



UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ - UFPA  
CAMPUS UNIVERSITÁRIO DE CASTANHAL  
FACULDADE DE EDUCAÇÃO  
CURSO DE PEDAGOGIA

**ROSIANE CRISTINA COSTA NASCIMENTO**

**A IMPORTANCIA DO ATO DE BRINCAR NA PRÁTICA PEDAGÓGICA DO  
PROFESSOR DE EDUCAÇÃO INFANTIL NA CRECHE MUNICIPAL CASULO  
NILMA ASSAD**

CASTANHAL – PA

2018

**ROSIANE CRISTINA COSTA NASCIMENTO**

**A IMPORTANCIA DO ATO DE BRINCAR NA PRÁTICA PEDAGÓGICA DO  
PROFESSOR DE EDUCAÇÃO INFANTIL NA CRECHE MUNICIPAL CASULO  
NILMA ASSAD**

Trabalho de conclusão de curso  
apresentado à Faculdade de Educação do  
da Universidade Federal do Pará, como  
requisito parcial para obtenção do Grau  
de Licenciatura em Pedagogia, sob a  
orientação da Profa .Dra Ellen Aguiar

CASTANHAL – PA

2018

**ROSIANE CRISTINA COSTA NASCIMENTO**

**A IMPORTANCIA DO ATO DE BRINCAR NA PRÁTICA PEDAGÓGICA DO  
PROFESSOR DE EDUCAÇÃO INFANTIL NA CRECHE MUNICIPAL CASULO  
NILMA ASSAD**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado a  
Faculdade de Educação da Universidade Federal do Pará  
como requisito parcial para a obtenção do grau de  
Licenciatura em Pedagogia.

Aprovado em: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

**Banca Examinadora**

---

Prof. Dr<sup>a</sup> Ellen Aguiar da Silva

---

Prof. MSC. Dina Carla da Costa Bandeira

---

Prof. Dr Francisco Valdinei dos Santos

CASTANHAL – PA

2018

Dedico primeiramente a Deus pelo dom da vida e por ter me dado força para enfrentar essa jornada, a minha família em especial meu esposo e meus filhos por todo o apoio.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço primeiramente a Deus por ter me concedido saúde, disposição e força para superar as dificuldades e a tornar possível a realização de um sonho;

A Universidade Federal do Pará Campus de Castanhal e todo seu corpo docente que me proporcionaram as condições necessárias para que eu alcançasse meus objetivos;

Aos meus pais e irmãos pelo amor, incentivo e apoio;

As minhas filhas Glória, Wanessa e Rachell, essa conquista também é de vocês que são a razão do meu viver;

Agradeço ao meu esposo Raimundo Moura pelo companheirismo, por todo carinho, confiança, amor, dedicação e apoio pois sem isso tudo teria sido mais difícil e menos prazeroso;

As minhas amigas Iza Brazão, Francineide Araújo e Erenilde Monteiro, companheiras de trabalho e irmãs de coração que fizeram parte da minha formação e que vão continuar pra sempre presentes;

A turma de Pedagogia 07 PARFOR pela parceria no decorrer do curso;

A minha querida cunhada Maria Moura e sua família que sempre me apoiaram e me deram um abrigo durante esta trajetória;

A minha orientadora Ellen Aguiar pela paciência, palavras de incentivos e ajuda que me foram dadas;

A todos que direta ou indiretamente fizeram parte da minha formação, o meu muito obrigada.

“Brincar com crianças não é perder tempo, é ganhá-lo; se é triste ver meninos sem escola, mais triste ainda é vê-los sentados enfileirados em salas sem ar, com exercícios estéreis, sem valor para a formação do homem. ”

*(Carlos Drummond de Andrade)*

## RESUMO

A pesquisa aqui apresentada traz como principal objetivo analisar a importância do brincar no processo de ensino-aprendizagem da educação Infantil da Escola Municipal de Ensino Infantil e Fundamental Casulo Nilma Assad. A problemática abordada instituiu-se em: como as atividades lúdicas em especial o ato de brincar pode ser fundamental e importante para o desenvolvimento de uma aprendizagem com mais qualidade na educação infantil? De que forma o brincar pode oferecer recursos de aprendizagem aos alunos da Educação Infantil da Creche Nilma Assad? No que diz respeito aos procedimentos metodológicos, o estudo traz uma pesquisa qualitativa a pesquisa também é caracterizada como um estudo de caso na realidade de uma instituição educacional que visa o pleno desenvolvimento dos seus educandos pesquisados com coleta de dados através de um questionário semiestruturado para que sejam respondidos individualmente. A amostra foi formada por 2 (dois) professores da rede municipal de ensino e atuantes na Educação Infantil. A pesquisa baseia-se nos estudos de autores como: Kishimoto (1994), Kami (2001), Piaget (1971), Wajskop (2007) e Vasconcelos (1994) dentre outros. Os resultados apontam que os jogos e brincadeiras quando utilizados da aprendizagem podem ser uma excelente ferramenta de ensino para o professor podendo ajudá-lo a desenvolver atividades no processo de ensino e aprendizagem. As conclusões da pesquisa mostram que essas metodologias educacionais rompe qualquer paradigma de uma educação tradicional proporcionando muito mais dinâmica e qualidade a educação.

**PALAVRAS-CHAVE:** Brincar, Jogos, Aprendizagem

## **ABSTRACT**

The research presented here has as main objective to know how the act of playing can be important in the pedagogical practice of the nursery school teacher of the Municipal School of Infant and Elementary Education Casulo Nilma Assad. The problematic approach was instituted in: problematic as the ludic activities in particular the act of playing can be fundamental and important for the development of a learning with more quality in the education of children? How can this act provide learning resources to Nilma Assad Daycare students? Regarding the methodological procedures, the study brings a qualitative research and also a case study in a municipal institution of the city of Bonito Pará, with data collection through a semi-structured questionnaire to be answered individually. The sample was formed by 2 (two) teachers of the municipal education network and active in Early Childhood Education. The research is based on the studies of authors such as Kishimoto (1994), Kami (2001), Piaget (1971), Wajskop (2007) and Vasconcelos (1994) among others. The results show that games and games when used in learning can be an excellent teaching tool for the teacher and can help him to develop activities that help him in the process of teaching and learning. The research findings show that these educational methodologies break down any and all paradigm of a traditional education providing much more dynamism and quality education.

**KEY WORDS:** Playing, Games, Learning

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>08</b>
<b>1 LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO.....</b>	<b>13</b>
1.1 O papel do brincar na Educação Infantil.....	13
1.2 A relação do brincar com a aprendizagem dos alunos da Educação Infantil.....	16
1.3 O brincar como prática de ensino.....	19
1.4 O brincar por meio de jogos e brincadeiras.....	22
<b>2 A IMPORTANCIA DAS ATIVIDADES LÚDICAS.....</b>	<b>25</b>
2.1 Os jogos.....	25
2.2 As brincadeiras.....	29
2.3 A contribuição dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento da aprendizagem.....	32
<b>3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....</b>	<b>41</b>
3.1 Lócus da pesquisa.....	41
3.2 Tipo de pesquisa.....	42
3.3 Participantes.....	43
3.4 Instrumentos.....	43
3.5 Análise de dados.....	43
<b>4 DOS RESULTADOS E DISCUSSÃO.....</b>	<b>45</b>
<b>5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>52</b>
<b>6 REFERENCIAS .....</b>	<b>54</b>
<b>ANEXOS.....</b>	<b>56</b>

## INTRODUÇÃO

Os estudos de autores como Kishimoto (1994) e Kami (2001) relacionados ao lúdico como grande aliado ao desenvolvimento e à aprendizagem de crianças na educação Infantil, Piaget (1971, p.23) salienta que “quando brinca, a criança assimila o mundo à sua maneira, sem compromisso com a realidade, pois sua interação do objeto não depende da natureza do objeto, mas da função que a criança lhe atribui”, assim, pode-se entender que o uso da brincadeira contribui na mediação significativa e dinâmica das relações infantis na aprendizagem ampliando suas possibilidades, criatividade e o universo imaginário.

Desta forma, o ensino através dos jogos e brincadeiras quando não referendado em sua relevância e potencialidade pode ser equivocadamente interpretado, como apenas uma forma de “enrolação” do professor, uma “mera distração” ou ainda modo de “passar o tempo” das crianças, desvinculado da compreensão e complexidade do ato de brincar, não se limita somente ao recrear, mas possibilita a criança comunicar-se consigo mesma e com outros no contexto social, isto é, desenvolver-se nas interações entre criança-criança e criança-adulto de modo contínuo e recíproco despertando sua atenção, a memória, a imitação, a imaginação. Incluindo a importância do lúdico no desenvolvimento intelectual, sócio interacional e cognitivo das crianças.

Brincando [...] as crianças aprendem [...] a cooperar com os companheiros [...], a obedecer às regras do jogo [...], a respeitar os direitos dos outros [...], a acatar a autoridade [...], a assumir responsabilidades, a aceitar penalidades que lhe são impostas [...], a dar oportunidades aos demais [...], enfim, a viver em sociedade (KISHIMOTO, 1993, p.110)

Nesse contexto, a educação infantil por ser a base do processo educacional busca favorecer ao aluno um mundo de descoberta para que este torne-se um desbravador da aprendizagem oportunizando-o, uma aprendizagem capaz de elevar suas capacidades como aluno e como pessoa.

Dessa forma Moreno ressalta que:

O trabalho pedagógico na educação infantil deve respeitar a criança quanto aos seus direitos e especificidades, isto é sua essência lúdica; sua constante curiosidade; seu desenvolvimento físico. Cognitivo. Afetivo e social; sua dependência e / ou necessidade de ajuda no cuidado com seu corpo, com sua alimentação, seus pertences etc. (MORENO, 2007, p. 57)

“A ação pedagógica precisa, também, ter como comprometimento o cuidar, o educar e o brincar, caminhando junto e buscando alcançar o objetivo, a criança como um indivíduo em desenvolvimento. Por meio dessa tríade, é possível perceber o quanto a relação desses é importante para a vida da criança. Não é o amanhã, ela é hoje, no seu presente, um ser que participa da construção da história e da cultura de seu tempo, buscando desenvolver o que ela melhor sabe fazer- brincar”. Interpretando assim vê-se que a ludicidade está caracterizada nas distintas formas se comunicar como: as músicas, as dramatizações, nas construções de brinquedos e brincadeiras, na oralidade com a literatura, na imaginação e nas expressões que a aprendizagem vai acontecendo. Por esse ângulo, nota-se que todo profissional deverá partir do lúdico para ensinar na infância (ANDRADE 1998, p.52).

Nesta perspectiva, o estudo procura fazer uma reflexão acerca do brincar como forma de oportunizar às crianças uma maneira diferente de viver a vida escolar com mais prazer e autonomia e isto pode colaborar na transformação desta criança para que a mesma seja, capaz de enfrentar o mundo e seus problemas e de seus conhecimentos.

O presente trabalho teve como objetivo geral: Analisar da importância do brincar no processo de ensino-aprendizagem da educação Infantil da Escola Municipal de Ensino Infantil e Fundamental Casulo Nilma Assad.

Já os objetivos específicos estes podem ser compreendidos como: Identificar quais os pontos que fazem do brincar, uma prática mediadora do processo de ensino aprendizagem; Verificar a prática pedagógica do professor, levando em consideração o lúdico como forma de aprendizagem e do conhecimento na educação infantil; Destacar o papel das atividades lúdicas por

meio de uma prática pedagógica focada na construção subjetiva, social e cultural das crianças da Educação Infantil da Escola Nilma Assad

Partindo desse princípio o que me motivou o interesse em discutir essa temática se deu pelo fato de que ainda é grande o desafio do professor no seu dia a dia educacional elevar o grau de conhecimento dos seus educandos por meio de atividades que não são atrativas para os mesmos. Assim, por meio dessas dificuldades vivenciadas como docente percebi a necessidade de discutir a inserção do lúdico na rotina dos educandos inseridos na Educação Infantil da Escola Nilma.

