



UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO - UFMA
CENTRO DE CIÊNCIAS DE IMPERATRIZ /CCIM.
CURSO DE PEDAGOGIA

CARLEANDRA MARQUES DE GOIS

POTENCIALIDADES DE JOGOS E BRINCADEIRAS PARA APRENDIZAGEM
DAS CRIANÇAS DA EDUCAÇÃO INFANTIL

Imperatriz-MA

2023

CARLEANDRA MARQUES DE GOIS

**POTENCIALIDADES DE JOGOS E BRINCADEIRAS PARA APRENDIZAGEM
DAS CRIANÇAS DA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Monografia apresentada ao curso de Pedagogia da Universidade Federal do Maranhão como exigência para obtenção do grau de Licenciada em Pedagogia..

Orientador: Prof. Dr. José Edilmar de Sousa

CARLEANDRA MARQUES DE GOIS

**POTENCIALIDADES DE JOGOS E BRINCADEIRAS PARA APRENDIZAGEM
DAS CRIANÇAS DA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Monografia apresentada ao curso de Pedagogia da Universidade Federal do Maranhão como exigência para obtenção do grau de Licenciada em Pedagogia.

Orientador: Prof. Dr. José Edilmar de Sousa

Aprovado em: _____ de _____ de 2023

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. José Edilmar de Sousa (Orientador)
Universidade Federal do Maranhão

Prof. Herli de Sousa Carvalho (Avaliadora)
Universidade Federal do Maranhão

Profa. Ms. Patrícia Alves Silva (Avaliador)
Universidade Federal do Maranhão

Ficha gerada por meio do SIGAA/Biblioteca com dados fornecidos pelo(a) autor(a).
Diretoria Integrada de Bibliotecas/UFMA

GOIS, Carleandra Marques de.

POTENCIALIDADES DE JOGOS E BRINCADEIRAS PARA APRENDIZAGEM
DAS CRIANÇAS DA EDUCAÇÃO INFANTIL/ Carleandra Marques de GOIS.
- 2023.
29p.

Orientador(a): José Edilmar de SOUSA.
Monografia (Graduação) - Curso de Pedagogia,
Universidade Federal do Maranhão, Imperatriz, 2023.

1. Jogos. 2. Brincadeiras. 3. Educação Infantil. I. SOUSA,
José Edilmar de. II.Título.

"o brinquedo não pode ser reduzido à pluralidade dos sentidos do jogo, pois conota criança e tem uma dimensão material, cultural e técnica". Kishimoto (1994)

AGRADECIMENTOS

Minhas primeiras palavras de agradecimento são ao meu Deus que estar presente em todos os momentos, me sustentando e fortalecendo no momentos difíceis durante esta caminhada. Foi meu porto meu porto seguro e guiou meus passos.

Gratidão à minha mãe, Maria do Socorro Marques de Gois, e aos meus filhos Taylison de Gois Martins e Krystyney de Gois Martins que sempre estiveram ao meu lado, e entenderam minha ausência. A eles sou grata por me compreenderam em todo esse processo.

A todos os professores, do quadro docente do Curso de pedagogia pelo incentivo e às mediações que me permitiu a construção de conhecimentos. Aos meus colegas de turma pelo companheirismo. Juntos construímos nosso caminho rumo a formação, sempre de mãos dadas.

À Coordenadora local, do Curso, Cristina Torres, que usou de paciência com todos, sempre compreensiva e a disposição de todos os alunos.

Ao meu professor orientador José Edilmar, que contribuiu para a construção deste trabalho, que esteve sempre ao lado caminhado e construindo junto, orientando em parceria, ação que foi significativa para a boa elaboração da presente pesquisa.

A todos que direta ou indiretamente contribuíram para que eu alcançasse este tão sonhado objetivo.

A todos, muito obrigado!

RESUMO

É na infância que a criança vivencia por meio do brincar, descobertas que aos poucos vão se transformando em aprendizagens. Em cada descoberta criança traz consigo uma história única, vivencia aventuras e desafios que moldam sua personalidade e suas experiências e formulam suas hipóteses sobre o mundo. Vivências estas que devem ser também proporcionadas pela Educação Infantil, por meio de jogos e brincadeiras que proporcione às crianças aprendizagens significativas. A presente pesquisa parte da problemática, como os Jogos e brincadeiras estimulam a autonomia e aprendizagem das crianças na educação infantil? tem como objetivo geral compreender o potencial dos jogos e brincadeiras para estimular a aprendizagem das crianças da educação infantil, já como objetivo específico destaca-se: refletir sobre o desenvolvimento das brincadeiras na Educação Infantil. Para tanto usou-se uma abordagem qualitativa, usando como fundamentação teórica autores a exemplo de Fortuna (2012) que trata da A importância de brincar na infância. Pedagogia do brincar, entre outros A metodologia pautou-se em pesquisa bibliográfica, do tipo exploratória. Desta forma o estudo evidenciou que 'os jogos e brincadeiras estão enraizados na história, representando, produzindo e reproduzindo cultura. É nesta perspectiva que se destaca o potencial dos jogos e brincadeiras no estímulo da aprendizagem , uma vez que, são atividades que se exercidas livremente por se só já proporciona experiências que resultam em aprendizagens, e se exercida de forma direcionada, ou seja orientada pelo educador, direciona a criança ao desenvolvimento de aprendizagens específicas de acordo com o planejamento do professor.

Palavras-chave: Jogos. Brincadeiras. Educação Infantil.

ABTRACT

It is in childhood that the child experiences, through play, discoveries that gradually become learning. In each discovery, the child brings with him a unique story, experiences adventures and challenges that shape his personality and his experiences and formulates his hypotheses about the world. These experiences should also be provided by Early Childhood Education, through games and games that provide children with meaningful learning. The present research starts from the problem, howdo games stimulate children's autonomy and learning in early childhood education? Its general objective is to understand the potential of games to stimulate the learning of children in Early Childhood Education, while the specific objective is to reflect on the development of games in Early Childhood Education. To this end, a qualitative approach was used, using as theoretical foundation authors such as Fortuna (2012) who deals with The importance of playing in childhood. Pedagogy of play, among others The methodology was based on bibliographic research, of the exploratory type. In this way, the study showed that 'games and games are rooted in history, representing, producing and reproducing culture. It is in this perspective that the potential of games and games in stimulating learning is highlighted, since they are activities that, if exercised freely by themselves, already provide experiences that result in learning, and if exercised in a directed way, that is, guided by the educator, directs the child to the development of specific learning according to the teacher's planning.

