeira etapa básica do ensino regular quem tem a finalidade de promover o desenvolvimento integral da criança, considerando os direitos e concepções que as bases legais

da educação infantil estabelecem, e o trabalho do docente na educação infantil.

O capítulo II, *Brincadeira e jogo na educação infantil: definições, tipos e possibilidades*, aborda a importância da aprendizagem da criança através dos jogos e brincadeiras, mostrando o quanto esta abordagem de jogos educativos e brincadeiras dentro da sala de aula estimula o conhecimento da criança de uma forma mais avançada desenvolvendo suas habilidades de forma divertida e criativa incentivando o aprendizado e o desenvolvimento das suas habilidades afetivas cognitivas e motoras. Através do brincar a criança vai desenvolvendo ao longo do tempo outras habilidades como a memória a atenção e a imaginação ajudando a criança a desenvolver interesse e curiosidade pelo conteúdo abordado na escola.

O capítulo III, *percurso metodológico da pesquisa*, apresenta o percurso da investigação em que são descritos a pesquisa e seus contornos. Para tanto, descreve os procedimentos utilizados na produção, na organização e na análise dos dados. As referências teóricas que alicerçam essa discussão apoiam-se em autores como (KISHIMOTO 2005), (BORBA 20067), (PIAGET 1973), (OLIVEIRA 2010), (VYGOTSKY 1984), (MACHADO, 2001) dentre outros.

O capítulo IV, *A importância educacional dos jogos e brincadeiras na educação infantil: o que dizem as professoras* traz as análises dos dados, estabelecendo um diálogo entre as reflexões teóricas e as vozes das interlocutoras expressas nos relatos, dentre as quais foram analisados dados acerca da contribuição dos jogos e brincadeiras, metodologias que podem ser trabalhadas na sala de aula e que auxiliem no desenvolvimento da aprendizagem na educação infantil.

O capítulo V, *Proposta metodológica: os jogos e brincadeiras como ferramenta de aprendizagem na educação infantil* apresenta, oficinas com estratégias metodológicas que envolvem jogos e brincadeiras que auxiliam no trabalho docente na educação infantil.

Por fim no item correspondente às conclusões, retomamos as discussões abordadas na pesquisa a partir dos resultados alcançados, conforme proposto na investigação, ou seja, a questão da contribuição dos jogos e brincadeiras para aprendizagem das crianças na educação infantil, no qual se faz necessário integrar atividades lúdicas no dia a dia da criança na sala de aula, os dados apontam que as crianças na educação infantil aprendem com mais facilidade

através do uso dos jogos e brincadeiras.

CAPÍTULO I – EDUCAÇÃO INFANTIL: PRÉ ESCOLA

A educação infantil no Brasil era tida como uma proposta de atendimento assistencialista, com objetivo principal de atender as necessidades das mães que desempenhavam atividades produtivas fora do lar. Com os avanços da modernização e industrialização do Brasil percebeu-se cada vez mais o ingresso de mulheres no mercado de trabalho, sendo o resultado do crescimento de inserção das crianças cada vez mais cedo em creches e pré-escolas.

Com a Constituição Federal de 1988 o atendimento as crianças em creches e pré-escolas foi de grande conquista para o reconhecimento da educação infantil, que passou a ser dever do estado garantir uma educação pública, gratuita e de qualidade, que não atendesse apenas as necessidades da família, mas sim todas as necessidades inerentes a um ser em desenvolvimento.

Assim a educação infantil passou a ser a primeira fase da educação regular de extrema importância para o desenvolvimento intelectual, afetivo e motor das crianças. Assim determina a Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB) No seu artigo 29º

A educação infantil, primeira etapa da educação básica, tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança até seis anos de idade em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade. (BRASIL, 1996)

A escola é um direito de toda criança, direito esse assegurado também pelo o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), até os três anos, as crianças são atendidas nas creches, após isso, até os seis anos de idade, são atendidas nas pré-escolas.

Na educação Infantil a criança terá seu primeiro contato no ambiente escolar onde poderá se desenvolver, ampliar suas relações sociais, interações e formas de comunicação. A educação infantil tem como fundamento unir o educar e o cuidar em torno da aprendizagem, compreendendo o aluno como um ser integral que necessita desenvolver-se em seus aspectos: Motor cognitivo, social e afetivo (CABRAL, 2005).

Um dos grandes desafios dos profissionais que atuam na educação

infantil é a preocupação de propiciar atividades as crianças que contribua ao seu desenvolvimento integral e dinâmico, são necessárias diversas ações pedagógicas para serem realizadas que visam levar em conta os vários processos de concepções, sobre quais metodologias, conteúdos, deverá ser trabalhados na educação infantil e que tenha o objetivo de levar o desenvolvimento de forma integral das crianças, tendo o professor sempre de inovar e enriquecer suas metodologias a todo instante.

Durante anos, a discussão sobre como as crianças aprendem, a compreensão dos processos que levam as crianças a construir conhecimentos, bem como sobre o que elas são capazes de aprender, ou seja, a relevância dos conteúdos a serem socializados, tornou-se a questão central para os profissionais que lidam com esse segmento educativo (OLIVEIRA, 2000).

Para vários autores a ludicidade é de fundamental importância para o desenvolvimento da criança, podendo ser trabalhada através das brincadeiras e jogos. Para Jean Piaget, (1973), a brincadeira e o jogo, são essenciais no processo de desenvolvimento da aprendizagem da criança, e que os programas lúdicos na escola, são berço obrigatório das atividades intelectuais.