No que tange as ideias sobre as brincadeiras e de sua importância na formação do sujeito, questionou-se como problemática as atividades lúdicas em especial, o ato de brincar pode ser fundamental para desenvolvimento de uma aprendizagem com mais qualidade na educação infantil? De que forma este ato pode oferecer recursos de aprendizagem aos alunos da Educação Infantil da Creche Nilma Assad?

Para podermos realizar a investigação direta, a pesquisa tem enfoque qualitativo conforme a ideia de (PATTON apud COSTA, 2006, p.101) “Normalmente a pesquisa qualitativa é associada a dados qualitativos, abordagem interpretativa, [...], análise de caso ou conteúdo, [...]”. É no nível de investigação descritivo que segundo (COSTA, 2006, p.65),” está interessada em descobrir e observar os fenômenos, procurando descrevê-los, classificá-los e interpretá-los”.

“Enfoque qualitativo utiliza coleta de dados sem medição numérica para descobrir ou aperfeiçoar questões de pesquisa e pode ou não provar hipóteses em seu processo de interpretação” (SAMPIERI; COLLADO; LUCIO, 2006, p.5).

Será desenvolvida uma pesquisa de campo na Creche Municipal Casulo Nilma Assad, assim, a mesma segundo Aragão; Sango (2000) a abordagem no campo, que tem sido frequentemente utilizada em estudos voltados para a compreensão da vida humana em grupos, em áreas como da: educação, sociologia, antropologia, psicologia dentre outras das ciências sociais.

Na coleta de dados foram utilizados os seguintes instrumentos e técnicas: observação sistemática, segundo (COSTA, 2006, p.111) “realiza-se

em condições controladas para responder a propósitos o que foram definidos previamente” e assistemáticas também conforme”, aplicação de questionário com questões abertas e fechadas, planejamento do professor, exercício de fixação...), captura de imagens das atividades lúdicas realizadas em sala de aula.

Na coleta de dados em um estudo de caso, o pesquisador deve ter ainda mais cuidado do que em outra modalidade de pesquisa, por ter uma complexidade maior e diz que “obter dados mediante procedimentos diversos é fundamental para garantir a qualidade dos resultados obtidos (...)” e que estes devem “(...) ser provenientes da convergência ou da divergência das observações obtidas de diferentes procedimentos” para a validação do trabalho (GIL, 1999, p.140).

Os dados foram processados de forma qualitativa, conforme afirma (MINAYO apud COSTA, 2006, p.93): são aquelas “capazes de incorporar a questão do significado e da intencionalidade como inerentes aos atos [...], quanto na sua transformação, como construções humanas significativas” e analisadas indutivamente conforme respostas dos questionários e observações nas aulas e em seguida relacionadas com o marco teórico elencado.

Assim, os dados levantados em conjunto com a base teórica elencada deu forma e corpo ao trabalho estando dividido em três capítulos onde o primeiro capítulo trata-se traz como título **A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO**, que discuti o papel do brincar na educação infantil, a relação do brincar com a aprendizagem dos alunos da educação infantil, o brincar como prática de ensino e o brincar por meio de jogos e brincadeiras.

O segundo capítulo aborda **A IMPORTANCIA DAS ATIVIDADES LÚDICAS**, que por sua vez apresenta um enfoque sobre as os jogos, as brincadeiras, a contribuição dos jogos e brincadeiras para a aprendizagem e o papel do professor diante da ludicidade.

O terceiro e último capítulo **PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS**, onde aborda como o trabalho se desenvolveu buscando esclarecer o tipo de pesquisa, bem como os envolvidos na mesma.

Neste sentido, a ludicidade assume um importantíssimo papel no contexto educacional, Carneiro (1995, p. 66) afirma ser “por meio da ludicidade o aluno consegue aprender e desenvolver seu raciocínio sem que o professor

fique pressionando-o, além de ser muito mais prazeroso aprender por meio de jogos e brincadeiras feitas com as atividades lúdicas”.

A brincadeira quando usada com propósito a melhorar a aprendizagem dos alunos pode fazer com que o aluno **interaja** com os demais da turma principalmente ajudando o seu colega a resolver os problemas do dia a dia. Fato este comprovado como verdadeiro pela investigação a ludicidade é uma das ferramentas que o professor deste nível de ensino, pode lançar mão para promover o processo ensino-aprendizagem de forma significativa e prazerosa e seu desenvolvimento físico, emocional e cognitivo das crianças de 5 anos de idade.

# 1 LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO

## 1.1 O papel do brincar na Educação Infantil

O contexto educacional atualmente busca-se muitas formas de desenvolver os seus alunos, e com isso é de suma importância que este incremento venha trazer uma forma diferenciada de educar e de ampliar a aprendizagem desses alunos, na educação infantil é muito relevante que se faça uso do ato de brincar para que a elevação da aprendizagem aconteça de uma forma muito significativa.

Assim, Wajskop (2007) ressalta que o brincar é uma ação voluntária e consciente, sendo uma forma de atividade social infantil na qual a criança tem a possibilidade de experimentar novas situações, socializar e administrar sua relação com o outro, decidir, imaginar, inventar, aprimorar seus conhecimentos e valores culturais, obedecendo ao ritmo individual e sem precisão nas características que serão adquiridas através de uma determinada brincadeira.

Dessa forma, nota-se que o brincar na vida da criança é algo que sempre acontece uma vez que o brincar acaba proporcionando-lhe um prazer, e quando isso vem acontecer no ambiente escolar é crucial que as atividades desenvolvidas pelo ato de brincar aguce de algum modo a aprendizagem dos alunos que por sua vez buscam se aprimorar por meio de aulas que lhe chame a atenção.

Para Wajskop (2007, p. 31):

Aquele que brinca pode sempre evitar aquilo que não gosta. Se a liberdade caracteriza as aprendizagens efetuadas na brincadeira, ela produz também a incertitude quanto aos resultados. De onde a impossibilidade de assentar de forma precisa às aprendizagens na brincadeira. Este é o paradoxo da brincadeira, espaço de aprendizagem fabuloso e incerto.

Nesse contexto é importante lembrar que o papel do brincar pode ser para criança um avanço na sua aprendizagem uma vez que a mesma busca de todas as formas ter acesso a uma educação dinâmica que faça o aluno tornar-

se um ser pensante e o brincar pode ajudar o aluno a compreender de uma forma mais sociável, ou seja, pela interação de uns com os outros.

Para Vygotsky (2007), na abordagem histórico-cultural, brincar é satisfazer necessidades com a realização de desejos que não poderiam ser imediatamente satisfeitos. O brinquedo seria um mundo ilusório, em que qualquer desejo pode ser realizado. As duas principais características colocadas pelo autor são as regras e a situação imaginária, sempre presentes nas brincadeiras.

De acordo com essa teoria, quando as crianças mais novas brincam, elas utilizam muito a situação imaginária, a imaginação está presente com força, enquanto as regras ficam mais ocultas, mas não deixam de existir.

A brincadeira de casinha é um exemplo do brincar das crianças pequenas, em que o imaginário reina, mas certas regras de comportamento devem ser seguidas. Com o passar do tempo, as regras vão tomando mais espaço e a situação imaginária vai diminuindo, como num jogo de queimada em que as regras são primordiais, mas a situação imaginária de dois lados opostos em “guerra” e de comportamentos diferentes daqueles da vida real não deixam de existir.

É importante que o brincar seja associado a instrumentos que viabilize o aprimoramento do aluno, ou seja, quando o brincar acontece de maneira ordenada nota-se que a criança consegue um nível de aprendizado mais elevado, ou seja, o ato de brincar torna-se pertinente na medida em que o aluno consegue ter acesso a uma educação de qualidade que faça o mesmo sentir vontade de efetivar suas atividades dentro de sala de aula.

Já para Kishimoto (2000, p.64):

[...] o brincar tem sua origem na situação imaginária criada pela criança, em que desejos irrealizáveis podem ser realizados, com função de reduzir a tensão e, ao mesmo tempo, para constituir uma maneira de acomodação a conflitos e frustrações da vida real, o brincar representa uma fase no desenvolvimento da inteligência, marcada pelo domínio da assimilação sobre a acomodação, tendo como função consolidar a experiência passada.

O brincar tem um papel de fazer a criança a fantasiar situações pelo faz de conta, o que de uma certa maneira auxilia a imaginação da criança, uma vez que se sabe que a criança poderia fazer uso do faz de conta para que possa criar um imaginário fértil. (PORTANTO, O ATO DE BRINCAR É LIVRE E ESPONTANEO)

É relevante que o ato de brincar no universo da educação infantil seja sempre oferecido como uma forma de chamar a atenção do aluno para o desenvolvimento de atividades em que o mesmo se sinta bem na hora de realizar o que por sua vez quando o ato de brincar acontece de fato são muitas as capacidades que o aluno pode aumentar.

Reiterando o pensamento de Brougere (2001), ao brincar com o outro o indivíduo passa por etapas do aprendizado que resultam no desenvolvimento de sua maturação, podendo citar alguns aspectos aperfeiçoados como o ato de compreender, dominar, produzir situações, autocontrolar-se, respeitar regras e o tempo necessário para cada coisa, assimilar aos poucos a aceitação do erro, respeitar a cultura e os valores.

É nesse pensamento que se percebe que quando o ato de brincar é trabalhado no âmbito educacional a criança pode ter suas capacidades exploradas, ou seja, a criança pode ter acesso a não só conteúdos mais também a lições do dia a dia como por exemplo o respeito, o cumprimento de regras, entre outras faz-se necessário que o brincar foque em uma aprendizagem plena do aluno principalmente quanto este ato oferece meios que aguce ainda mais a inteligência dos alunos.

Wajskop, (2007, p. 26) diz que:

Nesta perspectiva, o brincar tem um papel educativo importante na escolaridade das crianças que vão se desenvolvendo e conhecendo o mundo nesta instituição, que se constrói a partir dos intercâmbios sociais que nela vão surgindo: a partir das diferentes histórias de vida das crianças, dos pais e dos professores que compõem o corpo de usuários da instituição e que nela interagem cotidianamente.

Portanto, o papel do brincar na educação infantil está ligado diretamente ao contexto em que a criança encontra-se inserida, e se faz necessário que esta criança tenha acesso a informações que viabilize o seu desenvolvimento educacional e também como pessoa, uma vez que quando a criança brinca ela se liberta de muitas situações como por exemplo a timidez e constitui sua individualidade, assim o ato de brincar leva a criança a ter acesso a uma aula dinâmica e prazerosa.

## **1.2 A relação do brincar com a aprendizagem dos alunos da Educação Infantil.**

Sabe-se que a aprendizagem das crianças da educação infantil é algo extremamente importante e para que esta seja cada vez mais aguçada se faz necessário a utilização de atividades que venham contemplar a realidade onde essas crianças estão inseridas, isto é, quando a criança tem a chance de estudar com atividades dinâmicas ela pode ser aflorar um conhecimento muito significativo.

Nesse sentido, o brincar vem ser uma oportunidade que a criança tem de compreender muitos aprendizados, o que se faz necessário é fazer com que o brincar aconteça com direcionamento a uma aprendizagem satisfatória para que as capacidades dos alunos sejam cada vez mais exploradas.

Para PIAGET (1971), quando brinca, a criança assimila o mundo à sua maneira, sem compromisso com a realidade, pois sua interação com o objetivo não depende da natureza do objeto mas da função que a criança lhe atribui. O brincar representa uma fase no desenvolvimento da inteligência, marcada pelo domínio da assimilação sobre a acomodação, tendo como função consolidar a experiência passada.