Keywords: Games. Jokes. Early Childhood Education.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	10
2. FUNDAMENTOS CONCEITUAIS DA PESQUISA: discutindo sobre jogo, brinquedo, brincadeira e educação infantil.....	12
2.1 Educação Infantil	12
2.2 jogo	14
2.3 Brinquedo	16
2.4 Brincadeira	18
2.5 Ludicidade	19
3. POTENCIAL DOS JOGOS E BRINCADEIRAS PARA A APRENDIZAGEM DA EDUCAÇÃO INFANTIL À LUZ DA LITERATURA NA ÁRIA	22
CONSIDERAÇÕES FINAIS	22
REFERÊNCIAS	28

1. INTRODUÇÃO

A infância é a fase da vida em que as brincadeiras mais se destacam. É um período de descobertas, aprendizados e fantasias. Cada criança traz consigo uma história única, com aventuras e desafios que moldam sua personalidade e suas experiências.

Nessa fase, as brincadeiras de faz de conta têm o poder de encantar, ensinar e divertir. Cada brincar é um universo particular, cheio de personagens, lugares e imaginação. É neste contexto de imaginação e brincadeira que as crianças vão desenvolvendo suas aprendizagens e formulando suas próprias hipóteses sobre o mundo. Vivências estas que devem ser também proporcionadas pela Educação Infantil, tal experiência pode ser vivenciada por meio de jogos e brincadeiras que proporcione às crianças aprendizagens significativas.

Dentro da perspectiva de trazer para a Educação Infantil, o próprio mundo da criança, os jogos e brincadeira tem sido tratado por diversos pesquisadores como atividades que contribuem diretamente para a aprendizagem, das crianças. Considerando este contexto, buscou-se realizar uma pesquisa tendo como tema; Potencialidades de jogos e brincadeiras para aprendizagem das crianças da Educação Infantil.

De forma que a presente pesquisa será de grande relevância, tanto para comunidade acadêmica pelo fato de trazer estudos referente a realidade da Educação Infantil atual, que contribuirão para futuras pesquisas relacionadas ao tema.

O interesse, pelo tema de pesquisa surge a partir de experiências vivenciadas como professora da Educação Infantil. Desta forma, a pesquisa parte do seguinte problema: Como os Jogos e brincadeiras estimulam a autonomia e aprendizagem das crianças na educação infantil? assim o objetivo geral pautou-se em, compreender o potencial dos jogos e brincadeiras para estimular a aprendizagem das crianças da Educação Infantil; já como objetivo específico destaca-se: refletir sobre o desenvolvimento das brincadeiras na Educação Infantil.

Na intenção de alcançar os objetivos propostos realizou-se como metodologia, pesquisa bibliográfica, do tipo exploratória, através de estudo sobre diversos autores que discutem sobre o tema. Deste modo, esta monografia apresenta o resultado de uma pesquisa de abordagem qualitativa, onde buscamos

ressaltar a realidade investigada de forma descritiva, sem representação quantitativa dos fatos, assim, “o pesquisador, coloca interrogações que vão sendo discutidas durante o próprio cunho da investigação.”(SUASSUNA, 2008, p.349).

O trabalho está dividido em capítulos, assim o após esta introdução, fazemos uma abordagem sobre os fundamentos conceituais da pesquisa, trazendo em discussão os jogos, brinquedos e brincadeiras na educação infantil; por seguinte, discutimos sobre o potencial dos jogos e brincadeiras para a aprendizagem na educação infantil, de acordo com a literatura que aborda a área. Na sequência apresentamos as considerações finais, que traz como ponto principal os resultados e conclusões obtidas através do estudo realizado.

2. FUNDAMENTOS CONCEITUAIS DA PESQUISA: discutindo sobre jogo, brinquedo, brincadeira e educação infantil

Conhecendo que a ludicidade é um dos principais meios pelo qual a criança desenvolve aprendizagem seja em meio as brincadeiras na rua, em casa ou na escola, a presente pesquisa ressalta alguns fundamentos para a ocorrência destas aprendizagens, destacando portanto como atividades principais destes fundamentos, o jogo, o brinquedo, e a brincadeira que por sua vez, devem compor as práticas pedagógicas na Educação Infantil.

Para entendermos melhor essa questão, é necessário entender inicialmente o conceito de cada uma destas atividades aqui abordadas. Pensando nisso, desenvolvemos estudos bibliográficos sobre diversos teóricos que discutem sobre como estas atividades contribuem com a prática pedagógica.

Seguindo esta perspectiva, iniciamos este capítulo com algumas discussões sobre os fundamentos conceituais da pesquisa, que se desdobram em jogo, brinquedo, brincadeira e educação infantil.

2.1 Educação Infantil

A criança está constantemente aprendendo e se desenvolvendo, desde o seio familiar. Todos os espaços ocupados pelas crianças possibilitam que estas desenvolvam aprendizagens, no entanto é na escola que ela tem o primeiro contato com a educação formal.