Todo o período da educação infantil é importante que seja introduzindo de alguma forma as brincadeiras, para garantir a cidadania da criança e até mesmo ações pedagógicas de maior qualidade. A criança quando introduzida na creche é necessário mais do que apenas cuidar e educá-la, devem-se inserir as brincadeiras.

O referencial da educação infantil ao considerar a brincadeira como uma das questões mais importantes e presentes durante a vivências das crianças é muito importante essa ação para o desenvolvimento e aprendizado. A atividade lúdica é o berço obrigatório nas creches e pré-escola vistas como atividades intelectuais da criança, sendo indispensável a prática educativa: Kishimoto afirma que:

Brincar é uma atividade presente em diferentes períodos históricos e estágios de desenvolvimento econômico. As várias modalidades lúdicas não existem em todas as épocas e nem permanecem imutáveis no tempo” (KISHIMOTO, 2005, p.59)

Através do brincar o aprendizado se torna algo mais

interessante e motivador, pois é brincando que o ser humano se torna apto a viver numa ordem social e num mundo culturalmente simbólico, sendo também o mais completo dos processos educativos, pois influencia o intelecto, o emocional e o corpo da criança. Ainda de acordo com Kishimoto (1996) a atividade lúdica pode apresentar-se de três formas: o jogo, brinquedos e brincadeiras, em que cada uma dessas atividades possui características distintas, mas semelhantes nas formas de desenvolvimento cognitivo e ao prazer proporcionado por eles.

Nas creches e pré-escolas vale ressaltar também a importância da organização do espaço deve ser de acordo com a faixa etária dos educandos, onde o ambiente seja composto por objetos e linguagens que retratem a cultura e o meio social em que a criança está inserida. Brincando nos espaços com seus brinquedos e objetos variados escolhendo o espaço que deseja brincar com quem deseja brincar é uma atividade essencial, pois as trocas de saberes ocorrerão naturalmente através das diversas linguagens seja a corporal, gestual, musical retratando a realidade de cada um.

1.1 Teorias da Educação

Sabemos que o professor tem um papel importante no desenvolvimento da criança, na construção do seu caráter e formação como pessoa. A educação infantil é essencial para o desenvolvimento das crianças e é de grande relevância que se consolidem uma boa prática pedagógica. Portanto as metodologias devem ser trabalhadas, inovadas sempre atendendo as necessidades das crianças. Nesse primeiro contato do ambiente escolar processo de construção do conhecimento da criança, o professor deve optar por atividades que o lúdico esteja presente, pois nessa fase eles podem se desenvolver através de brincadeiras, buscando por meio da diversão seus interesses e compreensão de suas noções de aprendizado.

O brincar de faz-de-conta, por sua vez, possibilita que as crianças podem reconstruir elementos do mundo que as cerca como novos significados, tecer novas relações, desvincular-se dos significados imediatamente perceptíveis e materiais para atribuir-lhes novas significações, imprimir-lhes suas ideias e os conhecimentos que têm sobre si mesmas, sobre as outras pessoas, sobre o mundo adulto, sobre lugares distantes e/ou conhecidos (BRASIL, 1998, p.170).

A partir do momento que a criança aprende brincando através de brincadeiras, jogos lúdicos. Ela pode aprender de um modo mais profundo, estimulando suas habilidades, como a imaginação, criatividade, sua autonomia no desenrolar das atividades proposta. O que ainda se predomina na sala de aula, nas práticas de ensino dos professores são seus métodos tradicionais de ensino através apenas de exercício de fixação e memorização dando pouco espaço para trabalhar o lúdico.

Historicamente, diferentes concepções acerca do desenvolvimento humano têm sido traçadas na psicologia. Elas buscam responder como cada um chegou a ser aquilo que é e mostrar quais os caminhos abertos para mudanças nessas maneiras de ser, quais as possibilidades de cada indivíduo para aprender (OLIVEIRA, 2010, p.29). O professor deve compreender que cada criança é única que tem sua forma de pensar e sentir, falar construir suas ideias e pensamentos, mais também seu potencial de aprendizagem presente em suas atividades realizadas na sala de aula. Conforme a criança vai se familiarizando com o que é passado dentro da sala de aula ela vai criando uma autonomia e se tornando independente, pois ela passará a querer fazer as coisas sozinhas exclusivamente aquelas que tem dificuldades.

A criança ao se sentir motivada será despertado o desejo de querer fazer e participar cada vez mais das atividades e mostrar seu potencial e sua desenvoltura. A motivação domina todo o processo de ensino e aprendizagem esse conteúdo, que inicialmente não responde às necessidades da criança. Por isso o professor tem a função de saber explorar e organizar o tempo da criança colocando em prática os métodos que serão aplicados, ter um bom ambiente que facilite esse processo, pois as crianças precisam criar um hábito de fazer coisas sozinhas, com atividades que elas sejam desafiadas individualmente possibilitando ampliar sua capacidade, suas linguagens por meio da comunicação, sendo motivada a fazer coisas diferentes que estimulem e sejam prazerosas.

De acordo com a BNCC 2018 em seu artigo 9º das Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Infantil (DCNEI) 2009 afirma que os eixos estruturantes das práticas pedagógicas dessa etapa da educação básica devem ser as interações e a brincadeira, indicando que não se pode pensar no brincar sem as interações. O brincar interativo com a professora é essencial para o

conhecimento do mundo social e para dar maior riqueza, complexidade e qualidade às brincadeiras.