O brincar quando focado no desenvolvimento da aprendizagem significativa uma vez que Piaget (1971) revela que brincar é uma excelente forma de integrar o aluno ao universo educacional de qualidade, ou seja, o brincar tem uma relação de proximidade com a criança da educação infantil principalmente pelo fato de que a criança gosta de brincar nesta faixa etária, o

que se faz necessário é trabalhar o brincar com a intenção de que não seja somente um passatempo para a criança seja algo que lhe agregue algum valor.

Com relação a isso, PIAGET (1975) nos relata que o brincar facilita a construção do conhecimento, tornando-se prazeroso e desejável por todos. Dessa maneira, a criança se sente segura em relação às outras e a ela mesma, capaz de lançar hipóteses e curiosidades sobre o meio.

Assim, fica notório que quando a criança brinca a mesma sente-se bem o que de uma certa forma se faz muito necessário e buscar mecanismos que facilite para a criança uma aprendizagem por meio do brincar em sua sala de aula.

Para Vasconcelos (1994, p. 45):

O brincar favorece a criança o aprendizado, pois é brincando que o ser humano se torna apto a viver numa ordem social e num mundo culturalmente simbólicos. É o mais completo dos processos educativos, pois influencia o intelecto, o emocional e o corpo da criança. Brincar faz parte da especificidade infantil e oportunizar a criança seu desenvolvimento e a busca de sua completude, seu saber, seus conhecimentos e suas expectativas do mundo. Por ser importante para as crianças, a atividade lúdica e suas múltiplas possibilidades pode e deve ser utilizada como recurso de aprendizagem e desenvolvimento.

A relação do brincar com a aprendizagem do aluno da educação infantil é muito forte na medida que este ato na escola pode acarretar mudanças significativas tanto para o aluno quanto para o professor, assim, o favorecimento de uma aprendizagem de qualidade por meio do brincar acontece quando o professor nota que seu aluno está alcançando os objetivos propostos no contexto em que o mesmo encontra-se inserido, haja vista que quando a criança brinca ela se sente muito mais eficiente na sala de aula.

Hoje o brincar é muito interessante por que é através do mesmo que a criança desenvolve, conhece e compreende, o seu desenvolvimento para o aprendizado e se expressarem no mundo que o cerca. Com base nas palavras de Vigotsky destacou a eficácia da brincadeira para o aprender, o desenvolvimento infantil.

Segundo o autor, vem auxiliando cada vez mais a criança no seu aprendizado, no faz de conta a criança tem a oportunidade de ser aquilo que ainda não é, ou seja, ser o que ela imagina ser através do seu imaginário ela vive suas próprias fantasias num mundo cheio de fantasias e encantando, também as crianças agem como se fosse maiores ou imita os adultos, exercitar-se na compreensão de papéis sociais e poder usar, de modo simbólico, objetos e ações que ainda não lhe são permitidos.

É interessante pensar que, enquanto brinca, a criança realiza muitas descobertas sobre o mundo que a cerca e sobre si mesma, bem como aprende a relacionar-se com o outro, com o mundo em que vive. O faz de conta depende da capacidade de cada criança para simbolizar o seu imaginário das fantasias e, para favorecer esse fazer da criança, é fundamental que o espaço ofereça recursos e materiais variados que permitam a elas expressarem emoções e representarem situações cotidianas das brincadeiras e o aprendizado (VIGOTSKY, 1926).

Nota-se que o brincar aguça o aluno a ter mais vontade de ir além na sala de aula, ou seja, quando o ato de brincar é introduzido no contexto do aluno fazendo com que seu nível de aprendizado seja maior e que se faça sempre um minucioso planejamento desse ato antes de colocá-lo em prática com as crianças da educação infantil, uma vez que a aprendizagem deve ser direcionada de forma correta, atendendo as necessidades dos alunos.

Para Santini, (2001, p. 593):

“Brincar; é de fundamental importância para a aprendizagem da criança por que é através dela que a criança aprende, gradualmente desenvolve conceitos de relacionamento casuais ou sociais, o poder de discriminar, de fazer julgamentos, de analisar e sintetizar, de imaginar e formular e inventar ou recriar suas próprias brincadeiras” ou ainda simplificada nas seguintes palavras de que brincar “é divertir-se e entreter-se infinitamente em jogos de criança” Lúdico - “que tem caráter de jogos, de aprender brinquedo e divertimento; é uma necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente, faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana”

Nesse contexto é válido frisar que o ato de brincar quando acontece de maneira dinâmica eleva a autoestima tanto da criança quanto do seu professor, que por sua vez deve sugerir o ato de brincar de duas formas, uma voltada para a aprendizagem de qualidade e outra para entreter a criança em um momento de descanso na sala de aula.

A criança é um indivíduo que merece uma aprendizagem muito bem elaborada, ou seja, quando se trata de educação infantil todas as atividades devem ser planejadas de uma maneira em que a criança fique em primeiro lugar principalmente por se tratar de uma base educacional e que quando bem feita resultará em um adulto com uma aprendizagem de qualidade.

Portanto, fica muito claro a necessidade que a criança tem de buscar uma aprendizagem que seja significativa para a sua vida educacional para que a mesma eleve seu conhecimento não somente de conteúdo mais de relações por meio da interação que o ato de brincar permite, é válido também frisar que a criança leva muito em consideração aquilo que é exposto nas suas aulas, ou seja, quando ela brinca com certeza vai buscar ir além do contexto em que sua atividade foi pautada.

### **1.3 O brincar como prática de ensino**

O dia a dia de uma turma da educação infantil é algo muito dinâmico, ou seja, é manter o controle da mesma, assim, é muito interessante que o professor saiba utilizar mecanismos que venham favorecer seu trabalho na sala de aula.

Desta forma, o professor quando faz o uso do brincar no âmbito educacional, para que seu aluno tenha a oportunidade de estudar de uma maneira bem dinâmica, sendo necessário o conhecimento do professor em relação ao valor que o brincar tem na vida da criança e como esse ato pode ser significativo para o desenvolvimento da sua prática na sala de aula.

É neste contexto que Sebastiani (2009) aponta que o docente deve preparar propostas de trabalho que reúna atividades lúdicas, propondo jogos e brincadeiras

Para que um professor introduza o brincar no dia a dia de sua classe ou planeje atividades lúdicas, é preciso em 1º lugar, que ele acredite que o brincar é essencial na aquisição de conhecimentos, no desenvolvimento da sociabilidade e na construção da identidade. (SEBASTIANI, 2009 p.165)

Assim, fica claro que o professor tem o papel na hora de inserir o brincar em suas aulas, que se faz muito necessário fazer um grande planejamento a respeito da qualidade da brincadeira desenvolvida na sala de aula que por mais que o brincar seja uma boa prática de ensino pensando sempre no foco principal, ou seja, a elevação do processo de ensino e aprendizagem.

É válido lembrar que quando se ensina por meio do brincar a prática do professor ganha outro sentido, ganha mais valor, uma vez que essa forma de ensinar faz com que não se use educação tradicional e passa a ter uma aula mais dinâmica expondo o seu aluno a uma prática moderna e que sem dúvida pode elevar o nível de aprendizado do mesmo.

Murcia (2005) defende que, para que ocorra a verdadeira aprendizagem, é necessária uma ação conjunta entre educando e educador, considerando então o educador o seu papel de mediador entre o aluno e a aprendizagem, preparando um ambiente que favoreça essa ação, proporcionando materiais significativos aos diferentes níveis de desenvolvimento.

Assim, é interessante que o brincar como forma de ensinar seja pensado também como uma forma de levar informação ao aluno por meio de uma atividade que tire o mesmo do ato de escrever no caderno de maneira mecânica por exemplo, nesse sentido o professor tem a oportunidade de buscar práticas de ensino que o realize enquanto profissional bem como contemple a aprendizagem do seu aluno.

Pinto (2003) relata que a criança aprende de maneira prazerosa, sendo feliz naquele espaço, portanto o educador tem a oportunidade de oferecer esses momentos não só na Educação Infantil como no Ensino Fundamental.

Um ponto muito importante do brincar como forma de ensinar é que o professor ao utilizar metodologia em suas aulas pensa que nem todo aluno tem o mesmo grau de aprendizagem e com isso o professor cria estratégias para os

alunos que tem alguma dificuldade a esta forma de aprender, ou seja, o professor necessita mediar estratégias educacionais voltadas para o ato de brincar em sala de aula para que os resultados comecem a aparecer de fato.

Para Ramos (2005, p. 3):

“Brincar não constitui perda de tempo nem é, simplesmente, uma forma de preenchê-lo. A criança que não tem oportunidade de brincar sente-se deslocada. O brincar possibilita o desenvolvimento integral da criança, já que se envolve afetivamente, convive socialmente e opera mentalmente. Tudo isso ocorre de maneira envolvente, sendo que a criança dispende energia, imagina, constrói normas e cria alternativas para resolver imprevistos que surgem no ato de brincar”.

Dessa maneira, é fundamental que o brincar traga algum valor na vida da criança, ou seja, a criança tem a oportunidade nesse ato de explorar um universo de descobertas, já que quando a criança tem a oportunidade de estudar dessa maneira ela pode fantasiar um mundo de descoberta que servirá muito durante sua caminhada educacional.

Zanluchi (2005, p.91), argumenta que “a criança brinca daquilo que vive; extrai sua imaginação lúdica do seu dia-a-dia”. Assim, ela resgata saberes da sua vivência em sociedade, aprendendo enquanto brinca e necessita dessa interação com o brinquedo e com seus semelhantes para se desenvolver.

É válido ressaltar, o fato de que no dia a dia a criança pode ter um contato com ato de brincar para que na escola ela possa ter familiaridade quando suas aulas estiverem atividades em que o brincar seja oferecido.

De acordo com os estudos de Brougere:

“O que atrai nesse tipo de atividade é poder fazer dela uma situação que se associa com a vida cotidiana, daí vem a sua característica que acreditamos ser a mais importante, a presença da criatividade e da imaginação e da transformação dos objetos e signos de forma a fazer com que assumam outros significados”. (BROUGERE, 1995, p.99)

Dessa maneira para que o professor consiga levar para o aluno o máximo de conhecimento repassado de maneira sistematizada para que o

mesmo sintam-se bem na hora de realizar suas atividades com precisão, nesse contexto é muito relevante para o oferecimento do brincar, uma prática que viabilize esse ato no âmbito escolar focando na aprendizagem dos educandos.

Deste modo, quando se fala no ato de ensinar por meio do ato de brincar muitos cuidados devem ser tomadas principalmente no que concerne ao desenvolvimento de atividades na sala de aula, inicialmente deve-se realizar um bom planejamento sobre como o professor pode desenvolver sua aula com base no brincar, uma vez que na educação infantil se faz necessário esse planejamento para que o aluno não tenha nenhuma dificuldade na hora de desenvolver suas atividades. É de suma relevância que o professor seja um agente transformador da realidade do aluno para que o mesmo venha ser uma pessoa que tenha uma educação de qualidade.

#### **1.4 O brincar por meio de jogos e brincadeiras**

O desenvolvimento do ato de brincar na escola pode acontecer de muitas formas, e variadas metodologias que o professor tem e explorar essas atividades para os alunos sentirem-se bem no âmbito escolar, assim, é importante que este ato aconteça com ferramentas que ajude o aluno a entender o quanto é interessante aprender brincando.

Uma dessas formas de desenvolver o brincar é por meio de jogos educacionais, voltados para o desenvolvimento da criança no âmbito educacional, ou seja, elaborar jogos que agregue alguma forma de aprendizado para esses alunos uma vez que o jogo pode contribuir significativamente para o andamento do processo de ensino aprendizagem.

Segundo Huizinga (2001), o jogo para criança não é igual ao jogo dos adultos, pois é preciso pensar que para a criança trata-se de um momento em que, em geral, ocorre aprendizagem e, em geral, para o adulto, é recreação. O jogo para os adultos não tem o mesmo significado enquanto que, para as crianças, o jogo tem muita importância, pois dali ela pode perceber que a brincadeira é uma ótima ideia para se aprender, o mesmo também favorece a autoestima dos alunos, pois a brincadeira faz a criança adquirir mais confiança e isso vai fazer diferença na aprendizagem.