Diante disso, cabe a escolar propiciar meios que cooperem com o desenvolvimento pleno da criança. É neste contexto que se destaca a relevância da Educação Infantil, já que é tem como papel principal atender crianças que se encontram na fase da infância. É nesta etapa da educação básica que a crianças contata outros meios e vivencia interações que vão além do contexto familiar em que ela está acostumada. Em relação a este aspecto, a Base Nacional Comum Curricular, ressalta que,

Como primeira etapa da Educação Básica, a Educação Infantil é o início e o fundamento do processo educacional. A entrada na creche ou na pré-escola significa, na maioria das vezes, a primeira separação das crianças dos seus

vínculos afetivos familiares para se incorporarem a uma situação de socialização estruturada.(BRASIL, 2018, p. 36)

Neste sentido, quando a criança adentra na Educação Infantil ela passa a experimentar uma outra realidade, é o primeiro contato com uma educação formal, esta experiência por sua vez deve propor uma situação de socialização, isto é permitir que a criança desenvolva sua aprendizagem por meio de interações com o meio. Isso se dá devido ao fato das Diretrizes Curriculares para a Educação Básica, definirem a criança como,

A criança, centro do planejamento curricular, é sujeito histórico e de direitos que se desenvolve nas interações, relações e práticas cotidianas a ela disponibilizadas e por ela estabelecidas com adultos e crianças de diferentes idades nos grupos e contextos culturais nos quais se insere. Nessas condições ela faz amizades, brinca com água ou terra, faz-de-conta, deseja, aprende, observa, conversa, experimenta, questiona, constrói sentidos sobre o mundo e suas identidades pessoal e coletiva, produzindo cultura(BRASIL, 2013, p. 86)

De acordo com a citação acima, a criança não só contata diferentes culturas, como também produz, a partir do contato com as diversas situações proporcionada a ela, na educação infantil, é importante ressaltar que ela deve experimentar, isto é vivenciar, e a partir destas vivências levantar questionamentos, pra só então, construir sentidos sobre sua identidade e o mundo.

É dentro desta perspectiva de ofertar às crianças, possibilidades de se desenvolver por meio de situações práticas e concretas, que possibilitem a elas, o exercício do pensar, planejar, e construir estratégias, tal como resolver problemas em diversas situações que se destaca os eixos estruturantes da Educação Infantil, que de acordo com Brasil (2018, p. 37)

de acordo com as DCNEI, em seu Artigo 9º, os eixos estruturantes das práticas pedagógicas dessa etapa da Educação Básica são as interações e a brincadeira, experiências nas quais as crianças podem construir e apropriar-se de conhecimentos por meio de suas ações e interações com seus pares e com os adultos, o que possibilita aprendizagens, desenvolvimento e socialização

O fato das interações e brincadeiras, serem os eixos estruturantes da Educação Infantil, permite que a criança vivencie durante esta etapa da educação, vivências que fazem parte do seu próprio mundo, destacando que as práticas

pedagógicas devem estar pautadas no que é real para as crianças, isto é, no brincar, e por meio desta brincadeira aprender.

É neste contexto que se destaca o planejar cada objetivo de aprendizagem de acordo com atividades lúdicas, para que, a experiência do brincar não se torne vazia e sem significado para a criança.

Para isso, a BNCC, norteia como essas atividades devem ser trabalhadas em sala de aula, nos dando orientações de planejamentos, uma vez que também define conceitos importantes para melhorar o planejamento, a prática pedagógica e até mesmo a aprendizagem. Em relação a este aspecto, ainda se define que a criança deve aprender ocupando lugar de sujeito ativo, sendo assegurado a elas como direitos de aprendizagens o Conviver, Brincar, Participar, Explorar, Expressar, Conhecer-se.(BRASIL, 2018). Entende-se que alcançando estes objetivos a criança se desenvolverá de forma plena.

Todas essas aprendizagens devem ser vivenciadas de acordo com os campos de experiências que de acordo com Gonçalves, Mota e Vieira (2022, p. 8) são: O eu, o outro e o nós; corpo, gestos e movimentos; traços, sons, cores e formas; escuta, fala, pensamento e imaginação; espaços, tempos, quantidades, relações e transformações. Neste sentido, percebemos que os documentos norteadores desta etapa da educação, nos dão todo suporte para uma prática pedagógica lúdica.

Assim, atividades como jogo, atividades com brinquedos concretos que estimulem o tato e percepção das crianças, assim como as brincadeiras, são essenciais para esta prática. Dado esta importância destacamos conceitos que representa cada um destes, como pode ver a seguir.

2.2 . jogo

Como já vimos anteriormente a Educação Infantil deve ter como eixo estruturante a interação e a brincadeira, neste ponto se destaca a relevância do jogo, já que por meio dele podemos propiciar vivências pautadas tanto na interação quanto na brincadeira. Huizinga, (1993 apud FORTUNA, 2012, p. 15), descreve o jogo como:

Uma atividade voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas , mas absolutamente obrigatórias, dotada de um fim em si mesma, acompanhada

de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana (caráter fictício).

Neste sentido, podemos entender que o jogo é composto por regras, que podem ser criadas no ato do jogo pelos próprios jogadores e que deverão ser obrigatoriamente respeitadas por todos os participantes. É esta característica do jogo que contribui para desenvolvimento da criança, pois a partir de atividades que propiciem o contato das crianças regras pré-estabelecidas, contribui para que desenvolva também o respeito e cumprimentos das regras e leis da sociedade a qual ela se insere.

Diante deste fato, é importante que os jogos trabalhados em sala de aula, na educação escolar de crianças, tenham acima de tudo cunho pedagógico, objetivo de aprendizagem, e respeite a faixa etária da criança. Isso por que

Para Bacelar (2009), os jogos educativos mostram a importância do lúdico para o desenvolvimento infantil e contribui para a aquisição de conhecimento da criança, trazendo nas brincadeiras como por exemplo, no faz de conta o despertar da imaginação e também uma maneira de expressar seus sentimentos, dúvidas e alegrias, com as regras dos jogos podem adquirir novos conhecimentos e o contato com o outro. (GONÇALVES, MOTA, VIEIRA, 2022, p. 10)

Desta forma o jogo pode promover aprendizagens, uma vez que durante o jogo a criança é posta em situações que lhe instigam o pensamento e criação de estratégias, tais conhecimentos devem estar estreitamente ligados a escola.

Através das atividades desenvolvidas no ato do jogo, a criança pode refletir tanto sobre sua ação quanto a ação do colega. Despertando a cognição, coordenação motora, e raciocínio lógico, visto que,

O jogo é uma criação humana, tanto quanto a linguagem e a escrita. O indivíduo joga para encontrar respostas às suas dúvidas, para se divertir e para interagir com seus semelhantes. Existe no jogo, conteúdo, algo mais importante do que a simples diversão e interação. Ele revela uma lógica diferente do racional, uma lógica da subjetividade tão necessária para estruturação da personalidade, quanto à lógica formal das estruturas cognitivas. (NILES E SOCHA, 2014, p. 90)

Assim, os jogos na educação infantil, realizados de forma lúdica propõem também a interação com outras fontes de conhecimentos, quando realizados de forma pedagógica, podem agregar conteúdo que desenvolvam alfabetização, conhecimento matemático, e estratégias lógicas, entre vários outros.