Sendo assim, o uso dos jogos das brincadeiras e do brincar nas práticas pedagógicas, é um avanço para a Educação Infantil, visto que o lúdico oferece condições de sociabilidade, levando a criança a se organizar mutuamente nas ações e intensificando a comunicação e a cooperação.

1.2As Bases Legais da Educação Infantil

As bases legais da Política Nacional de Educação Infantil (2006) são a Constituição Federal, a Lei de Diretrizes e Bases da Educação e o Plano Nacional de Educação. Sendo estas supervisionadas acompanhadas e avaliadas pelo sistema de ensino. Ressaltando que cada instituição deve seguir as regulamentações e as normas que garantam o planejamento, a elaboração, a implementação de propostas pedagógicas, a formação inicial e continuada de professores, a valorização do magistério com inclusão dos professores nos planos de cargos e salários, a admissão por meio de concursos públicos.

Conforme a lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, a educação infantil é a primeira etapa da Educação Básica estabelecendo que esta etapa é essencial para a construção da identidade e da subjetividade das crianças garantindo seis direitos de aprendizagem: conviver, brincar, participar, explorar, expressar e conhecer.

Esse direito deve ser assegurado à criança da educação infantil nas creches e pré-escolas brasileiras através da proposição de “campos de experiências”, isto é, uma forma de organização curricular que também já estava indicada nas DCNEI e que “acolhe as situações e as experiências concretas da vida cotidiana das crianças e seus saberes, entrelaçando-os aos conhecimentos que fazem parte do patrimônio cultural.” (p. 38).

Como primeira etapa da educação básica a educação infantil contempla o trabalho nas creches para as crianças de zero a três anos de idade e nas classes de educação infantil, crianças de quatro a seis anos, é o início e fundamento do ambiente escolar onde a criança vivenciará primeira separação dos vínculos afetivos familiares para se incorporarem a uma situação de socialização estruturada. As diretrizes destacam a necessidade do trabalho

integrado entre áreas de políticas sociais para a infância e família, como a saúde, o serviço social, o trabalho, a cultura, habitação lazer e esporte. Conforme a terceira diretriz, deve-se promover a integração entre aspectos físicos, emocionais, afetivos, cognitivos, linguísticos e social da criança, sendo compreendida como um ser total, completo e indivisível. A quarta diretriz reconhece as crianças como seres íntegros, por isso as propostas pedagógicas devem buscar a interação entre as diversas áreas de conhecimento e aspectos da vida cidadã, como conteúdos básicos para a constituição de conhecimentos e valores. Grande parte do trabalho do educador será baseado em reflexões sobre como se organizar, planejar, mediar e monitorar o conjunto das práticas e interações, garantindo a pluralidade de situações que promovam o desenvolvimento pleno das crianças. Na Educação Infantil, as aprendizagens essenciais são fundamentadas nos comportamentos, habilidades e conhecimentos quantas vivências que promovem aprendizagem e desenvolvimento nos diversos campos de experiências, sempre tomando as interações e a brincadeira como eixos estruturantes. Essas aprendizagens, portanto, constituem-se como objetivos de aprendizagem e desenvolvimento.

1.30 Trabalho do Docente na Educação Infantil

O Trabalho do docente é uma atividade fundamental na aprendizagem da criança, pois antes de tudo, ele não deve apenas ser um transmissor de conteúdos, mas sim criar condições para que as crianças explorem seus movimentos, manipulem materiais, interajam com seus colegas e resolvam situações-problemas no cotidiano escolar.

Logo o docente precisa ter um grandioso conhecimento para conseguir identificar as necessidades de cada criança. O profissional da área da educação, e principalmente da educação infantil, enfrenta grandes desafios e obstáculos em sua prática.

De acordo com o RCNEI (BRASIL, 1988), refere-se ao papel do professor de estruturar o campo das brincadeiras na vida das crianças, disponibilizando objetos, fantasias, brinquedos ou jogos e possibilitando espaço e tempo para brincar. Seria interessante que os educadores tivessem ou quebrassem a resistência e deixassem que velhos paradigmas fossem vencidos, transformando

assim a sala de aula num espaço criativo com uma presença maior da ludicidade, no qual o educando pudesse desenvolver sua autonomia, sendo agente de seu próprio caminhar durante as práticas do lúdico.

Nessa perspectiva, fica a cargo do educador o papel de acompanhar as atividades, bem como promover oportunidades em que a criança possa se desenvolver, através da organização do espaço, da disponibilização de objetos e materiais que possam enriquecer o espaço da sala de aula e torná-lo um ambiente lúdico e de aprendizagem por meio também de brincadeiras. Há uma necessidade urgente de uma formação unificadora para os profissionais que atuam nas creches e pré-escolas, mas infelizmente, apesar da grande diversidade de estudos sobre a importância do brincar no processo de aprendizagem, ainda é difícil para a maioria dos educadores levarem esta realidade para o âmbito escolar.

CAPITULO II – BRINCADEIRA E JOGO NA EDUCAÇÃO INFANTIL: DEFINIÇÕES, TIPOS E POSSIBILIDADES

O brincar está presente desde os primeiros dias de vida da criança, desta forma a criança pode desenvolver várias capacidades ao longo do tempo como a imaginação, atenção, memória e outras áreas como a criatividade a inteligência e a afetividade. Esta abordagem de jogos e brincadeiras nas escolas desenvolve uma função muito importante na aprendizagem da criança, ajudando a criança a desenvolver interesse e curiosidade no conteúdo abordado na escola.