Nesse sentido é muito interessante que o jogo faça parte do ato de brincar da criança da educação infantil, isto é, a criança consegue por meio do jogo ter uma concentração mais aguçada podendo elevar significativamente sua aprendizagem para que a mesma consiga entender diversos conteúdos que essa atividade pode explorar, o que de uma certa forma é algo muito importante para o processo educacional a qual a criança encontra-se inserida.

Kishimoto (1993, p. 15) afirma:

Os jogos têm diversas origens e culturas que são transmitidas pelos diferentes jogos e formas de jogar. Este tem função de construir e desenvolver uma convivência entre as crianças estabelecendo regras, critérios e sentidos, possibilitando assim, um convívio mais social e democrático, porque “enquanto manifestação espontânea da cultura popular, os jogos tradicionais têm a função de perpetuar a cultura infantil e desenvolver formas de convivência social.

Nota-se assim, que o jogo quando envolvido no ato de brincar oferece para a criança não somente uma aprendizagem de conteúdo, mais também uma aprendizagem do dia a dia como o respeito a espera pela vez, a aceitação de regras entre outras, assim, faz-se necessário colocar o jogo no universo da criança da educação infantil não somente para a sua distração, mais sim com o propósito de elevar sua aprendizagem e fazer com que essa criança seja capaz de se realizar como aluno.

De acordo com Adriana Friedmann (1996, P.20)

[...] acredito no jogo como uma atividade dinâmica, que se transforma de um contexto para outro, de um grupo para outro: daí a sua riqueza. Essa qualidade de transformação dos contextos das brincadeiras não pode ser ignorada.

É relevante frisar que o jogo pode ser desenvolvido de uma forma em que todos alunos tenham acesso a mesma atividade, ou seja, integrando-os de uma maneira que a socialização entre os alunos aconteça de forma muito significativa, para que os mesmos trabalhe suas capacidades onde um pode ajudar o outro e a conter um estímulo entre os alunos para que os mesmos consigam chegar a um determinado objetivo.

Uma outra forma de desenvolver o brincar na realidade da educação infantil também pode ser pelo fato da introdução das brincadeiras dentro do universo em que o aluno estuda, ou seja, por meio das brincadeiras as crianças podem sentir-se mais atraídas pela atividade que o professor venha desenvolver com as mesmas o que de uma certa maneira é algo muito positivo.

Para Oliveira (2002, p. 160):

Por meio da brincadeira, a criança pequena exercita capacidades nascentes, como as de representar o mundo e de distinguir entre pessoas, possibilitadas especialmente pelos jogos de faz-de-conta e os de alternância respectivamente. Ao brincar, a criança passa a compreender as características dos objetos, seu funcionamento, os elementos da natureza e os acontecimentos sociais. Ao mesmo tempo, ao tomar o papel do outro na brincadeira, começa a perceber as diferenças perspectivas de uma situação, o que lhe facilita a elaboração do diálogo interior característicos de seu pensamento verbal

As brincadeiras se constituem como lazer e ensinamento para a própria criança, porque é justamente por meio delas que as crianças podem discernir situações, resolvê-las e aprender ao mesmo tempo. Assim, a brincadeira sempre aparece de forma educativa e organizada, pois existe para a criança que brinca certas decisões a tomar e, com o companheirismo, ela aprende a conviver em grupo, compreende o mundo que vive, construindo e compartilhando significados, assim como motivação atitudes para sua sociabilidade e autonomia (KISHIMOTO, 1993)

Desta maneira, o desenvolvimento do brincar dentro da educação infantil pelos jogos e brincadeiras é algo que acontece para que esta modalidade educacional consiga cada vez mais desenvolver-se de forma clara e objetiva, uma vez que na educação infantil deve ser trabalhada atividades que viabilize o desenvolvimento do processo de ensino aprendizagem dos alunos. Assim, as atividades lúdicas como os jogos e brincadeiras poderão ser entendidas como facilitadora de uma aprendizagem significativa como serão discutidas no capítulo seguinte.

## 2 A IMPORTANCIA DAS ATIVIDADES LÚDICAS.

### 2.1 Os jogos

O contexto educacional está a todo tempo se modificando principalmente no que concerne as suas ferramentas de ensino, dessa maneira os jogos chegam com um enfoque muito importante para o contexto educacional como um todo assim, Kishimoto (1994) define os jogos como uma ação voluntária da criança, em um fim em si mesmo, não pode criar nada, não visa um resultado final, o que importa é o processo em si de brincar que a criança se impõe.

Assim, o jogo pode também ser entendido como uma importantíssima ferramenta que pode ser de fácil acesso ao universo escolar e não precisa de muitos materiais complexos para ser construído e que os próprios alunos podem fazer os seus jogos.

**Imagem 01: Jogo matemático**



Fonte: pesquisa de campo, 2018

Muitos autores como Tezani (2004), Dohme (2003) e Kishimoto (1999) tem discutidos sobre os jogos e tem buscado um conceito que ajude a entender como o jogo é formado e para isso se faz preciso fazer uma análise do que cada autor diz sobre o que venha a ser o jogo e dentre os autores que conceituam o mesmo os principais são:

Tezani (2004) defende o uso do jogo na aprendizagem da criança, definindo-o como fundamental para o desenvolvimento global desta, pois atende suas necessidades motoras, cognitivas e afetivas. Ela o conceitua da seguinte forma:

O jogo não é simplesmente um “passatempo” para distrair os alunos, ao contrário, corresponde a uma profunda exigência do organismo e ocupa lugar de extraordinária importância na educação escolar. Estimula o crescimento e o desenvolvimento, a coordenação muscular, as faculdades intelectuais, a iniciativa individual, favorecendo o advento e o progresso da palavra. Estimula a observar e conhecer as pessoas e as coisas do ambiente em que se vive. Através do jogo o indivíduo pode brincar naturalmente, testar hipóteses, explorar toda a sua espontaneidade criativa. O jogo é essencial para que a criança manifeste sua criatividade, utilizando suas potencialidades de maneira integral. É somente sendo criativo que a criança descobre seu próprio eu (TEZANI, 2004, p.1).

Para Huizinga (2000, apud Dohme 2003 sp):

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

Já para Kishimoto (1998, apud Dohme, 2003, sp):

O jogo ao ocorrer em situações de pressão, em atmosfera de familiaridade, segurança emocional e ausência de tensão ou perigo proporciona condições para aprendizagem das normas sociais em situações de menor risco. A conduta lúdica oferece oportunidades para experimentar comportamentos que, em situações normais, jamais seriam tentados pelo medo do erro ou punição.

Desta forma, o jogo tem que ser tratado com uma seriedade devido os inúmeros benefícios listado acima pelos autores, além de ser desenvolvido sempre de acordo com o contexto em que se encontra as mais determinadas situações, onde o jogo pode ser diferenciado em três níveis, isto é, como um resultado de um sistema linguístico que busca funcionar sempre dentro de um contexto social, também pode ser compreendido como um sistemas de regras que devem ser cumpridas além de ser entendido também em alguns casos como um objeto.

Huizinga (1958) aponta como características do jogo a liberdade de ação do jogador a separação do jogo em limites de espaço e tempo a incerteza que predomina o caráter improdutivo de criar nem bens nem riqueza em suas regras.

Atualmente o jogo é uma ferramenta de suma importância muito significativa uma vez que essa ferramenta pode ser utilizada com o intuito de aprimorar o conhecimento dos alunos.

Com relação aos tipos de jogos pode ser encontrados jogos do tipo exercício que é importante para o desenvolvimento da coordenação motora da criança, sua lateralidade e o fortalecimento dos músculos. Os jogos simbólicos é um tipo de jogo que segundo Almeida (2005), implica na representação de um objeto ausente (comparação entre um elemento dado e um imaginário).

Outro tipo de jogo pode ser os jogos de regras esse tipo de jogo é uma combinação sensório-motor e intelectual formalizado de acordo com o objetivo que se pretende alcançar. Como exemplo desse tipo de jogo destaca-se jogar bola, xadrez. Esse tipo de jogo se caracteriza pela existência de um conjuntos de leis que são impostas pelos grupos fazendo com que aconteça a competição.

Para Kami o jogo é dividido em oito grupos:

1- **ALVO:** o jogo de alvo são aqueles que se encontra em situações como derrubar, arremessar, empurrar, rolar, chutar e assoprar. São jogos que tem o intuito de acertar o alvo arremessado, se tornando um excelente meio de trabalhar as relações espaciais e a coordenação perceptiva motora, como exemplo desse jogo pode ser o boliche e coloque o rabo no burro.

2- **CORRIDA:** os jogos de corrida implicam uma tarefa que exige coordenação entre duas pessoas ou mais, os limites de espaço e tempo se tornam variados, como corrida de colher, e corrida sobre as mãos.

3- **PERSEGUIÇÃO:** os jogos de perseguição são jogos que uma criança corre para pegar a outra, e foge para não ser pega, exemplo desse jogo pode ser o gato e o rato e lobo mal. As estratégias que uma criança desenvolve para fugir de um perseguidor ou para perseguir alguém exige que elas percebam o ponto de vista do seu oponente para fazer aquilo que ele não espera, pegando-o de surpresa.

4- **ESCONDER:** os jogos de esconder são aqueles em que a criança esconde um objeto em um determinado lugar e as outras crianças terão que encontrar. Exemplos desse jogo mais conhecido é o esconde - esconde.

5- **ADIVINHAÇÃO:** o jogo de adivinhação é aquele que a criança tenta adivinhar objetos a partir de pistas que podem ser sonoras, visuais, com movimentos corporais e verbais como por exemplo o jogo estátua, mimica e detetive. Os jogos de adivinhação estimula o desenvolvimento cognitivo e é desafiador no processo de racionalização.

6- **COMANDOS VERBAIS:** o jogo de comandos verbais são jogos simples e de fácil entendimento para as crianças e tem a função de auxiliar na linguagem das crianças, como por exemplo o jogo coelhinho sai da toca.

7- **CARTAS:** os jogos de carta pode ser jogado com um baralho comum, desenhos número, sendo o valor cognitivo do jogo como: reconhecimento, percepção e desafio que exige atenção e rapidez.

8- **JOGOS DE TABULEIRO:** os jogos de tabuleiro são classificados a partir de ações que requerem dos jogadores um pouco de atenção, os jogos mais conhecidos são: bingo de números ou letras, corrida na trilha, na medida em que dependem de estratégias, servem de estímulos para crianças pensarem em alternativas de ação e imaginarem o que seu adversário poderia fazer (KAMII, 1991, P. 50).

O jogo tem uma influência a aprendizagem dos alunos e cabendo ao professor elaborar práticas que envolva os jogos no contexto educacional dos alunos com uma finalidade de melhorar a qualidade do ensino e mais ainda aumentar a qualidade da aprendizagem.

## 2.2 As brincadeiras

O ambiente educacional é propício para a inserção de metodologias que venham agregar novos conhecimentos no processo de ensino e aprendizagem dos alunos na realidade da educação infantil, tais métodos podem ser incorporados com a função de aguçar o conhecimento e a vontade de ir além do aluno inserido nesse contexto.

### Imagem 02: Crianças da Educação infantil brincando com sua professora



Fonte: Pesquisa de campo, 2018

A brincadeira pode ser utilizada para chamar a atenção do aluno no que diz respeito a levar esse aluno a um aprendizado mais aguçado, uma vez que as brincadeiras são importante para a vida da criança por proporcionar momentos que ela levará para toda a vida como recordação.