Cabe ao educador planejar as atividades que envolverão o jogo durante o ensino, sendo um recuso que desenvolve o letramento múltiplo, uma vez que pode ser desenvolvido de diferentes formas, e com diferentes recursos. Ao aplicar o jogo como instrumento pedagógico podemos fazer uso de diversos recursos como meios tecnológicos, dinâmicos, e materiais concretos como brinquedos.

2.3 Brinquedo

Assim como os jogos e as brincadeiras, o brinquedo ocupa um lugar significativo no mundo da criança, que está presente nas atividades infantis muito antes do contato da criança com a escola.

Com o passar dos anos, os brinquedos vêm evoluindo junto com a sociedade, o que antes poderia ser construído com “latas” ou “madeiras”, pelos próprios pais, hoje pode contar com uma modernização em todos os aspectos, seja sensório, visual, tecnológico, e até mesmo na praticidade.

No entanto, o brinquedo não pode ser definido pela sua modernidade, pois o que determina o valor educativo, e cognitivo que é atribuído pelo brinquedo ao brincar, é a imaginação da própria criança que brinca. Visto que, “o brinquedo não é um objeto neutro, ele condensa a história da criança com outros objetos” (MRECH, 1998, *apud* FORTUNA, 2012, p. 33), isto é dar sentido a atividade, ao brincar e a imaginação que a criança desenvolve ao manusear o objeto. Para Mendonça, (2008, p.356),

Não é o brinquedo a razão do encontro lúdico, se assim fosse deixaria de ser lúdico. Eles ali estão para intercambiar ou não, o que na imaginação floresce. A vivência garante o tempo de aproximação e aprofundamento com a dimensão lúdica.

Neste sentido, percebemos que o sentido do lúdico não está restrito ao brinquedo usado pela criança, este estabelece uma ligação com a imaginação da criança, é quando floresce a ludicidade. Isso é tão verídico, que se observarmos uma criança, na faixa etária de dois a cinco anos, ao brincar na ausência de brinquedos infantis como boneca, carrinho, dado, entre outros, ela brinca de imaginar, a imaginação é que determina o valor simbólico do brinquedo, assim imagina brincando com as próprias mãos, com gravetos de árvore, entre outros

objetos não reconhecidos como brinquedos. Isso porque o brinquedo não é o determinante para a imaginação, mas a imaginação que determina o brinquedo.

Ao que se refere ao uso do brinquedo na educação infantil, este contribui para a relação da criança com a ludicidade, torna as aulas mais dinâmicas e estabelece uma relação com o imaginário infantil, através dos brinquedos, o educador pode propor atividades que desenvolvam o cognitivo e sensorio motor por meio da manipulação dos objetos concretos.

Uma vez que “por ser o brinquedo a essência da infância e seu uso permitirem um trabalho pedagógico que possibilita a produção do conhecimento. (NILES E SOCHA, 2014, p. 81), essa produção pode ser incentivada a partir do planejamento e dos objetivos traçados pelo educador, esse planejamento por sua vez deve respeitar as fases da criança que estão relacionadas ao brinquedo.

Para estas fases Almeida (2003, p. 42 apud KLASSMANN, 2013, p. 13) diz que são três sendo a primeira, “ Sensorio motora (1 a 2 anos): A criança descobre e utiliza seu próprio corpo como meio de brincadeira, interage com outros objetos que estão ao seu alcance e ao seu redor.”

Nesta fase os brinquedos indicados para o trabalho pedagógico são aqueles que estimula o tato, e possuem texturas diversificadas, por meio do contato com os brinquedos ela se descobre e constrói suas hipóteses sobre o mundo e si mesma. Brinquedos que possibilitam atividades de diferença de cores, tamanho, e estimulam a coordenação motora grossa, são os mais usados em práticas pedagógicas. a segunda fase citada pela autora foi,

Simbólica (2 a 4 anos): Fase em que a criança gosta de estar com as pessoas mais velhas e são egocêntricas, [...] as brincadeiras com regras não funcionam muito e as mais simples servem de estímulo para desenvolver o intelectual e quanto mais informações receber mais guardará em seu cérebro.(KLASSMANN, 2013, p. 13)

A fase simbólica, é o momento em a criança cria símbolos, ou seja representações. Nesta fase os brinquedos se tornam importante para servir de intercâmbio entre imaginação e aprendizagem. Pelo fato de que nesta fase as crianças tendem a ser egoístas, isto é, tendem ao não compartilhar, os brinquedos podem ser um recurso para a inserção de atividades trabalhe questões como o individualismo. A terceira fase é a Intuitiva que vai dos 4 a 6/7 anos de idade,

Aqui é definido o seu desenvolvimento físico, intelectual, afetivo e social. Com jogos simples a criança passa a perceber as noções de conservação,

de quantidade e outros conceitos que farão e serão utilizados durante toda a sua vida, principalmente adulta, assim, o brincar assume uma preparação para a vida adulta. (KLASSMANN, 2013, p. 13)

Não menos importante que as outras, a fase da intuição representa o momento em que a criança desenvolve aprendizagens que influenciarão diretamente na sua formação, e refletirão na sua vida adulta. Santos (2010, p. 20), ao discutir sobre o brinquedo como recurso pedagógico em atividades lúdicas a educação infantil diz que para (VIGOTSKY, 1988, p.117),

o brinquedo promove o desenvolvimento da criança, criando o que chama de zona do desenvolvimento proximal, no qual a criança se comporta além do conhecimento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário, no brinquedo é como se fosse ela maior do que é na realidade.

Desta forma, o brinquedo se relaciona com o próprio pensamento da criança, por meio desta relação a criança desenvolve de forma ampla, de forma que sente o próprio conhecimento desenvolvido, imagina situações e as vivencias por meio do imaginário, naquele momento ela é o centro da aprendizagem e comanda os caminhos que esta deve seguir.