As brincadeiras e jogos educativos são atividades que vão além de só se divertir, essas atividades também tem o objetivo de desenvolver novas habilidades e competências de maneira mais divertida e criativa, incentivando o aprendizado e o envolvimento de cada criança, desta forma cada criança é desafiada a resolver desafios e interagir com os alunos e professores, fazendo com que as aulas sejam mais prazerosas.

Através deste método de brincadeiras e jogos educativos as crianças acabam contribuindo para o seu desenvolvimento cognitivo, afetivo e motor. Estes desenvolvimentos são de suma importância ao longo dos anos na educação infantil. O desenvolvimento cognitivo está presente quando a criança começa a interagir com pessoas, começa a estimular a aprendizagem, começa a adquirir a comunicação, começa a aguçar os seus sentidos e a sua mente, assim ajudando a criança a interagir melhor uns com os outros e adquirindo conhecimentos.

Já a afetividade tem como objetivo trazer um ambiente mais afetivo ajudando a aguçar as relações, ativando um vínculo mais profundo da criança uns com os outros e buscando criar um espaço mais agradável em sala de aula, porque é através da escola que a criança vai criar valores que vai se expandir pelos seus outros ciclos sociais. As habilidades motoras irão trabalhar com os movimentos de cada criança usando articulações, músculos e cérebros, ajudando a criança a estimular o seu corpo.

Durante o seu processo de crescimento. Esta habilidade é de suma importância no ambiente escolar porque é na escola que a criança vai aprender a desenvolver todas as suas habilidades. A criança vai trabalhar sua habilidade motora pulando, correndo, se equilibrando, trabalhando a mente, girando e todos

os outros movimentos que trabalham o corpo. Esta habilidade é uma das áreas mais importantes na educação infantil.

De acordo com Vygotsky (1984, p. 97),

A brincadeira cria para as crianças uma zona de desenvolvimento proximal que não é outra coisa senão a distância entre nível atual de desenvolvimento, determinado pela capacidade de resolver independentemente um problema, e o nível atual de desenvolvimento potencial, determinado através da resolução de um problema sob orientação de um companheiro mais capaz.

De acordo com a Convenção dos Direitos da Criança de 1989, “Toda criança terá direito a brincar e a divertir-se, cabendo a sociedade e às autoridades públicas garantirem a ela o exercício pleno desse direito.”

No ambiente escolar temos uma lista enorme de brincadeiras lúdicas onde irá trabalhar a criatividade e o desenvolvimento cultural trabalhando a imaginação e a atenção da criança.

As pinturas e colagens no meio das brincadeiras são muito importantes para a criança desenvolver as habilidades motoras, embora seja algo bem conhecido e simples pelos educadores, onde irá trabalhar também os sentimentos da criança. Trabalhar com músicas também é uma ótima maneira de ativar a comunicação e a escuta da criança, contribuindo para o desenvolvimento da alfabetização. Também temos a massinha de modelar que vai trabalhar as cores, cognição e coordenação motora, a criança vai desenvolver habilidades de atenção e saber as diferentes cores que estão sendo trabalhadas. Temos muitas outras brincadeiras como pega-pega, estatua, Esconde-esconde, morto e vivo, pula corda, quente ou frio e muitas outras que irão ajudar a criança a aprender habilidades como a confiança, saber se relacionar com outras pessoas, a interação, a curiosidade, a afetividade e os desafios. São estas brincadeiras do dia a dia da criança que vão ajudar no desenvolvimento da aprendizagem.

Estas brincadeiras auxiliam no aprendizado de cada criança, mas temos vários métodos de ensino onde podemos confeccionar jogos educativos. Os educadores confeccionam brinquedos e jogos educativos para trabalhar no processo de aprendizagem da criança, podendo trabalhar a linguagem, matemática e alfabetização apenas com jogos educativos. Estes jogos podem

ser confeccionados com matérias recicláveis, os jogos devem sempre possuir conteúdos pedagógicos passando o aumento das práticas de desenvolvimento da linguagem, da concentração e da socialização, onde a criança passa a compreender a aprendizagem.

Piaget (1978) aponta três sucessivos sistemas de jogo: de exercício, simbólicos e o de regras.

- **Jogos de exercício:** são atividades com jogos visuais, jogos motores, jogos sonoros, jogos olfativos e jogos de manipulação. Para crianças de 0 anos até o começo da linguagem.
- **Jogos simbólicos:** são para crianças da idade dos 2 aos 7 anos. São jogos de imitações e ficções, trabalha o pensamento a compreensão e a comunicação.
- **Jogos de regras:** são para crianças a partir de 7 anos, o principal objetivo deste jogo é a regra, sua principal característica é o sensório-motor (futebol, amarelinha, corridas e etc.) ou intelectuais (cartas e etc.)

Portanto o brincar deve estar presente na vida da criança desde cedo estimulando as suas habilidades cognitivas e habilidades motoras, encorajando o aprendizado e o conhecimento da criança, desenvolvendo a criatividade e a linguagem no processo de aprendizagem.

Segundo Vygotsky (*apud* WAJSKOP, 1995, p.16), a brincadeira é “entendida como atividade social da criança, de natureza e origem específicas, elementos fundamentais para a construção de sua personalidade e compreensão da realidade na qual se insere”.

As brincadeiras trazem uma liberdade para as crianças, então toda proposta de brincadeira deve ser pensada e preparada, para se aproveitar melhor o aprendizado. Além das brincadeiras os jogos são componentes que vai ajudar estimular nas crianças o seu raciocínio lógico de uma forma bem natural e agradável conforme o conteúdo estudado.