Para Teixeira (2003, p.234):

As brincadeiras são fundamentais na vida da criança, porque são nessas atividades que ela constrói seus valores, socializa-se (...), cria seu mundo, desperta vontade, adquire consciência e sai em busca do outro pela necessidade que tem de companheiros. Portanto, não permitir as brincadeiras será uma violência para o desenvolvimento harmônico das crianças.

Quando as brincadeiras são inseridas na escola estas por sua vez ganham mais um significado, uma vez que as mesmas podem fazer com que o aluno tenha êxito, sendo muito interessante para o desenvolvimento de uma educação que chame mais a atenção do aluno para que ele consiga se desenvolver de maneira mais completa.

Na escola a brincadeira assume um papel que é o de integrar a criança ao universo educacional em que ela encontra-se, para que a mesma possa entender o universo que a cerca, e também para a escola o desenvolvimento de brincadeiras que vise a permanência do aluno dentro das suas estruturas, ou seja, se a escola desenvolve brincadeiras que chame a atenção do aluno conseqüentemente ele vai querer ficar mais tempo nesses espaços que por sua vez estão proporcionado algum tipo de benefício.

RCNEI (1998, p.27) relata que:

Nas brincadeiras dentro da escola as crianças transformam os conhecimentos que já possuíam anteriormente em conceitos gerais com os quais brinca. Por exemplo, para assumir um determinado papel numa brincadeira, a criança deve conhecer algumas de suas características. Seus conhecimentos provêm da imitação de alguém ou algo conhecido, (...), de cenas assistidas na televisão, no cinema ou narradas em livros etc.

É admirável que quando as brincadeiras são inseridas no âmbito escolar há uma necessidade muito grande de se fazer um bom planejamento para que essa inserção aconteça de forma favorável tanto para o aluno quanto para a escola de uma forma mais abrangente.

Na escola a brincadeira pode ser interpretada de muitas formas, ou seja, em muitos casos as escolas fazem uso da brincadeira como uma ferramenta de ensino para os professores trabalharem os mais diversos conteúdos com seus alunos, visto que a brincadeira na escola pode ser entendida como uma ferramenta primordial para melhorar a prática de ensino do professor, só basta que estes tenham um conhecimento apurado dos muitos benefícios que a brincadeira trata ao seu aluno na escola, que deveria proporcionar um ambiente favorável para este desenvolvimento uma vez que o contexto

educacional busca muitas maneiras de trabalhar uma educação que favoreça a realização tanto do aluno quanto do professor.

A escola por meio dos seus professores introduzam a brincadeira nesse âmbito para que os alunos consigam desenvolver-se e conhecer novas modalidades de aprendizado, ou seja, a brincadeira no ambiente escolar pode ser entendida como uma maneira que a escola tem de segurar seu aluno, fazendo com que ele sinta-se seduzido pelas aulas agora mais lúdicas, uma vez que uma aula com a introdução de brincadeiras tem mais chance de despertar o interesse do aluno, do que uma aula mecânica e repetitiva que desmotive o aluno a estudar como ainda é muito visto em escolas que trabalham de forma totalmente tradicional, não dando vez para o aluno expressar suas ideias e seus pensamentos prejudicando o aprendizado das crianças. Assim, Bomtempo, (1999, p.17), complementa com a ideia de que se os professores e a escola acreditarem que brincando a criança está aprendendo sobre o mundo que a cerca, eles poderão utilizar esse momento para intervir e criar vários tipos de ações educativas que facilitarão a aprendizagem.

A escola pode agir de forma cautelosa na hora de introduzir a brincadeira no seu contexto, partindo do princípio que o foco principal é o aluno, ou seja, dentro do ambiente escolar a brincadeira deve ser direcionada não somente para a distração havendo necessidade de um planejamento para que as brincadeiras tragam resultados positivos na vida educacional dos seus alunos.

A inserção das brincadeiras no ambiente escolar acaba acarretando muitas responsabilidades tanto para o professor quanto para a escola como um todo, entendendo que as brincadeiras devem convencer principalmente os pais que por esta metodologia de ensino os alunos irão se desenvolver da mesma maneira de uma aula com quadro e caderno, o que muitas vezes a escola pode encontrar algum tipo de resistência por parte de pais que até então veem a brincadeira como uma forma apenas de distração e não de uma forma de aprender diferentemente de uma aula tradicional e repetitiva.

Moyles (2002:13-14) nos diz que:

A brincadeira em situações educacionais proporciona não só um meio real de aprendizagem como permite também que os adultos perceptivos e competentes aprendam sobre as crianças e suas necessidades. No contexto escolar, isso significa professores capazes de compreender onde as crianças “estão” em sua aprendizagem e desenvolvimento geral, o que por sua vez, dá aos educadores o ponto de partida para promover novas aprendizagens nos domínios cognitivos e afetivos.

Por conseguinte, a brincadeira no ambiente escolar proporciona a todos os indivíduos um grande aprendizado tanto para quem ensina quanto para quem aprende, ou seja, a brincadeira dentro do âmbito escolar pode ajudar a educação de forma dinâmica para que os alunos se realizem por meio de uma forma diferente de aprender que não seja uma maneira tradicional e sim uma forma prazerosa que a brincadeira pode oferecer por meio de atividades que chamem a atenção deste aluno que visa uma aula prazerosa em que ele consiga se desenvolver de forma completa por meio de práticas capazes de aguçar o ensino e aprendizagem.

### **2.3 A contribuição dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento da aprendizagem**

As contribuições que a aprendizagem recebe são muitas e uma delas se dá por meio dos jogos recebendo importância ao ser trabalhados na educação infantil para estimular a aprendizagem dos educandos que estão inseridos no contexto educacional e com isso, o jogo entusiasma a aprendizagem desde muito tempo.

**Imagem 03: Criança da Educação Infantil tendo acesso a jogos de Matemática na sua aula**



**Fonte: Pesquisa de campo, 2018**

Kishimoto (2003), descreve que no início do século XIX, o jogo surge como inovação pedagógica por meio de Froebel, e passa a fazer parte da educação infantil, ele enfatiza a que o jogo é livre para o desenvolvimento infantil, mas também traz a ideia de jogo como material educativo no auxílio à prática pedagógica do educador.

Nesse sentido o jogo é uma forma de ajudar a inteligência do aluno tornando-o mais capacitado para aprender na sala de aula, assim por meio dos jogos o aluno consegue resolver muitos problemas relacionados ao entendimento de determinados assuntos, dessa maneira o jogo desperta no aluno o sentimento de prazer em aprender.

Segundo Kishimoto (2008, p. 37):

O jogo é um instrumento pedagógico muito importante. No contexto cultural e biológico é uma atividade livre, alegre, que engloba uma significação. É de grande valor social, oferecendo inúmeras possibilidades educacionais, pois favorece o desenvolvimento corporal, estimula a vida psíquica e a inteligência, contribui para a adaptação ao grupo, preparando a criança para viver em sociedade, participando e questionando os pressupostos das relações sociais tais como estão expostos.

O jogo assume uma seriedade muito grande e pode agir na aprendizagem de forma completa na vida da criança e com isso o jogo é de

interessante, pois funcionam como uma oportunidade de conviver com regras além de aprender por meio do jogo a criança também desenvolve a sua potencialidade de relação com as demais pessoas da sua sala.

O desenvolvimento da aprendizagem dos alunos por meio dos jogos é fundamental porque a criança da educação infantil ainda está se conhecendo e tendo conhecimento do mundo ao seu redor e com isso a melhor maneira dela ter contato com uma aprendizagem de qualidade é por meio de estratégias que não a leve a sentir medo de aprender.

Para Piaget (1976):

O jogo é fundamental para o desenvolvimento cognitivo, pois, ao representar situações imaginárias, a criança tem a possibilidade de desenvolver o pensamento abstrato. Isso acontece porque os novos relacionamentos são criados no jogo entre o significados, objetos e ações. Na atividade lúdica a criança expressa sua personalidade, o que contribui para a imagem do corpo.

Com isso, os jogos assumem um papel no desenvolvimento da aprendizagem principalmente na parte cognitiva da criança, e isso acontece porque a criança tem uma imaginação muito fértil para desenvolver suas habilidades e quando a mesma é exposta a esse tipo de aprendizado ela consegue se desenvolver com muita facilidade.

Os jogos quando colocados para estimular a aprendizagem das crianças revelam sua importância principalmente em situações de ensino-aprendizagem ao aumentar a construção do conhecimento fazendo com seja introduzida propriedade da atividade lúdica do prazer da capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora possibilitando a criança o acesso a vários tipos de conhecimentos e habilidades.

Pode-se dizer que o jogo é uma atividade lúdica que tem um valor educacional muito grande, a utilização do mesmo no âmbito escolar traz muitas vantagens principalmente para o processo de ensino aprendizagem, sendo o jogo um impulso natural da criança funcionando assim, como um grande motivador a aprendizagem dessa criança, que por sua vez por meio do jogo ela

consegue obter prazer e realizar um esforço espontâneo e voluntário para atingir os objetivos que a aprendizagem tem, é por meio do jogo que a criança consegue mobilizar os esquemas mentais, além de estimular o conhecimento a sua ordenação de tempo e também de espaço integra várias dimensões da sua personalidade afetiva social motora e cognitiva.

A aprendizagem do aluno quando associada a novas maneiras de ajudar o mesmo a entender os conteúdos propostos em sala de aula aumenta quando o jogo é inserido para ajudar a cognição dos alunos da educação infantil, ou seja o jogo pode estar associado ao aprendizado da criança para que a mesma seja capaz de resolver os problemas existentes no campo educacional.

Kishimoto (1994, p. 13) diz que:

O jogo como promotor da aprendizagem e do desenvolvimento passa a ser considerado nas práticas escolares como um importante aliado para o ensino já que colocar o aluno diante de situações lúdicas como o jogo pode ser uma boa estratégia para aproxima-lo dos conteúdos culturais a serem veiculados na escola.

De acordo com a citação acima a aproximação do aluno com o jogo nas séries iniciais pode contribuir muito para o aprendizado dessa criança que ainda estar formando sua personalidade, ou seja, a escola pode contribuir de forma intensa em uma aprendizagem significativa.

Na concepção Piagetiana, os jogos consistem em uma simples assimilação funcional, num exercício de ações individuais já aprendidas gerando ainda um sentimento de prazer pela ação lúdica em si e pelo domínio sobre as ações, portanto, os jogos tem dupla função: consolidar os esquemas já formados e dar prazer ou equilíbrio emocional a criança (PIAGET apud FARIA, 1995).

É preciso entender que o jogo contribui muito na aprendizagem quando o mesmo é uma forma de o aluno conhecer alguns conteúdos e mais ainda o jogo trabalha na aprendizagem principalmente nos anos iniciais das crianças que conseguem assimilar com muito mais facilidade quando jogam para aprender algo.

Por meio do jogo a aprendizagem pode ser trabalhada de forma livre sem que precise de uma avaliação pautada na liberdade que estimule também a moralidade o interesse, além de fazer com que o aluno tenha a noção de realizar descobertas com significativo para sua vida dentro de sala de aula.

No que diz respeito a aquisição de conhecimentos por meio dos jogos, os mesmos transformam as aulas tradicionais em aulas divertidas mais sempre com um propósito centrado no aprendizado do aluno, com isso, os jogos devem ser um auxiliador no desenvolvimento da aprendizagem das crianças principalmente nas séries iniciais, onde os alunos começam a ter contato com o universo das letras e dos números, ou seja com o universo da educação.

Segundo Vygotsky (apud Oliveira, 1990):

O jogo serve para divulgar princípios da moral, ética e conteúdo de história, geografia e outros, a partir do renascimento, o período de compulsão lúdica. O renascimento vê o jogo como conduta livre que favorece o desenvolvimento da inteligência e facilita o estudo. Ao entender as necessidades infantis, os jogos infantis tornam-se uma forma adequada para a aprendizagem dos conteúdos escolares. Os jogos são práticas muito antigas que assumem uma função educativa. Os gregos da antiguidade já consideravam de grande importância os esportes em geral como elemento fundamental na construção do homem.