2.4 Brincadeira

A brincadeira faz parte do processo natural de desenvolvimento da criança, por meio do brincar ela se expressa, imagina e cria situações que permite aprender. Tal aprendizagem pode estar relacionada a vários contextos, dentre eles a cultura a qual a criança estar inserida. Assim como na vida pessoal da criança, a brincadeira quando usada pedagogicamente na escola, também desenvolve aprendizagens, pois “as brincadeiras são recursos que podem ser usados de forma que facilita a aprendizagem, a comunicação e a socialização” (LIMA, LIMA, NASCIMENTO E SANTOS 2021, p. 4). Sendo portanto de grande relevância para a criança e aprendizagem que se pretende desenvolver.

Neste sentido, além de proporcionar diversão, a brincadeira ainda é um meio pelo qual as crianças podem se socializar, isto é interagir com outras crianças e por meio desta interação, aprender e compartilhar aprendizagens.

É interessante ressaltar que a brincadeira é pertencente a um contexto social e cultural, uma vez que é possível perceber as diversas modificações ocorridas com

o tempo na forma de brincar. Podemos notar que as brincadeiras que antes eram realizadas por nossos pais, não correspondem as brincadeiras atuais.

Alguns tempos atrás era comum, encontrar nas ruas, crianças brincando em grupos, compartilhando momentos com a vizinhança, dentre algumas dessas brincadeiras, podemos citar, pau-na-lata, manchete, queimada, bandeira eram brincadeiras que tinham como regra, a formação de grupos ou times, onde a parceria era o ponto chave da vitória. Essas brincadeiras já não são tão comuns atualmente, no entanto são uma oportunidade para trabalhar a interação e socialização.

Ao proporcionar o contato com brincadeiras que as crianças ainda não conhecem, a escola proporciona o contato com uma outra cultura e um outro contexto, por esta razão tende-se a definir a brincadeira como um momento em que a criança, se conecta com a imaginação, e com mundos diferentes. “A brincadeira infantil é uma situação imaginária na qual a criança pode no mundo dos sonhos, realizar desejos até então impossíveis para a sua realidade. Portanto, o brincar “é imaginação em ação” (VYGOTSKY, 1991, *apud* FRIEDMANN, 1996 p.12), isto é, quando a criança imagina, ela também é, é o ser que imagina, é um mundo que ela cria.

Neste sentido, a brincadeira pode simbolizar algo, de acordo com a imaginação da criança, isto é, representa aquilo que a criança imagina ser. Antes de qualquer outra prática, a criança brinca de imaginar, imagina que é um motorista, quando brinca com carrinho, imagina que é mamãe ou filha quando brinca de casinha, imagina que é professora, que é cantora. E por mais que seja brincadeira, é importante estes aspectos serem levados a sério. Isso porque a brincadeira mesmo sendo imaginária tende a refletir a vivência real da criança.

Diante deste fato cabe a escola planejar brincadeiras que tragam na sua vivência, aprendizagens, socialização, cognição, e motricidade, espaço em que a criança aprende mas também ensina.

Fortuna (2012) diz que Kishimoto (1994), ao definir a brincadeira a traz como uma “ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo.” Neste sentido, podemos destacar que a brincadeira é a imaginação mais também uma ação, onde as crianças criam a partir da reflexão sobre o mundo. Podendo esta estar baseadas em regras ou não.

O papel pedagógico da brincadeira se destaca quando o educador permite que a criança participe ativamente, criando ou obedecendo regras, e partir da experiência significativa, desenvolva aprendizagens que contribuirão para sua formação plena.

2.5 Ludicidade

Vimos que o a forma lúdica de ensinar, seja por meio de jogos de brincadeira, estar sempre presente na Educação Infantil, no entanto, a ludicidade vai mais além que uma brincadeira ou um jogo, isto é, não se resume ao brincar.

Ao parafrasear (LUCKESI, 2000), Gonçalves, Mota e Vieira, (2022, p. 22) diz que, “A ludicidade são aquelas atividades que proporcionam uma experiência de plenitude, em que nos envolvemos por inteiro, estando flexíveis e saudáveis”. Neste sentido a ludicidade pode estar presente em toda atividade que nos permite refletir, e aflora nossa imaginação. Podendo, portanto a ludicidade, estar presente em atividades com música, que envolvam dinâmicas, jogos, danças ou movimentos corporais.

Atualmente, com a colaboração da Base Nacional Comum Curricular, estas atividades se fazem bem comuns nas práticas pedagógicas, no ensino de crianças na educação infantil, de forma que estas atividades, despertam na criança interesse, curiosidade, e participação voluntária para o desenvolvimento de aprendizagens. Gonçalves, Mota e Vieira, (2022, p. 3) ainda complementam,

Assim o processo de aprendizagem na contribuição da ludicidade busca aperfeiçoar o conhecimento da criança através das brincadeiras, a mesma interage socialmente com as demais, essa relação vai despertar nela uma convivência humanizada, e ao mesmo tempo o crescimento sadio desenvolvendo seu potencial cognitivo, motor e social.

Por meio da ludicidade o professor/ educador pode inserir nas vivências das crianças em sala de aula, regras que servirão para seu convívio social. A alfabetização e conhecimentos matemáticos, assim como as demais áreas do conhecimento podem ser desenvolvidos por meio de atividades lúdicas. Para tanto cabe ao educador, incentivar e promover situações que instiguem as crianças a participarem. É interessante que no desenvolvimento das atividades lúdicas o professor considere os interesses iniciais dos educandos e a partir deles

abrangerem outros conhecimentos, fazendo-se relevante que as crianças se sintam instigadas a investigar, descobrir e resolver problemas propostos,

a Ludicidade é indispensável, pois é através de atividades lúdicas que as crianças fazem descobertas e obtêm incentivos do professor, na qual institui regras e posicionamentos para desenvolver as brincadeiras, o que proporciona assim, o aprendizado da criança. LIMA, LIMA, NASCIMENTO E SANTOS 2021, p. 9)

Assim, a ludicidade faz com que as crianças fiquem à vontade, visto que, o brincar faz parte do mundo dela, e por meio da brincadeira descobrir novos conhecimentos.