Hoje as brincadeiras e a ludicidade vem tomando uma enorme proporção no meio escolar, quase todas as escolas hoje possuem métodos de aprendizagem lúdica, esta abordagem está sendo adquiridas não somente nas escolas mas em outras áreas como igrejas, muitas igrejas que trabalham com crianças estão utilizando meios de aprendizagens lúdicas, com brincadeiras educativas, jogos educativos e brinquedos, então podemos observar que o

lúdico está em todos os lugares, é uma abordagem que traz resultados e mostra que a criança tem mais facilidade de aprender brincando.

Vygotsky apresenta que:

“No brinquedo, a criança sempre se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário, no brinquedo é como se ela fosse maior do que na realidade. Como no foco de uma lente de aumento, o brinquedo contém todas as tendências do desenvolvimento sob forma condensada, sendo ele mesmo, uma grande fonte de desenvolvimento” (VYGOSTSKY, 1999, p. 134-135).

De fato, a brincadeira na educação infantil é o espaço onde mais as crianças aprendem a adquirir suas emoções e a conhecer a si própria, desenvolvendo a sua aprendizagem com mais rapidez e estimulando suas habilidades afetivas, coordenação motora e cognitiva. É através do brincar que a criança vai desenvolver sua personalidade e o seu intelecto, sendo suma importância para o desenvolvimento do ser humano e de acordo com Machado (2001, p. 37), brincar é “[...] um grande canal para o aprendizado, senão o único canal para verdadeiros processos cognitivos”.

2.1 Diferença e Relação entre Brincar, Lúdico e Ludicidade

Quando falamos em lúdico, ludicidade e brincadeiras parecemos que estamos falando da mesma coisa. Quando falamos em lúdico remetemos diretamente a fazer uma brincadeira, mas atividades lúdicas não podem simplesmente se restringir somente em colocar as crianças para brincar ou trazer uma brincadeira diferente, pode-se trabalhar jogos, jogos de conceitos e jogos de raciocínio para a criança desenvolver o aprendizado porque isso também se refere ao lúdico e a prática.

Então falar de atividades lúdicas é falar de brinquedos e brincadeiras pedagógicas, e de jogos de estratégias que são jogos que levam as crianças a avançarem no seu desenvolvimento e avançarem no seu aprendizado, ou seja o lúdico não se limita somente a brincadeiras, mas envolve jogos de estratégias, jogos de desenvolvimento e jogos com regras que permite que a criança explore ainda mais o seu desenvolvimento e o seu aprendizado.

A ludicidade na educação infantil vai além de só levar brinquedos para a

sala de aula, a ludicidade é trabalhada até mesmo pelas crianças quando elas estão imaginando algo, criando histórias ou criando brincadeiras com objetos que eles vêem jogados, isso tudo faz parte da ludicidade e esta capacidade incentiva cada vez mais a criatividade da criança estimulando suas emoções.

A relação entre o brincar a ludicidade e o lúdico é promover a diversão e o prazer para a criança, ambos se interligam um ao outro porque é através do lúdico que foi criada a ideia de brincadeiras e jogos na escola, promovendo um melhor desenvolvimento para a aprendizagem, desta forma estimulando o interesse da criança para aprender coisas novas.

De acordo com Chiaratti (2015, p. 11) “o lúdico é uma das expressões humanas que mais fascina e permanece em diferentes contextos de uma geração a outra” ou seja através do lúdico se pode levar a criança a conhecer experiências mais avançadas onde irá adquirir uma socialização melhor com o mundo ao seu redor.

As atividades lúdicas são mais descontraídas e mais leves, desta forma ela facilmente é confundida com as brincadeiras na sala de aula. Nas atividades lúdicas costuma-se ter um local, um tempo separado para aquele momento e materiais que são definidos com antecedência pelo professor, a atividade lúdica não é uma coisa solta ela tem um objetivo então por isso ela precisa ter um tempo, um local específico e os materiais que serão utilizados conforme a atividade que será abordada. as atividades lúdicas elas têm regras e combinados estabelecido pelo professor, por exemplo: se for trabalhar o em cima e o embaixo, aplicará a dinâmica do vivo ou morto com as crianças, desta forma será trabalhado na mente da criança que ela saiba o que é estar em cima e o que é estar embaixo.

2.2 O lúdico no Trabalho Docente

O lúdico na sala de aula é um recurso pedagógico muito importante para a formação, é uma metodologia pedagógica onde a criança vai aprender através de brincadeiras e jogos, desenvolvendo o intelectual da criança. Hoje são exigidos professores que tenham práticas pedagógicas lúdicas, porque através da ludicidade pode-se perceber um maior avanço na aprendizagem, as crianças aprendem com mais facilidade e criam um prazer por aprender cada vez mais.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais (Introdução – Vol. 1, p. 53) dizem:

Cabe ao educador, por meio da intervenção pedagógica, promover a realização de aprendizagem com o maior grau de significado possível, uma vez que esta nunca é absoluta- sempre é possível estabelecer relação entre o que se aprende e a realidade, conhecer as possibilidades de observação, reflexão e informação (...).

Através das atividades lúdicas na sala de aula a criança vai descobrir o equilíbrio entre o real e o imaginário, novos conhecimentos e desenvolvimentos da criatividade, evoluindo de maneira prazerosa. É papel de o professor desenvolver atividades prazerosas para estimular o conhecimento da criança, o professor deve compreender que o lúdico é um recurso riquíssimo e necessário na sala de aula, e o professor é quem mais deve estimular a ludicidade na aprendizagem de cada criança. O professor é o orientador que vai abrir o conhecimento da criança, estimulando suas habilidades motoras, afetivas, cognitivas, imaginação, a mente e a criatividade oferecendo uma educação de qualidade.