Pode-se entender que os jogos já vem sendo pensados a muito tempo para serem inseridos na aprendizagem dos alunos, ou seja, desde os povos gregos e também na época do renascimento onde as atividades lúdicas já eram pensadas para estimular a aprendizagem da criança, que já eram também pensadas de que forma seu conhecimento poderia ser trabalhado pelos professores da época.

Almeida (2004), diz que quando participa de um jogo a criança elabora e reelabora suas atitudes, organiza estratégias e pensamentos, utiliza o raciocínio e a memória. Expressa seus sentimentos de alegria na vitória, na frustração e na perda, sozinha e junto aos seus colegas, fortalece-se emocionalmente ao lidar com suas reações emocionais, desenvolvendo o autoconhecimento, a autonomia e a perseverança.

Nesse sentido o jogo é uma forma de fazer o aluno desenvolver-se por meio de estímulos capazes de elevar seu conhecimento bem como de criar um ambiente favorável e harmonioso, ou seja, propício ao ensino e aprendizagem de qualidade com o auxílio de novas estratégias de aprendizagem para que o aluno se sinta envolvido no processo educacional como um todo, e fazer desse contexto um contexto livre e mais ainda um contexto em que a aprendizagem seja pensada a todo momento, para que assim a criança quando completasse seu ciclo de aprendizagem ela consiga por meio dos jogos atingir os objetivos tanto do professor quanto da escola e também os objetivos da aprendizagem significativa e mais eficaz, para que a educação por meio de atividades lúdicas seja cada vez mais utilizada no contexto educacional.

No que diz respeito às brincadeiras hoje o contexto educacional vem mudando em sua forma de oferecer uma aprendizagem para os muitos alunos que nele estão inseridos, com isso são muitas as formas de desenvolver a aprendizagem dos alunos, principalmente dos alunos das séries iniciais, com isso a temática da brincadeira surge para ajudar a desenvolver as habilidades dos alunos desse universo.

Dessa maneira, Bruini (1979, p. 06) diz que:

As brincadeiras estabelecem relação entre o mundo interno do indivíduo - imaginação, fantasia, símbolos - e o mundo externo - realidade compartilhada com os outros. Ao mesmo tempo, as crianças ao brincarem vão criando condições de separarem esses dois mundos e de adquirirem o domínio sobre eles.

As brincadeiras assumem um papel na educação das crianças da educação infantil, uma vez que as mesmas aproximam a criança ao seu aprendizado como uma forma de ajuda, além que viabiliza o entendimento das crianças as mais difíceis formas de aprendizados.

A brincadeira pode contribuir muito para o desenvolvimento do aluno, já que as brincadeiras podem abrir as portas da aprendizagem para os alunos entrarem e aprenderem, sem falar que o aprendizado quando desenvolvido por meio de brincadeiras é muito mais prazeroso do que de forma tradicional, por meio de aulas expositivas e sem sentido.

Dessa maneira, a brincadeira pode ser entendida como uma forma privilegiada no mundo dos homens, assim, se entender que a infância é um período em que o ser humano está construindo culturalmente, a brincadeira assume importância fundamental como forma de participação social e que possibilita a apropriação da cultura pelas crianças.

No que concerne o uso da brincadeira para a aprendizagem é muito importante ressaltar que a brincadeira deve ser trabalhada com um propósito de ajudar o aluno a se desenvolver, pois ainda é muito comum ver professores fazendo uso das brincadeiras somente para passar o tempo da aula e muitas vezes sem sentido, principalmente para a aprendizagem dos alunos, que por sua vez deve brincar com significado e aprendizado.

A brincadeira pode ajudar o aluno a sair do universo da timidez e começar a interagir com os demais da turma, pois aprender brincando acaba sendo mais prazeroso do que está aprendendo de uma forma mecânica e muitas vezes sem sentido para o aluno.

Assim, Kishimoto (1998, p. 151):

A brincadeira tem o papel preponderante na perspectiva de uma aprendizagem exploratória. Ao favorecer a conduta divergente, a busca de alternativas não usuais, integrando o pensamento intuitivo. Brincadeiras como auxílio do adulto, em situações estruturadas mas que permitam a ação motivada e iniciada pelo aprendiz de qual quer idade, parecem estratégias adequadas para os que acreditam no potencial do ser humano para descobrir relacionar e buscar soluções.

Nesse sentido, a brincadeira assume um papel interessante na vida educacional dos alunos, pois por meio de uma brincadeira bem elaborada e bem estruturada a criança pode assumir uma aprendizagem bem significativa e com isso o contexto educacional a qual ela está inserida pode ser desenvolvido com melhor qualidade e satisfação.

Vygotsky (1984, *apud* WAJSKOP, 2007), afirma que, é na brincadeira que a criança consegue vencer seus limites e passa a vivenciar experiências que vão além de sua idade e realidade, fazendo com que ela desenvolva sua consciência. Dessa forma, é na brincadeira que se pode propor à criança

desafios e questões que a façam refletir, propor soluções e resolver problemas. Brincando, elas podem desenvolver sua imaginação, além de criar e respeitar regras de organização e convivência, que serão, no futuro, utilizadas para a compreensão da realidade.

São muitos os benefícios da brincadeira na vida educacional de uma criança, ou seja, ela atua na aprendizagem, no âmbito físico e no psíquico da criança. E para que isso aconteça se faz necessário trabalhar a brincadeira desde os primeiros anos de vida educacional da criança para que, a mesma se familiarize e tenha interesse em aprender brincado.

De acordo com Almeida (2005, p. 5), a brincadeira se caracteriza por alguma estruturação e pela utilização de regras. A brincadeira é uma atividade que pode ser tanto coletiva quanto individual. Na brincadeira a existência das regras não limita a ação lúdica, a criança pode modificá-la, ausentar-se quando desejar, incluir novos membros, modificar as próprias regras, enfim existe maior liberdade de ação para as crianças.

A brincadeira e a aprendizagem andam de mãos dadas quando as duas são relacionadas para trabalharem juntas, e com isso, é muito importante que a aprendizagem por meio da brincadeira aconteça da forma mais harmoniosa para que o aluno consiga desenvolver-se por completo, principalmente nas séries iniciais, onde o aluno está formando sua personalidade.

Para Brougere (2008), “a brincadeira é, entre outras coisas, um meio de a criança viver a cultura que a cerca, tal como ele é verdadeiramente, e não como ela deveria ser. A criança quando tem um contato com a brincadeira para fortalecer seu aprendizado ela começa a entender que o aprender pode ser feito de muitas maneiras e que mais ainda não existe somente uma forma de aprendizado, que este pode acontecer sem que seja chato ou mecânico.

A brincadeira proporciona a criança um contato com o sentimento de alegria, sucesso, realizações de seus desejos, bem como, o seu sentimento de frustração. Por meio da brincadeira a criança pode adquirir uma visão de mundo que ela vai com o tempo aprimorar.

Com relação a aprendizagem dos alunos, as brincadeiras aproximam os mesmos dos seus entendimentos fazendo com que aconteça uma educação exploratória onde o aluno vai explorando seu conhecimento através da brincadeira, assim, a criança pode começar a ter a sensação de ter uma noção do que ela pode fazer, em relação a sua conduta escolar.

Na medida em que a elevação da aprendizagem vai acontecendo, as brincadeiras devem ser adequadas para a idade do aluno fazendo com que o mesmo não seja exposto a brincadeiras que não condiz com a sua realidade, principalmente a sua faixa etária para que não aconteça um atraso na aprendizagem.

Deste modo a brincadeira tem uma influência muito grande na vida educacional da criança quando a mesma é posta para aprender brincando, assim se faz cada vez mais necessário que as brincadeiras sejam inseridas em sala de aula para que a aprendizagem seja continuada e mais eficaz

### 3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

#### 3.1 Lócus da pesquisa

A pesquisa se deu na EMEIF Casulo Nilma Assad tem como órgão mantenedor a SEMED do Município de Bonito, localizada na Alameda Nair Soares esquina com a avenida Ruth Passarinho, s/n, Bairro Centro, CEP 68645-000, Portaria de Autorização e Funcionamento ainda em andamento do CEE/Pa, número de cadastro no INEP 1557433.

A Escola Municipal de Ensino Infantil e Fundamental Casulo Nilma Assad foi fundada em 16/02/1992 e atualmente oferece a Educação Infantil e o Ensino Fundamental e possui 10 salas de aula, funcionando com 37 turmas, em 3 turnos. Possui um total de 750 alunos matriculados, sendo que no primeiro turno funciona 05 na Educação Infantil, com 25 alunos por sala de aula. E 27 no Ensino Fundamental, com 25 alunos por sala de aula e no segundo turno funciona 05na Educação Infantil, com 25 alunos por sala de aula

**Figura 04: – Entrada da Escola Municipal de Ensino Infantil e Fundamental Casulo Nilma Assad**



**Fonte: Pesquisa de campo, 2018**

A Escola tem em seu quadro de funcionários 01 Diretora graduada em Pedagogia, vice- diretora, graduada em Pedagogia, Coordenador pedagógico,

graduado em Pedagogia 01 secretária, com a escolaridade superior sendo também graduada em Pedagogia 8 auxiliares administrativos com a escolaridade ensino médio completo, professores de Educação Geral, graduadas em Pedagogia e Magistério pessoal de apoio da limpeza, com a escolaridade Ensino Fundamental Incompleto e Ensino Fundamental completo, porteiros, com a escolaridade em Ensino Fundamental Completo merendeira, com a escolaridade em Ensino Fundamental Completo. Destes funcionários 43 são contratados e 12 concursados.

Vale ressaltar, que a estrutura física do Colégio é de médio porte. Possui as seguintes dependências: 1 almoxarifado; 2 depósitos; 1 área de recreação coberta e 1 descoberta; 1 arquivo; 4 banheiros; 1 área de alimentação; 1 depósito de merenda escolar; 1 brinquedoteca; -1 biblioteca/sala de leitura; 10 salas de aula; 1 sala de professores; 1 sala da direção e 1 sala da Coordenação pedagógica.

As dependências da Escola, em geral, encontram-se em bom estado de conservação, pois anualmente a mesma é pintada e faz-se pequenos reparos, no ano de 2014 passou por uma reforma geral com verba do Estado via Secretaria Executiva de educação do Estado do Pará - SEDUC.

### **3.2 Tipo de pesquisa.**

A pesquisa foi desenvolvida numa abordagem qualitativa, considerando que esta contribui para que haja uma relação dialógica entre o pesquisador e sujeitos da pesquisa, assim como não se detém em dados quânticos, mas busca sempre as relações que envolvem a subjetividade e interpretação do investigador assim como a necessidade dele está diretamente ligado ao campo para daí extrair os significados atribuídos aos objetos de estudo (ALVES, 1991; GOLDENBERG, 1999; NEVES 1996).

Buscou-se de uma maneira muito clara e objetiva elucidar a temática aqui abordada para ter acesso a um conhecimento que permeia dentro da realidade educacional vivida pelos alunos da educação infantil da referida instituição onde aconteceu a presente pesquisa.

### **3.3 Participantes.**

Participaram da referida pesquisa dois professores da rede municipal de ensino da cidade de Bonito Pará. Os professores por questão de respeito a sua identidade receberam nomes fictícios de Cravo e Orquídea.

A professora Orquídea é licenciada em Pedagogia já é funcionária da rede municipal da cidade de Bonito a 18 anos sempre atuando como funcionária contratada, é uma pessoa muito dinâmica e que busca sempre desenvolver o melhor nas suas aulas.

O professor Cravo também é licenciado em Pedagogia com pós graduação em Educação infantil e anos iniciais, atua na rede municipal de ensino da cidade de Bonito a 11 anos e é concursado, é um profissional que busca sempre se aperfeiçoar para oferecer o melhor aos seus educandos.