3. POTENCIAL DOS JOGOS E BRINCADEIRAS PARA A APRENDIZAGEM DA EDUCAÇÃO INFANTIL À LUZ DA LITERATURA NA ÁRIA

Sabemos que a criança exerce o brincar de forma natural e livre, e mesmo que o aprender durante a brincadeira não seja intencional, acaba acontecendo de forma espontânea, isto é, mesmo sem intencionalidade, a criança desenvolve aprendizagem espontaneamente. O brincar faz parte da rotina natural da criança.

O que difere esse contexto do contexto da educação infantil, é a intencionalidade, isto é a objetividade da brincadeira realizada. Em sala de aula prima-se por brincadeiras que contribua com o desenvolvimento de um conhecimento específico. Os jogos também estão presentes nestas propostas ditas lúdicas.

Assim, credita-se que as brincadeiras e jogos realizados na educação infantil, potencializam a aprendizagem das crianças, o que por sua vez faz muito sentido. Se analisarmos mais de perto essa afirmativa, e considerarmos que, ao brincar a criança se sente livre, e mais confortável em si expressar, naturalmente ela estará mais propícia, ao desenvolvimento de aprendizagens.

É essencial dizer que as brincadeiras e jogos a educação infantil devem ter uma finalidade a mais do que diversão. Não estamos afirmando que não deve ser divertido, pelo contrário, estamos afirmando que não deve se restringir a isso.

Em outras palavras, ao colocar as crianças para brincar com dados, de amarelinha, de corrida, por exemplo, o foco não deve estar limitado ao passar tempo, ao gastar energia, e sim por meio dos exemplos citados, desenvolver interação, socialização, e trabalho em equipe, deve-se objetivar desenvolvimento da fala, coordenação motora, saúde, escuta, imaginação, reflexão, entre tantas outras habilidades que se fazem necessárias para a formação da criança. Sendo estas experiências essenciais para a própria criança. Esse potencial dos jogos e brincadeiras na aprendizagem de crianças na educação infantil pode ser descrito na fala de Abud (2017, p. 19)

Para Piaget (1998), os jogos são essenciais na vida da criança, pois ela se apropria daquilo que é da sua realidade em cada fase de seu desenvolvimento. Por meio da brincadeira ou do jogo simbólico, é possível acompanhar o quanto as crianças aprendem em suas experimentações. A esse respeito, uma das principais aprendizagens da criança se dá pela apropriação de regras de convívio social, uma vez que a brincadeira tem como elemento constante as regras. Outro fator significativo de

aprendizagem é a interação das crianças umas com as outras e também com alguns adultos do cotidiano escolar, principalmente com as professoras, já que assim a aprendizagem sobre as diferenças físicas, culturais e emocionais das pessoas é algo constante.

Podemos observar que os jogos potencializam sim, a aprendizagem, isto é desenvolve um papel de facilitador da aprendizagem, já que não é algo alheio às crianças. Assim é importante o educador estar a par da fase em que a criança se encontra como já falamos anteriormente. Ao contrário que muitos pensam, o conhecimento teórico e fundamental para o ensino por meio da ludicidade. Pois é necessário que o educador conheça seu aluno, para a realização de uma mediação com sucesso. Conhecendo a fase que a criança se encontra posso definir a especificidade da brincadeira que irá compor a mediação da prática pedagógica. Tal observação também se deve ao jogo, isso por que,

Os jogos permitem liberdade de ação, pulsar interior, naturalidade, atitude e, conseqüentemente, prazer raramente encontrados em outras atividades escolares, devendo por isso ser estudados pelos educadores como mais uma alternativa pedagógica a serviço do desenvolvimento integral da criança. (NEGRINE, 1994, p. 6)

Concordamos que com o uso das brincadeiras e jogos, o desenvolvimento da criança acontece de forma integral, pelo fato de que usando essa metodologia, podemos dar mais significado ao que a criança está aprendendo, damos uma função e utilidade a cada descoberta dela, e isso de um jeito divertido. Além de aflorar a imaginação da criança, essa forma lúdica de ensino, explora várias outras habilidades. Uma possibilidade para a inserção do jogo no ensino da educação infantil são as oficinas, que de acordo com as palavras de Petty, (1995) *apud* Carrecedo e Macedo (200, p. 30).

Nas oficinas de jogos para crianças o objetivo é o desenvolvimento do raciocínio, por meio da utilização de jogos de regras, com o olhar mais voltado para a aquisição de novos conhecimentos. Todas as atividades propostas são elaboradas de maneira que as crianças estejam sempre testando suas hipóteses, confrontando seus pontos de vista com o grupo, fazendo correspondências, abstraindo conceitos, discutindo e pensando tanto sobre as regras que aparecem nos jogos, como sobre aqueles referentes a convivência social.