Sabemos que as atividades favoritas da criança na escola são as que envolvem brincadeiras e jogos porque são divertidas e espontâneas, assim as crianças se sentem livres e conseguem abrir a mente para aprender. De acordo com Fernandes (2013, p.9), “por serem uma atividade didático-pedagógica que o profissional deve utilizar para tornar o ambiente agradável e repercutir como desafios escolares e que seja apreciada como uma atividade tão séria quanto a outra tarefa”.

Desta forma o professor deve estar consciente que as atividades com jogos e brincadeiras não são apenas para passar o tempo e distração da criança, mas sim para aguçar a aprendizagem do aluno. É importante que os professores analisem suas práticas pedagógicas e garantam que estão desenvolvendo a aprendizagem através do lúdico e não lançar a prática de qualquer forma, porque ainda existem muitos professores que usam práticas pedagógicas tradicionais na sala de aula ou usam as práticas lúdicas, mas usam apenas para passar o tempo sem um planejamento de aula com os brinquedos e com jogos.

Assim a interação de aluno e professor é de suma importância para o desenvolvimento da criança na educação infantil principalmente nas atividades

com brincadeiras e jogos fazendo com que a criança aprenda a desenvolver a interação com o outro.

2.3 Contribuições das Brincadeiras para o Ensino-Aprendizagem

Entendemos que o lúdico está relacionado ao conceito de brincadeiras, jogos e diversão e por esse entendimento o lúdico principalmente em metodologias tradicionais tenham sido deixado de lado nas práticas pedagógicas de muitos professores, porque muitos ainda tem aquele falso pensamento de que brincadeiras e jogos sejam sinônimos de bagunça dentro da sala de aula, mas o que muitos não sabe é que os jogos e brincadeiras quando são planejadas e quando tem o propósito de ser bem aplicada dentro da sala de aula pode ser um grande aliado para a aprendizagem dos alunos.

As brincadeiras são ferramentas onde a criança aprende se divertindo, desta forma o lúdico é extremamente recomendado, este conceito de ludicidade utiliza métodos diferentes para captar a atenção da criança fazendo com que eles interajam melhor com a matéria que está sendo proposta. As brincadeiras e jogos são estratégias pedagógicas excelente para engajar as crianças de forma divertida com os conteúdos vistos dentro da sala de aula, desta forma os professores podem usar e abusar da criatividade dentro e fora da sala de aula com as brincadeiras, jogos, gincanas, dinâmicas, campeonatos, músicas e entre outras brincadeiras, explorando todos os espaços das escolas.

O uso de brincadeiras educativas como estratégia de ensino é extremamente eficaz e necessário para a motivação dos alunos. Isso sem falar que as brincadeiras são ferramentas muito importantes para o professor, uma vez que ele contribui de forma significativa para o processo de ensino-aprendizagem. As brincadeiras favorecem a socialização entre os alunos e a conscientização do trabalho em equipe; podemos dizer que as brincadeiras são um fator de motivação para os alunos, favorecendo o desenvolvimento da criatividade, da participação, do senso crítico, da observação das várias formas do uso da linguagem, também faz com que resgate o prazer do aprender, é o aprender brincado, tornando mais fácil e dinâmico o processo de ensino-aprendizagem.

Com as brincadeiras nas escolas a criança passa a ter mais vontade de aprender, começam a viver situações do seu dia a dia, a criança meio que ganha um estímulo no seu desenvolvimento de aprendizagem. O brincar é essencial, faz parte da cultura da criança é de suma importância a brincadeira na vida da

criança principalmente na escola onde a criança vai estimular pela primeira vez seus conhecimentos e desenvolver sua habilidade

Brincar de forma livre e prazerosa permite que a criança seja conduzida a uma esfera imaginária, um mundo de faz de conta consciente, porém capaz de reproduzir as relações que observa em seu cotidiano, vivenciando simbolicamente diferentes papéis, exercitando sua capacidade de generalizar e abstrair (MELO; VALLE, 2005, p. 45).

Quando estão brincando as crianças entram em um mundo da fantasia e da imaginação, este momento é o momento da criança, onde ela pode reproduzir as ações que elas imaginarem, por isso a brincadeira na educação infantil traz grandes resultados na aprendizagem da criança, porque o brincar é essencial da criança, é algo que estimula a atenção delas, desta maneira é de suma importância que os educadores saibam reproduzir tanto as brincadeiras e jogos educativos de acordo com os seus conteúdos, criando abordagens criativas que prenda a atenção da criança, porque a criança é um ser muito curioso e acabam dando toda a atenção para algo novo.

Então as brincadeiras na educação infantil trazem grandes benefícios na aprendizagem da criança, as habilidades vão se desenvolver com mais facilidade porque a criança vai estar em um ambiente que ela gosta de estar, um ambiente que acontece brincadeiras, ele vão vivenciar ações do seu dia a dia quando elas não estão em sala de aula e isto é de grande estímulo para o desenvolvimento de aprendizagem da criança.

Através dos brinquedos a criança desenvolve suas habilidades e imaginação, ela constrói um mundo só dela. De acordo com Bom Tempo (1999, p.5).

O brinquedo é um objeto que reproduz valores e conceitos de uma sociedade. Ele é o parceiro da criança na brincadeira. A manipulação do brinquedo leva a criança ao movimento e representação, a agir e imaginar.