### **3.4 Instrumentos**

Os dados foram coletados cidade de Bonito com a finalidade de explicar como está acontecendo o ato de brincar na prática pedagógica do professor de educação infantil da Escola Casulo Nilma Assad, ou seja, esses dados foram coletados por meio de questionários com perguntas abertas sempre relacionadas a temática pesquisada com a intenção de esclarecer de maneira objetiva e direta como está acontecendo a dinâmica da relação entre o ato de brincar e a prática pedagógica do professor de educação infantil da Escola Nilma Assad na cidade de Bonito Pará. O questionário, segundo Gil (1999, p.128), 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.”

### **3.5 Análise de dados**

A análise dos dados obtidos através dos questionários fez uso de técnicas descritivas, para saber na integração que cada participante respondeu a respeito da temática abordada.

Para Gil (1999), Pesquisa Descritiva visa descrever as características de determinada população ou fenômeno ou o estabelecimento de relações entre variáveis. Envolve o uso de técnicas padronizadas de coleta de dados: questionário e observação sistemática. Assume, em geral, a forma de Levantamento.

Assim sendo, busca-se de forma clara e objetiva explicar a temática aqui apresentada com a intenção de elevar o grau de conhecimento acerca da mesma no dia a dia educacional.

#### 4 DOS RESULTADOS E DISCUSSÃO.

Foram entrevistados 02 professores que atuam na Escola Casulo Nilma Assad no município de Bonito/PA sendo um professor do sexo feminino chamado de orquídea e um do sexo masculino chamado de Cravo.

Inicialmente os professores foram questionados sobre o que os mesmos entendiam por brincar, assim, as respectivas respostas podem ser compreendidas da seguinte maneira:

“O brincar é de fundamental importância para o desenvolvimento de uma criança, pois através das brincadeiras as crianças são capazes de desenvolver algumas capacidades como, atenção e imaginação, além de propiciar um momento de muito conhecimento.” (ORQUÍDEA)

“Entende-se por brincar uma atividade prazerosa em que as crianças desenvolvem-se de forma positiva. Isto é, quando o objetivo da brincadeira é voltado para a aprendizagem das mesmas” (CRAVO).

De acordo com a fala dos professores nota-se que os mesmos tem uma noção do conceito de brincar haja vista que de acordo com as respostas os professores olham o brincar como uma forma de oferecer algum tipo de conhecimento aos educando expostos a essa prática.

Por meio das brincadeiras que a criança vai criar e recriar situações da realidade em que vive, assumindo papéis e internalizando regras de conduta sociais, pois assim, possibilita que a criança viva situações imaginárias e represente papéis e valores necessários à participação da vida social. (FONTANA e CRUZ, 1997).

A brincadeira é uma atividade inerente ao ser humano. Durante a infância, ela desempenha um papel fundamental na formação e no desenvolvimento físico, emocional e intelectual do futuro do adulto. Brincar é essencial para criança, pois é deste modo que ela descobre o mundo a sua volta e aprende a interagir com ele. O lúdico está sempre presente, o que quer que a criança esteja fazendo. Naturalmente curiosa, ela se sente atraída pelo ambiente que a rodeia. Cada pequena atividade é para ele uma possibilidade de aprender e pode se tornar uma brincadeira. Halaban (2006, p. 13),

Os professores também foram questionados sobre qual a importância do ato de brincar nas atividades produzidas em sala de aula? as respostas estão organizadas da seguinte forma:

“O brincar é uma atividade lúdica que pode ser desenvolvida em sala de aula contribuindo para o desenvolvimento das crianças em diversos aspectos, tanto cognitivo, social, físico e motor. Além de propiciar um momento de vasto conhecimento para as crianças.” (ORQUÍDEA)

“O ato de brincar é uma atividade lúdica que contribui para o crescimento da criança em vários aspectos. É através desta que ela supera seus medos, quando sai da zona de conforto, aprende a conviver melhor com colegas, professores e todos os envolvidos no contexto escolar, enfim adquire novos conhecimentos, tornando-se ativa e participativa” (CRAVO)

Percebe-se assim, que os professores acabam respondendo de forma muito peculiar, ou seja, associando o ato de brincar como um ato lúdico dando enfoque na evolução que o aluno pode ter acesso seja no físico, no cognitivo, o que de uma certa forma é algo interessante que aconteça no universo da educação infantil.

Segundo Wajskop (2007, p.26):

Nesta perspectiva, o brincar encontraria um papel educativo importante na escolaridade das crianças que vão se desenvolvendo e conhecendo o mundo nesta instituição que se constrói a partir exatamente dos intercâmbios sociais que nela vão surgindo: a partir das diferentes histórias de vida das crianças, dos pais e dos professores que compõem o corpo de usuários da instituição e que nela interagem cotidianamente.

É válido lembrar que o brincar é uma forma de chamar a atenção da criança para um aprendizado diferenciado, ou seja, dinâmico que tenha um poder de sedução sobre os educandos aumentando assim, sua vontade de estar na escola bem como aguçando seu aprendizado.

Quando questionados sobre Como eles acham que sua prática pedagógica contempla uma aprendizagem significativa? Os professores responderam da seguinte maneira:

“Procuro sempre levar em consideração os conhecimentos que os educandos já trazem em sua bagagem, gosto de ouvir o que as crianças tem a dizer, suas idéias e opiniões” (ORQUÍDEA)

“Levando em consideração os conhecimentos que as crianças possuem, suas capacidades afetivas, emocionais, sociais e cognitivas. Adaptando as atividades a desenvolver de forma interdisciplinar à realidade de cada um, visando ampliar suas competências.” (CRAVO)

É de muita importância pensar em uma prática pedagógica que atenda às necessidades educacionais dos alunos na realidade da educação infantil, ou seja, o professor de educação infantil deveria ser aquele profissional que leva em consideração aquilo que a criança traz de casa como mencionou os professores acima nas suas respostas, o conhecimento da criança deve fazer parte da prática pedagógica do professor em seu contexto docente, havendo assim, um processo de ensino e aprendizagem mais conciso e pontual.

Os professores também foram questionados para saber em que momento da sua prática pedagógica o brincar é inserido e os mesmos responderam da seguinte maneira:

“Em minha sequência Didática as brincadeiras sempre estão inseridas, tendo um tempo e um espaço para executá-las, procuro sempre mediar as brincadeiras para que não se torne apenas um passatempo sem nenhum objetivo, e sim, algo que venha contribuir para o desenvolvimento integral das crianças” (ORQUÍDEA)

“Na minha prática docente busco inserir o brincar em todos os momentos, em prol de uma atividade lúdica e estimulante para as crianças” (CRAVO)

Dessa maneira Negrine (1994, p.19) diz que:

As contribuições das atividades lúdicas no desenvolvimento integral indicam que elas contribuem poderosamente no desenvolvimento global da criança e que todas as dimensões estão intrinsecamente vinculadas: a inteligência, a afetividade, a motricidade e a sociabilidade são inseparáveis, sendo a afetividade a que constitui a energia necessária para a progressão psíquica, moral, intelectual e motriz da criança.

Nota-se o quanto é importante para os professores trabalhar com atividades lúdicas na sala de aula para que essas atividades sejam tidas como facilitadoras da aprendizagem, para que o aluno se contemple de maneira completa e eficaz.

Um Questionamento muito pertinente também foi feito aos professores, ou seja, qual a relação do brincar com o desenvolvimento adequado da criança? As respostas estão organizadas dessa forma:

“Está relacionado pelo fato de que brincando as crianças também aprendem e constroem seu próprio mundo tendo assim a oportunidade de interagirem umas com as outras, criarem e evoluírem com mais significado, amadurecendo algumas capacidades de imaginação e autonomia”. (ORQUÍDEA).

“O brincar é um fator primordial para o desenvolvimento adequado da criança. Brincando ela desenvolve as habilidades necessárias a sua aprendizagem. Uma vez que o brincar não faz parte da vida da criança está aprende lentamente, diferente daquela que brinca pois aprende mais rápida” (CRAVO).

De acordo com as respostas dos professores é notório que ambos os disseram que sim a brincadeira influencia na aprendizagem de seus alunos, pois segundo os mesmos com a brincadeira os alunos não se sentem em uma aula mecânica e repetitiva, e sim em uma aula dinâmica e divertida.

Por meio das brincadeiras que a criança vai criar e recriar situações da realidade em que vive, assumindo papéis e internalizando regras de conduta sociais, pois assim, possibilita que a criança viva situações imaginárias e represente papéis e valores necessários à participação da vida social. (FONTANA e CRUZ, 1997).

A brincadeira faz com que a criança saia da sua zona de conforto e passe a interagir melhor tanto com os outros alunos da sua classe quanto com ela mesma, ou seja, ela vai descobrir que é capaz de realizar tarefas que até então ela achava que não conseguia resolver.

Foi feito um questionamento para os professores sobre se a escola onde eles trabalham oferece algum tipo de recurso didático para desenvolver o ato de brincar, as respostas estão organizadas abaixo.

“Sim. A escola oferece uma variedade de recursos, dando oportunidade aos educadores de desenvolver uma aula lúdica que possa despertar cada vez mais o interesse dos educandos” (ORQUÍDEA)

“A escola oferece alguns recursos, que torna-se um número bem pequeno, fazendo-se necessário buscar fora dela outros suporte para desenvolver esse ato”. (CRAVO)

De acordo com as respostas dos professores a escola onde os mesmos atuam oferecem recursos para ajudar no desenvolvimento de uma prática pedagógica cada vez mais eficiente favorecendo assim, o crescimento de uma educação de qualidade.

A escola é entendida como uma parceira onde seria importante não deixar o professor sem material adequado para desenvolver sua prática pedagógica com precisão aguçando o conhecimento dos alunos em sala de aula.

Quando questionados para saber se o acompanhamento pedagógico auxilia na sua produção diária na Educação Infantil, os professores responderam assim:

“Nem sempre. Às vezes deixa a desejar, gostaria que a equipe pedagógica fosse mais presente acompanhando com mais frequência meus planejamentos dando-me subsídio para inovação de minhas atividades”. (ORQUÍDEA)

“Às vezes, porem sinto a necessidade de um acompanhamento maior, pois a educação infantil enquanto base, requer um auxilio significativo” (CRAVO).

É imprescindível que a coordenação acompanhe a produção diária dos professores que atuam na educação infantil, percebendo que os desafios são muitos, principalmente pela falta de apoio que os professores tem na escola, em relação ao acompanhamento dos pais com seus filhos, prejudicando assim, o trabalho docente.

Os professores também foram questionados sobre qual a principal dificuldade em desenvolver o ato de brincar na educação infantil, os professores responderam da seguinte forma:

“O espaço, pois este deve ter estrutura para receber as crianças da Educação Infantil” (ORQUÍDEA)

“O espaço, pois este deve ser favorável para que a criança possa brincar e expressar sua criatividade” (CRAVO)

Dessa forma, os professores mostram que o espaço onde desenvolvem suas atividades ainda não é visto como um espaço adequado ou que precisa ser melhorado, haja vista que uma aula por meio de jogos e brincadeiras requer uma área que facilite o desenvolvimento de atividades dessa natureza.

Goés (2008, p 37), afirma ainda que:

(...) a atividade lúdica, o jogo, o brinquedo, a brincadeira, precisam ser melhorado, compreendidos e encontrar maior espaço para ser entendido como educação. Na medida em que os professores compreenderem toda sua capacidade potencial de contribuir no desenvolvimento infantil, grandes mudanças irão acontecer na educação e nos sujeitos que estão inseridos nesse processo

O professor busca desenvolver suas atividades voltadas para universo lúdico e com isso necessita de conforto para realizar suas atividades junto aos educandos, dando ênfase em um processo de ensino e aprendizagem cada vez mais fortalecido.