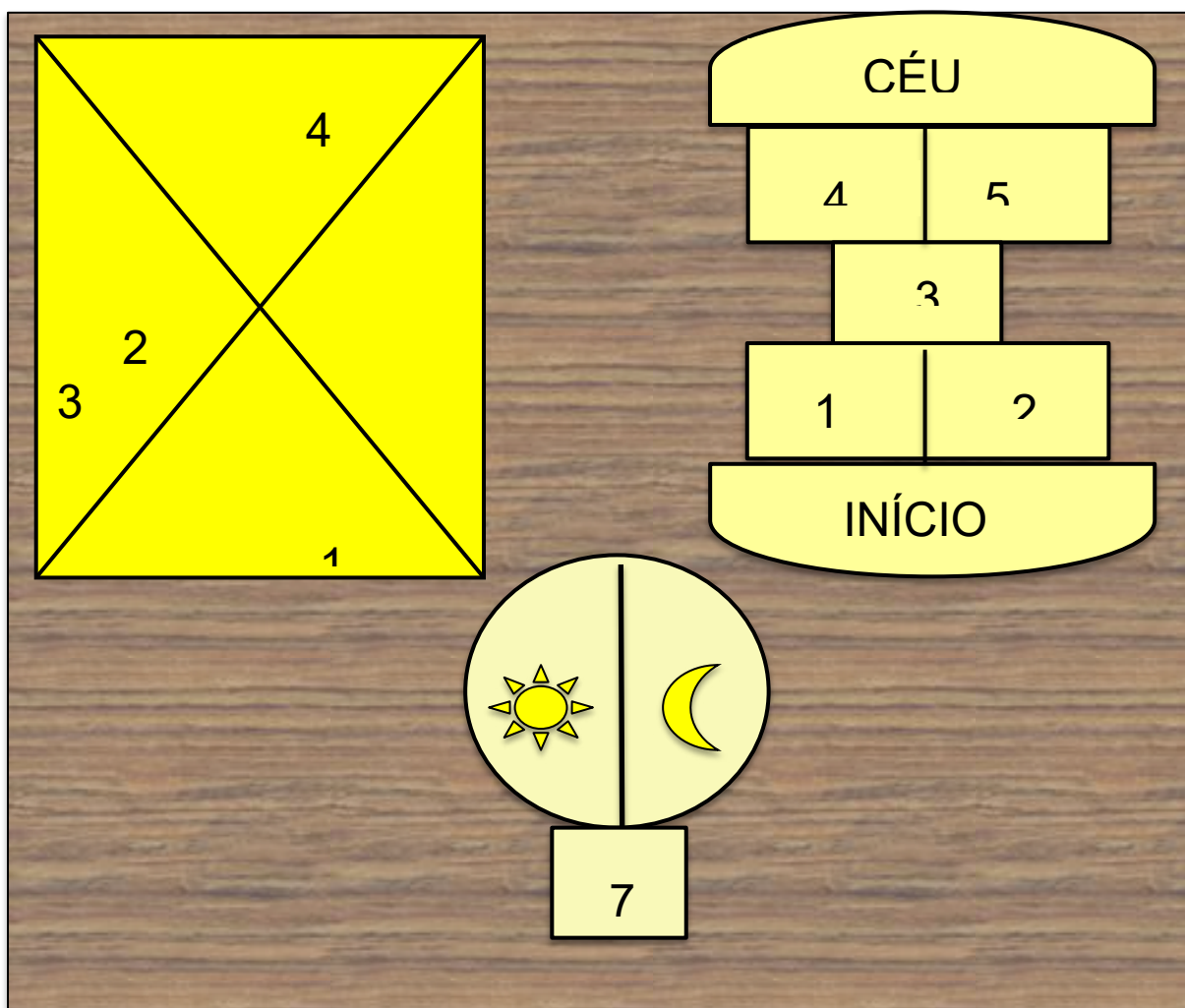
Isso porque antes da criança aprender sobre as aprendizagens propostas a partir do jogo, ela primeiro desenvolve o conhecimento sobre o próprio jogo, ou seja, primeiro conhece as regras do jogo, aprende como se joga. A partir desta

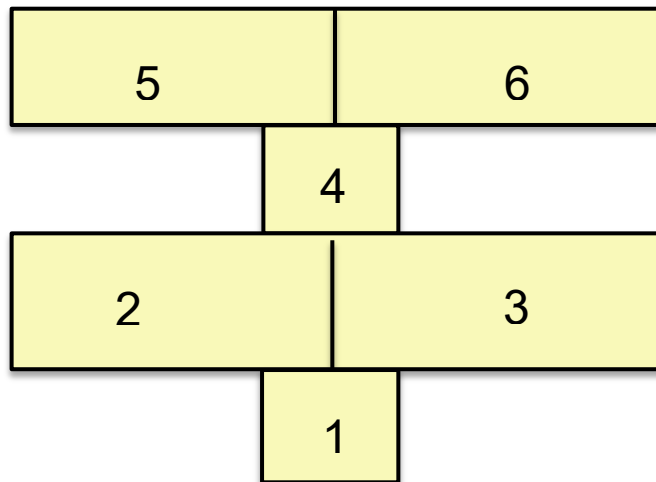
experiencia em aprender sobre o próprio jogo, a criança vai desenvolvendo outras capacidades a partir da vivência propiciada de acordo com as regras do jogo que ela pratica, assim como também acontece na brincadeira.

Assim como as músicas, comemorações folclóricas entre outros aspetos que definem uma sociedade, as brincadeiras também atendem um modelo de acordo com a cultura da sociedade que ela envolve. Isso implica dizer que uma mesma brincadeira pode ter regras, representações diferentes de acordo com o meio social e cultural. Por esta razão é interessante que o educador, visando a potencialização da aprendizagem permita que a criança contate também culturas diferentes da dela, por meio da brincadeira ou jogo.

Um bom exemplo disso, são os momentos em o educador propõe como a parte prática da aula, o uso da amarelinha, que se caracteriza como um jogo/brincadeira, em que o educador desenha no chão uma sequência de quadrados, seguindo ordem de 1+2, numerados, podendo o modelo seguir um padrão diferente de acordo com a região, e características culturais. Assim elaboramos três exemplos, para o melhor entendimento do leitor.

Figura 1: Exemplos de amarelinhas





Fonte: Autoria própria (2023)

A imagem acima representa três modelos clássicos de amarelinha usada na prática pedagógica de professores da educação infantil, embora o modelo diferencie um do outros, as regras seguem um padrão parecido. Em quaisquer um dos modelos, podemos trabalhar conhecimentos matemáticos, como numerais, cores, formas, quantidades, ordem, sequência numérica, entre outros, ao mesmo tempo em que as crianças desenvolvem habilidades como coordenação motora, convivência, interação e respeito pelo outro.

É por esta razão que defendemos a ideia de que os jogos e brincadeiras são potencializadores da aprendizagem, uma vez que podem propor interdisciplinaridade de forma confortável, divertida e digamos que até livremente.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Considerando a educação infantil, primeira etapa da educação básica, a base da formação da criança, e agregando o conceito de que esta educação deve ser pautada em interações e brincadeiras, dialogamos com diversos autores durante o estudo buscando ressaltar as contribuições das brincadeiras, brinquedos e jogos na educação infantil, assim como estas atividades, pautadas na ludicidade, potencializam a aprendizagem infantil partir das práticas pedagógicas.