Desta forma podemos perceber que as brincadeiras dentro e fora da sala de aula são instrumentos que melhora a aprendizagem da criança, usada da maneira correta, os educadores deve ter a consciência de que as brincadeiras não deve ser apenas para passar tempo mas sim ser trabalhadas de acordo com

o seu conteúdo, tendo todo um planejamento e o conhecimento de que aquela brincadeira irá trabalhar habilidades na criança, estimulando desenvolvimento escolar e aprendo com mais facilidade, de uma maneira fácil e prazerosa, fazendo com que a criança tenha o gosto pelo aprender.

CAPÍTULO III – PERCURSO METODOLÓGICO

Neste capítulo é apresentada a metodologia utilizada, e a caracterização do percurso da pesquisa realizada, com vista a esclarecer a respeito dos procedimentos, da natureza, o contexto da pesquisa, os instrumentos para a produção dos dados, sujeitos das pesquisas, análise dos dados, dentre outros aspectos considerados relevantes para sua realização do estudo.

3.1 Tipo de Pesquisa

Este trabalho é de abordagem qualitativa, uma pesquisa bibliográfica e de campo trata-se de uma pesquisa exploratória, conforme seus objetivos. De acordo com Gil (2002, p.41) “pesquisa exploratórias tem como objetivo proporcionar maior familiaridade com o problema, com vista a torná-lo mais explícito ou a construir hipóteses, inclui levantamento bibliográfico e entrevistas” o autor ainda ressalta que “o estudo descritivo objetiva descrever as características de determinada população ou fenômeno”.

A pesquisa também se caracteriza como um estudo de campo, onde a mesma não se preocupa com representatividade numérica, mas sim com o aprofundamento da compreensão de um grupo social. De acordo com (LAKATOS & MARCONI, 1991, p.186).

Pesquisa de campo é aquela utilizada com o objetivo de conseguir informações e/ou conhecimentos acerca de um problema, para o qual se procura uma resposta, ou de uma hipótese, que se queira comprovar, ou ainda, descobrir novos fenômenos ou as relações entre eles.

Para a coleta de dados foi usado a técnica de observação não participantes, dados de um questionário para professores da educação infantil, no qual os resultados serão analisados a luz de uma literatura especializada, com o propósito de elaborar uma proposta metodológica que possa auxiliar nas atividades pedagógicas em sala de aula na educação infantil.

3.2 EMEF

FOTO 01



Fonte: Registro das pesquisadoras (2023)

FOTO 02



Fonte: Registro das pesquisadoras (2023)

O estudo teve como campo de pesquisa a Escola Municipal de Ensino Fundamental Lápis na Mão que está situada na cidade de Timon-MA. A escola foi reformada, ampliada e climatizada no dia 20 de março de 2020. A equipe da escola é composta por 9 professores, 2 gestores, 2 secretárias, 2 vigias, funcionando nos períodos manhã e tarde com turmas de educação infantil, maternal, primeiro período e 2º a 3º ano do ensino fundamental. Atualmente tem como gestora a professora Crislane Dias Santana.

Realçamos que a estrutura física da escola se encontra em bom estado de conservação, ela possui uma área pequena, porém ventilada, possui água filtrada, possui 04 salas de aulas, 01 sala de professores, 01 sala de leitura, banheiro feminino e masculino e banheiros adaptados para crianças especiais, 01 cozinha, pátio coberto e grande, a escola não possui sala de atendimento educacional especializado, tem dois cuidadores que acompanham crianças com deficiência na sala de aula regular. O planejamento é realizado a cada mês é norteado pelo projeto político pedagógico (PPP) e pelos objetivos de aprendizagem segundo a BNCC. Nos planejamentos, a priorização é para que os professores usem sempre métodos e técnicas que privilegiem sempre a presença de atividades lúdicas na realização das atividades propostas, e de acordo com os docentes, depois que passou a existir a exigência dessas atividades lúdicas as crianças passaram a se desenvolver com maior rapidez na

aprendizagem.

3.3 Interlocutores da Pesquisa

Em busca de subsídios necessários para alcançarmos os objetivos propostos. Os escolhemos duas professoras para participarem do estudo. Os critérios para a seleção dos sujeitos de pesquisa foram: ser professora de Educação Infantil, usar jogos e brincadeiras como estratégias de aprendizagens e ter disponibilidade de participar da pesquisa. Ressaltar que os nomes dos professores foram substituídos por nomes fictícios, que servem para manter o anonimato e, desta maneira, preservar a identidade e não comprometer a integridade dos professores.

Para delinear o perfil de cada interlocutora da pesquisa, relacionamos, a seguir, elementos que caracterizam esse perfil, a saber: idade, o tempo de serviço na instituição que trabalha e sobre os dados de formação. Em respostas a tais questionamentos, ambas possuem faixa etária de idades aproximadas ambas são formadas em pedagogias e atuam já a um tempo na sala de aula.

Diante dos dados obtidos até aqui, permite uma caracterização das professoras entrevistadas, observa-se que a professora Rosa atua há mais tempo na área em relação a professora Margarida, porém durante as conversas observamos que são professoras experientes.

Perfil dos participantes do estudo

NOME (FICTÍCIO)	Professora Rosa
IDADE	36 anos
FORMAÇÃO	Licenciatura em pedagogia
TEMPO DE MAGISTÉRIO	17 anos

NOME (FICTÍCIO)	Professora Margarida
IDADE	35 anos
FORMAÇÃO	Licenciatura em pedagogia
TEMPO DE MAGISTÉRIO	7 anos

Fonte: Pesquisadoras(2023).