Um dos últimos questionamentos feito aos professores foi para saber se eles fazem uso mais de jogos ou brincadeiras nas suas aulas, os professores responderam da seguinte maneira:

*“Uso mais as brincadeiras, onde vejo que a aula se torna mais atrativa e prazerosa para meus alunos uma vez que as brincadeiras são atividades necessárias no cotidiano escolar”.* (ORQUÍDEA).

*“Brincadeiras. Visto que é por meio delas que a criança faz novas descobertas, transformam os conhecimentos prévios em outros conceitos”* (CRAVO)

D e acordo com as respostas acima as brincadeiras dominam a sala de aula dos professores entrevistados que segundo os mesmos ela é uma atividade dinâmica e prazerosa que ajuda a criança a ter um crescimento educacional muito eficaz.

O volume II Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (BRASIL, 1998b, p. 22) enfatiza, que “brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia”. O fato de a criança, desde muito cedo, poder se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde representar determinado papel na brincadeira faz com que ela desenvolva sua imaginação. Nas brincadeiras as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação.

Para finalizar os professores foram questionados para saber a sua concepção a respeito de prática pedagógica, os professores responderam da seguinte maneira:

“O educador deve planejar suas aulas de forma em que o mesmo se sinta mais seguro, porém sempre pensando em seus alunos, procurando trabalhar conforme a realidade dos mesmos, imaginando o que seria mais prazeroso de se realizar” (ORQUÍDEA)

“É uma pratica que requer comprometimento, uma vez que parece tarefa árdua, mas ao mesmo tempo gratificante. A pratica pedagógica faz-se com um bom planejamento, fator essencial para que as aulas tornem-se mais produtiva e desperte nos alunos maior interesse.” (CRAVO)

Portanto, na visão dos professores a prática pedagógica é algo muito organizado e conseqüentemente algo planejado, para que na sua ação junto aos educandos ela consiga extrair dos mesmos o melhor de cada um, haja vista que os professores ainda precisam desenvolver práticas que viabilizem o processo de ensino e aprendizagem

## **5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.**

Com o término do trabalho pretendeu-se apresentar uma relação existente entre o ato de brincar com a prática pedagógica do professor da educação infantil, ou seja, saber se o lúdico tem uma participação direta no que a criança desenvolve no seu cotidiano.

Almejou-se com este trabalho mostrar o quanto o lúdico por meio do ato de brincar pode ajudar as crianças no seu cotidiano escolar, e subsidiando a prática pedagógica do professor que atua nessa modalidade educacional.

Dessa maneira com o referido trabalho muitas conclusões foram feitas acerca da utilização do ato de brincar na prática pedagógica do professor da educação infantil, ou seja, com o trabalho conclui-se que os professores da escola Nilma Assad fazem uso de atividades lúdicas mesmo com todas as dificuldades, pertinentes ao material didático.

Chegou-se à conclusão também que o aprendizado dos alunos da escola Nilma Assad melhora mais quando se dá aulas com o auxílio de atividades lúdicas e isso pode ser atribuído ao mundo de descoberta que os alunos tem acesso quando saem das práticas tradicionais e entram em uma prática que chame a sua atenção mais ainda, no caso da utilização dos jogos e das brincadeiras, ou seja, das atividades lúdicas.

Pode-se entender que o ato de brincar tem uma influência direta na aprendizagem dos alunos quando os mesmos conseguem se sair bem em um determinado conteúdo, mediante a exposição as práticas docentes desenvolvidas com atividades lúdicas e é na interação com as atividades que envolvem simbologia e brinquedos que o educando aprende a agir numa esfera cognitiva.

Assim, o referido estudo oportunizou-me de ter acesso a uma situação em que se pensa ser correta, ou seja, foi visto no decorrer da pesquisa que a educação infantil é algo ou melhor falando é a principal forma de educação na vida de um indivíduo e com isso precisa ser desenvolvida e conseqüentemente oferecida com o máximo de qualidade para que o restante das etapas educacionais não sejam fragilizadas tenha visto que hoje o que mais se percebe é esta referida etapa de ensino sendo desenvolvida de forma errada,

seja com professores sem capacitação para desenvolver uma educação de qualidade ou seja pela falta de infraestrutura que muitas escolas acabam deixando a desejar podendo ou não ocasionar uma educação infantil menos eficaz podendo desestimular o processo de ensino e aprendizagem.

É importante esclarecer que a educação infantil é um direito educacional assegurado legalmente na LDB em seu artigo 29, onde diz que “a educação infantil é a primeira etapa da educação básica e tem como finalidade o desenvolvimento integral das crianças de até 05 anos, em seus aspectos físicos psicológicos, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade.

É preciso que esta modalidade educacional seja um divisor de águas na vida de toda e qualquer criança para que a mesma possa gozar de um aprendizado em que se sintam bem e consigam desenvolver todos os seus aspectos citados no referido artigo da legislação em questão.

O referido estudo aqui finalizado contribuiu de uma forma muito grande para a formação não só pessoal mais também para a formação profissional. O desenvolvimento do referido estudo vem agregar inúmeros novos conhecimentos acerca desse universo que é o ato de brincar mediante sua importância para a prática pedagógica do professor atuante na educação infantil.

Espera-se que este trabalho sirva como uma fonte de pesquisa principalmente das pessoas que fazem parte da escola Casulo Nilma Assad para saber se suas práticas estão tendo algum ponto positivo e se estão influenciados diretamente na aprendizagem dos alunos, que por sua vez devem ser tratados e educados e de maneira em seu processo de aprendizagem seja elevado.

## 6 REFERENCIAS

- BRASIL. MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. **A educação profissional-referenciais curriculares nacionais da Educação Profissional de Nível Técnico**. Brasília: MEC, 1995. P. 103.
- BROUGÈRE, G.. Brinquedo e Cultura. Adaptado por Gisela Wayskop. São Paulo: Cortez, 2001..
- FONTANA, Roseli. CRUZ, Maria Nazaré da. **Psicologia e trabalho pedagógico**. São Paulo: Atual, 1997.
- FRIEDMANN, Adriana. Brincar: crescer e aprender: o resgate do jogo infantil. São Paulo: Moderna, 1996.
- GIL, Antônio Carlos. Métodos e técnicas de pesquisa social. 5. ed. São Paulo: Atlas, 1999.
- GOES, C. L. (org.). **Dicionário Crítico do Lazer**. Belo Horizonte: Autêntica, 2004
- GOLDENBERG, M. **A arte de pesquisar: como fazer pesquisa qualitativa em Ciências Sociais**. Rio de Janeiro: Record, 1999.
- HUIZINGA, J. Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura. 5ª ed. 2ª. Reimpressão. São Paulo: Perspectiva, 2001.
- KISHIMOTO, T. M. Et al. Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação. São Paulo: Cortez, 2000.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo: Cortez, 1993.
- PIAGET, L. E. A formação do símbolo na criança. Tradução de A. Cabral e C. M. Oiticica. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.
- OLIVEIRA, Vera Barros de. (org.) O brincar e a criança do nascimento aos seis anos. Petrópolis: Vozes, 2002.

NEGRINE, A Airton. **Aprendizagem e Desenvolvimento Infantil**. Porto Alegre: Propil, 1994

PINTO, M. Formação e aprendizagem no espaço lúdico. 2 ed. São Paulo: Arte e Ciência, 2003..

RAMOS, Aparecida Leira. Jogar e Brincar: representando papéis, a criança constrói o próprio conhecimento e conseqüentemente, sua própria personalidade 2005.

SANTIN, Silvino, Educação Física: Da alegria do lúdico à opressão de rendimento. Porto Alegre: 2001.

SEBASTIANI, M. Fundamentos teóricos e metodológicos da Educação Infantil. 2 ed. Curitiba: Sindicato Nacional dos Editores de Livros, 2009

VASCONCELOS, S. Avaliação: Concepção Dialética libertadora do processo de avaliação escolar. São Paulo, Cadernos Pedagógicos do Libertad, v. 3 Libertad. 1994.

VYGOTSKI, L. S. A formação social da mente. São Paulo: Martins Editora, 2007.

VIGOTSKI, L. S. (2003) Psicologia Pedagógica. Porto Alegre, RS: Artmed. (Original publicado em 1926).

WAJSKOP, G. Brincar na pré-escola. São Paulo: Cortez, 2007.

ZANLUCHI, Fernando Barroco. O brincar e o criar: as relações entre atividade lúdica, desenvolvimento da criatividade e Educação. Londrina: O autor, 2005

# ANEXO



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ**  
**CAMPUS UNIVERSITÁRIO DE CASTANHAL**  
**TERMO DE CONSENTIMENTO**

Pelo presente documento declaro ter conhecimento dos objetivos e da metodologia que será adotada no referido estudo, conduzido por **ROSIANE CRISTINA COSTA DO NASCIMENTO**, aluna do curso de **Licenciatura Plena em Pedagogia** da Faculdade de Educação da Universidade Federal do Pará. Estou informado (a) de que, se houver qualquer dúvida a respeito dos procedimentos que serão utilizados, terei total liberdade para questionar, ou mesmo me retirar desta pesquisa, quando assim julgar conveniente. Meu consentimento está fundamentado na garantia de que eu serei respeitado (a) em todos os sentidos, com destaque para os seguintes aspectos:

a) Meu nome não será divulgado; todas as informações individuais têm caráter confidencial; a apresentação de resultados em congressos e artigos científicos utilizará os dados de grupos e codinomes, de modo a não permitir a identificação individual dos participantes;

b) A tomada de audiogravação é parte do processo de registros e ocorrerá com meu consentimento, não sendo permitida sua divulgação pública, com exceção da utilização em contextos estritamente acadêmicos;

c) Todas as atividades do estudo serão planejadas junto à direção da escola e de acordo com a minha conveniência, devendo ocorrer em horários que não prejudiquem os interesses pedagógicos e a rotina da instituição;

d) A pesquisadora está obrigada a fornecer, quando solicitado, as informações produzidas sobre as crianças com quem trabalho e sobre mim mesmo (a).

Autorizo abaixo minha participação neste estudo.

Castanhal-PA , ..... de ..... de 2018

Nome do (a) entrevistado (a): \_\_\_\_\_ Assinatura:

\_\_\_\_\_

Ciência \_\_\_\_\_ da \_\_\_\_\_ Direção:

\_\_\_\_\_

**Roteiro de entrevista utilizada para coletar dados da pesquisa****UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ  
CAMPUS UNIVERSITÁRIO DE CASTANHAL  
QUESTIONÁRIO PARA PROFESSORES**

Nome: \_\_\_\_\_ Sexo: ( ) Masculino ( ) Feminino

Qual sua formação acadêmica? \_\_\_\_\_

Identificou-se com sua opção de curso? Ele contempla suas perspectivas?

\_\_\_\_\_

Quanto tempo atua na área educacional? \_\_\_\_\_

Como ingressou na Educação Infantil? Qual o tempo de atuação?

\_\_\_\_\_

Tipo de Vínculo: ( ) Concursada(o); ( ) Contratado(a)

1) O que você entende por brincar?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

2) Qual a importância do ato de brincar nas atividades produzidas em sala de \_\_\_\_\_ aula?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

3) Como você acha que sua prática pedagógica contempla uma aprendizagem significativa?

---

---

---

4) Em que momento da sua prática pedagógica o brincar é inserido?

---

---

---

5) Qual a relação do brincar com o desenvolvimento adequado da criança?

---

---

---

6) A escola em que você atua oferece algum recurso didático para desenvolver o ato de brincar?

---

---

---

7) O acompanhamento pedagógico auxilia na sua produção diária na Educação Infantil?

---

---

8) Qual a principal dificuldade em desenvolver o ato de brincar na educação infantil?

---

---

---

---

9) Você faz uso mais de jogos ou brincadeiras nas suas aulas?

---

---

---

10) Qual sua concepção a respeito de prática pedagógica?