Assim, a presente pesquisa buscou por meio de fundamentação teórica, construída a partir de pesquisa bibliográfica, compreender o potencial dos jogos e brincadeiras para o estímulo da aprendizagem das crianças da educação infantil, a partir do problema : Como os jogos e brincadeiras estimulas a autonomia e aprendizagem das crianças na educação infantil?

Neste sentido usamos como metodologia, pesquisa bibliográfica do tipo exploratória, usando como instrumento de coleta de dados, resenhas e fichamentos de textos e artigos cujo autores discutem sobre a temática.

Desta forma, o presente estudo evidenciou que os jogos e brincadeiras são de grande relevância para o desenvolvimento da aprendizagem infantil, de forma que por pertencer ao próprio mundo da criança, facilita e estimula o desenvolvimento da aprendizagem.

Sendo importante destacar que pra cada faixa etária as brincadeiras e jogos proporcionam experiencias que contribuem com o desenvolvimento pleno da criança. Se enquadrando aqui o preparo do professor, para planejar mediar o ensino de acordo com essas especificidades.

A pesquisa também mostra que mais que coisa de criança, os jogos e brincadeiras estão enraizados na história da humanidade, representando, produzindo e reproduzindo cultura. É nesta perspectiva que se destaca o potencial dos jogos e brincadeiras no estímulo da aprendizagem , uma vez que, são atividades que se exercidas livremente por se só já proporciona experiencias que resultam em aprendizagens, e se exercida de forma direcionada, ou seja orientada pelo educador, direciona a criança ao desenvolvimento de aprendizagens específicas de acordo com o planejamento do professor.

Notamos durante o estudo, que os jogos e brincadeiras vão além da diversão, pois por meio da interação com o meio, com os outros a criança se desenvolve de

forma plena, isto é são experiências e vivências que contribuirão para sua formação social.

Nas aprendizagens específicas, a pesquisa demonstrou que os jogos e brincadeiras potencializam o desenvolvimento da coordenação motora, convívio social, interação, raciocínio lógico, e até mesmo alfabetização.

Ao realizar uma reflexão sobre o desenvolvimento das brincadeiras na educação infantil, o estudo revela a relevância do planejamento dos objetivos e metodologias para aplicação do ensino por meio da brincadeira. Assim destacamos que o planejamento deve abranger desde o espaço, aos recursos utilizados. Outro ponto a ser destacado é a relevância do educador permitir que a criança seja o sujeito da ação, para que haja de fato desenvolvimento pleno.

Ao realizar atividades que envolvam jogos e brincadeiras o professor permite que a criança contate a diversidade, contextos históricos e culturais, em relação aos jogos o professor pode utilizar recursos desde os mais simples aos tecnológicos, possibilitando múltiplos letramentos. Já as brincadeiras podem ir desde o faz de conta, às que desenvolve motricidade. É nesta flexibilização que se os jogos e brincadeira se encaixam como potencializadores não só da aprendizagem, mas principalmente da formação integral da criança.

Embora o estudo tenha contribuído para esclarecer algumas questões em relação a temática e por sua vez tenha contribuído para compreender o potencial dos jogos e brincadeiras no estímulo da aprendizagem, é importante deixar claro que, este, não pode ser dado como finalizado, pois espera-se que contribua com futuros estudos sobre a temática.

REFERÊNCIAS

ABUD. Cristiane de Castro Ramos. **Ludicidade e Educação**(Organizadora) – Rio de Janeiro: Eulim, 2017. 131 p. ISBN 978-85-93442-04-9 1. Educação. 2. Pesquisa I. Título. CDD

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular – BNCC Versão Final**. MEC, Brasília, DF, 2018.

CARRACEDO. Valquíria Aparecida. MACEDO. Lino de. **JOGO CARIMBADOR: ESQUEMAS DE RESOLUÇÃO E IMPORTÂNCIA EDUCACIONAL** Rev. paul. Educ. Fís., São Paulo, 14(1):29-44, jan./jun. 200

FORTUNA. Tânia Ramos . **A importância de brincar na infância. Pedagogia do brincar/** Cláudia Inês Horn...[et al.]- Porto Alegre: Mediação, 2012

FRIEDMANN, A. **O direito de brincar: a brinquedoteca**. 4ª ed. São Paulo: ABRINQ, 1996

GONÇALVES, Tatiane. MOTA, Rafael Silveira da. VIEIRA, Maurício Aires Vieira. **A importância da ludicidade na Educação Infantil**. Revista Latino-Americana de Estudos Científico- RELAEC. Disponível em: <https://periodicos.ufes.br/ipa/index> ISSN: 2675-3855 V.03, N.13 jan./fev.2022

KLASSMANN. Liane Maria Grigolo. **O lúdico no processo de Ensino aprendizagem de crianças da Educação Infantil**. Universidade Tecnológica do Paraná. Monografia de especialização. Medianeira 2013.

LIMA, Lidinéia Rezende Santos. LIMA, Lucilene Rocha de Carvalho. NASCIMENTO, Silvia Stefany da Mata . SANTOS, Israel Serique dos. **A importância da ludicidade na Educação Infantil: utilizando jogos e brincadeiras**. facunicamps.educ.br. Goiânia, jan./2021

MENDONÇA. João Guilherme Rodrigues. **Formação de professores: A dimensão Lúdica em questão**. Cadernos da Pedagogia- Ano 2, vol.2, N°.3 jan./jul. 2008

NEGRINE. Airton. **Aprendizagem & Desenvolvimento Infantil: Simbolismo e Jogo**. Editora Prodil. Porto Alegre, pág. 9 a 20, 1994.

NILES. Rubia Paula Jacob. SOCHA, Kátia. **A importância das atividades lúdicas na Educação Infantil**. Ágora: Revista de divulgação científica. V.19, n. 1, p. 80-94, jan./jun. 2014 (ISSNe 2237-9010)

Santos. Simone Cardoso dos. **A importância do lúdico no processo de ensino aprendizagem**. Santa maria, RS, Brasil, 2010