3.4 Instrumentos

O instrumento de pesquisa foi um questionário elaborado com perguntas abertas, contendo questões subjetivas de forma a proporcionar liberdade de comunicação, com os participantes. O questionário tem sido um dos instrumentos de coleta de dados mais utilizado nas pesquisas, onde o mesmo é respondido sem a presença do entrevistador, e que traz muitas vantagens para a pesquisa, onde se é possível obter respostas mais precisas e exatas, garantindo também o anonimato. De acordo com Marconi e Lakatos (2005, p. 203) "esse tipo de instrumento de coleta de dados, é constituído por uma série ordenada de perguntas, que devem ser respondidas por escrito sem a presença do entrevistador". As questões foram elaboradas com o objetivo de analisar a percepção dos participantes sobre a importância da presença dos jogos e brincadeiras com estratégias didáticas para o desenvolvimento da aprendizagem da criança. O preenchimento foi realizado pelos professores participantes da pesquisa, dando-lhes assim, liberdade e espontaneidade nas respostas, possibilitando-nos uma compreensão crítica dos resultados. O andamento do trabalho consentiu em averiguar como os professores trabalham os jogos e brincadeiras na sala de aula.

3.4.1 Observação

Considerado o universo a ser pesquisado à escolha dos participantes foi feita por consequência de melhores condições para executarmos nossa observação, interpretação e análise das práticas pedagógicas realizadas na escola, nas turmas da educação infantil. Destacam-se alguns momentos importantes: nas turmas maternal e 1º período em seu primeiro momento da aula é realizado uma roda para a acolhida com músicas de boa tarde, oração, em seguida ida ao banheiro e bebedouro, após isso cada aluno é orientado a ficar em seu lugar na carteira, e a professora titular começa a aula, utilizando recursos das vogais, com imagens no quadro impressas e coloridas, ela inicia a aula com músicas das vogais juntas, depois separadas, mesma acontece no 1º período, a professora colocou as letras em EVA bem grande no quadro e os

silabário da letra N, depois com ajuda dos cuidadores elas auxiliam os alunos na carteira para realização da atividade xerocopiada. Com a observação podemos notar que a sala de aula é bem caracterizada com recursos de imagens coloridas na parede dos numerais, vogais, alfabeto, e no armário alguns recursos lúdicos que devem ser trabalhados na sala de aula. No recreio podemos observar que não há nenhum desenvolvimento de brincadeiras ou jogos dirigidos com as crianças, eles ficam à vontade para brincarem sem orientação dos professores livremente no pátio.

3.4.2 Questionário

Visando um melhor entendimento do objeto de estudo, realizou-se a pesquisa em turmas de Educação Infantil, onde duas professoras de uma escola pública do município de Timon-MA, estas responderam a um questionário acerca dos jogos e brincadeiras no processo de aprendizagem. As questões elaboradas estão relacionadas aos jogos e brincadeiras na educação infantil. Destaca-se que segundo Gil (2011, p.128)

O questionário pode ser definido como “A técnica de investigação composta por um número mais ou menos elevado de questões apresentadas por escrito às pessoas, tendo por objetivo o conhecimento de opiniões, crenças, sentimentos, interesses, expectativas, situações vivenciadas etc. Gil (2011, p.128)

Assim, nas pesquisas de natureza empírica, é o questionário um instrumento que servirá para coletar as informações de uma realidade, o qual propicia um *plus* à investigação, seja voltada para fins acadêmicos (artigo, monografia, dissertação, tese) ou destinada a uma determinada organização/empreendimento.

CAPITULO IV – A IMPORTÂNCIA EDUCACIONAL DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: O QUE DIZEM AS PROFESSORAS

Neste capítulo, situam-se os resultados da pesquisa de campo realizado na escola, onde serão discutidos os dados produzidos conforme as respostas das professoras, sendo escolhida a forma de desenvolver os resultados por meio de um texto corrido, por ser uma forma mais prática de discussão dos resultados obtidos. Não optamos pela construção de gráficos e tabelas justamente por entender que seria mais fácil desenvolver o que foi pesquisado conforme o planejado. Os dados serão analisados de acordo a traduzir as informações passadas pelas professoras, onde será analisada cada questão, de acordo com a necessidade das opiniões expressas no conteúdo da pesquisa.

4.1 Os Jogos e Brincadeiras como ferramenta de Aprendizagem na Visão das Professoras

Em relação a concepção das professoras a respeito da importância dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento da aprendizagem das crianças na educação infantil, assim a saber à primeira pergunta do questionário: **partindo do que existe sobre os jogos e brincadeiras que auxiliam no processo de ensino-aprendizagem, de que forma os jogos e brincadeiras são utilizados com as crianças na educação infantil?**

Em resposta a **professora Rosa** respondeu “*Os jogos e brincadeiras são mediadores no processo de ensino e aprendizagem. O aprender e o brincar são indissociáveis*”.

Ao propor à questão inicial, a **professora Margarida** respondeu que “*Os jogos podem ser utilizados para facilitar a aprendizagem de maneira didática, contribuindo para que o conteúdo possa ser ensinado de maneira lúdica e prazerosa*”. Diante dos relatos das interlocutoras verificasse com unanimidade que as professoras concordam sobre a importância de se trabalhar os jogos e brincadeiras na sala de aula, o relato das interlocutoras dialogam com Referencial Curricular Nacional Para a Educação Infantil – RCNEI (BRASIL, 1998, p. 58) que demonstra a necessidade de valorizar os jogos e brincadeiras