Centro Universitário do Planalto Central Apparecido dos Santos - UNICEPLAC
Curso de Pedagogia
Trabalho de Conclusão de Curso

Educação Infantil: A importância dos Jogos e brincadeiras para aprendizagem.

Gama-DF
2021

MICHELLE MAIA DE OLIVEIRA

Educação Infantil: A importância dos Jogos e brincadeiras para aprendizagem**.**

Monografia apresentada como requisito para conclusão do curso de pedagogia do Centro Universitário do Planalto Central Apparecido dos Santos – Uniceplac.

Orientador (a): Prof (a). Dr. Osmam Brás de Souto

Gama-DF
2021

O48e

Oliveira, Michelle Maia de.
Educação Infantil: a importância dos jogos e brincadeiras para aprendizagem. / Michelle Maia de Oliveira. – 2021.

44 p. il. : color.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Centro Universitário do Planalto Central Apparecido dos Santos - UNICEPLAC, Curso de Pedagogia, Gama-DF, 2021.
Orientação: Profa. Dr. Osmam Brás de Souto.

1. Aprendizagem. 2. Brincar. 3. Jogo infantil. I. A importância dos Jogos e brincadeiras para aprendizagem.

Educação Infantil: A importância dos Jogos e brincadeiras para aprendizagem.

Monografia apresentada como requisito para conclusão do curso de pedagogia do Centro Universitário do Planalto Central Apparecido dos Santos – Uniceplac.

Orientador (a): Prof (a). Dr. Osmam Brás de Souto

Gama, 10 de Dezembro de 2021.

Banca Examinadora

Prof. Dr. Osmam Brás de Souto
Orientador

Prof. Ma. Emanuella Sousa Teles Monteiro
Examinadora

Prof.ª Dra. Natália Maria Sertori
Examinadora

Dedico este trabalho a minha família porque foi ela que me apoiou em tudo até hoje e mim deu força para seguir em frente com meus objetivos. Obrigada por acreditarem em mim, pois foi pensado em vocês que procurei fazer o melhor nesse processo de formação, pois aprendi com vocês a crer em um futuro melhor e a confiar que Deus pode nos cobrir de muita paz, fé e esperança.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente quero agradecer a Deus, por iluminar e guiar meus passos durante esses anos. A minha família, meu esposo Leidson. C. da Silva e meus filhos Enrickson Maia e Erickson Maia, que sempre me apoiou em todas as decisões e compreendeu minhas ausências, sem eles não teria conseguido. Em especial, a minha vó Maria Nilce Maia que sempre me incentivou, para que alcançasse uma educação digna na qual ela não teve oportunidade, sempre acreditando, apoiando e incentivando nessa jornada acadêmica. Agradeço também as minhas amigas, Cristiane Galante e Elzimar Soares que sempre estiveram comigo.

A todo corpo docente do curso de Pedagogia Licenciatura do Centro Universitário do Planalto Central Apparecido dos Santos – Uniceplac pela excelência da qualidade técnica de cada um, que de alguma forma, contribuiu com seus ensinamentos e que tiveram parcela para o meu crescimento, ao meu orientador que deu todo suporte necessário nesse pouco tempo que lhes coube pelas correções e incentivos, desde o primeiro dia, especialmente ao prof. Dr. Osmam Brás de Souto pelo suporte e atenção dada durante o desenvolvimento desse estudo,

Por fim, agradeço a todos que participaram dessa etapa, sempre me motivando e desejando o meu sucesso, fazendo que esse sonho se tornasse realidade.

Meu muito obrigado

RESUMO

O vigente estudo buscou analisar a finalidade de reconhecer a importância do brincar e jogar no processo de aprendizagem da Educação Infantil, onde se busca através das referências pesquisadas, desenvolver estudos, relatando as contribuições que os jogos e brincadeiras assumem no desenvolvimento do processo de ensino - aprendizagem. Refletir sobre a valorização e a compreensão dos jogos e brincadeiras como recurso fundamental na construção da aprendizagem e do conhecimento realizado pela criança. A metodologia utilizada neste trabalho foi baseada no método dedutivo e fundamentada em pesquisa bibliográfica de obras publicadas que tenham relação com este tema, oferecendo meios para definir e resolver problemas conhecidos, como também novas áreas que não se consolidaram. Portanto educadores que atuam na Educação Infantil precisam conscientizar-se da necessidade do brincar e o jogar, o lúdico contribui para a unificação e integração da sua personalidade promovendo situações de autonomia e oportunizando estimulação para seu desenvolvimento integral. Na educação infantil a criança precisa ser avaliada no seu desenvolvimento global devendo ser considerados os aspectos cognitivo, afetivo e psicomotor, com base nas necessidades e experiências em seu mundo simbólico-cultural.

Palavras-chave: 1° Aprendizagem; 2° Brincar; 3° Jogo.

ABSTRACT

The current study sought to analyze the purpose of recognizing the importance of playing and playing in the learning process of Early Childhood Education, which seeks, through the researched references, to develop studies, reporting the contributions that games and games assume in the development of the teaching-learning process . Reflect on the appreciation and understanding of games and games as a fundamental resource in the construction of learning and knowledge carried out by the child. The methodology used in this work was based on the deductive method and based on bibliographic research of published works related to this theme, offering ways to define and solve known problems, as well as new areas that have not been consolidated. Therefore, educators who work in Early Childhood Education need to be aware of the need and play and play, the ludic contributes to the unification and integration of their personality, promoting situations of autonomy and providing opportunities for stimulation for their full development. In early childhood education, children need to be evaluated in their global development, considering the cognitive, affective and psychomotor aspects, based on the needs and experiences in their symbolic-cultural world.

Keywords: 1° Learning; 2° Play; 3° Game.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1- Toda criança tem o direito de brincar..... 16
Figura 2- Jogos cooperativos..... 18
Figura 3- A importância do professor nos jogos e brincadeiras..... 20
Figura 4- Jogos na Educação Infantil 22
Figura 5- A importância do jogo na sala de aula 25
Figura 6- Tipos de jogos e brincadeiras 27
Figura 7- A dança da cadeira 28
Figura 8- A cabra cega 28
Figura 9- Corre cutia 29
Figura 10- Amarelinha 29
Figura 11- Pula corda 30
Figura 12- Direitos de aprendizagem 36

LISTA DE GRÁFICO

Gráfico 1 - Jogo adequado para criança..... 34
Gráfico 2 – Contribuição do jogo na aprendizagem..... 35

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

BNCC	Base Nacional Comum Curricular
DPP	Decanato de Pesquisa e Pós-Graduação
ECA	Estatuto da Criança e do Adolescente
LDB	Lei de Diretrizes e Base Nacional da Educação
MEC	Ministério da Educação
RDs	Repositórios Digitais

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO 13
1.1 Objetivo geral 14
1.2 Objetivos específicos 14
1.3 Problema 14
1.4 Hipótese 14
1.5 justificativa 14
2 REVISÃO DE LITERATURA 15
2.1 conceituar a história dos jogos e brincadeiras 15
2.2 O papel do professor nos jogos na educação 17
2.3 A importância dos jogos na educação infantil 20
2.4 A aplicação dos jogos em sala de aula 23
2.4.1 Tipos de jogos e brincadeiras 25
3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS 30
4 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS 32
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS 38
REFERÊNCIAS 40

1 INTRODUÇÃO

A aprendizagem foi formada através de práticas lúdicas fazendo-se importante, já que proporciona o desenvolvimento do saber e da civilização. A ocasião de saber se divertir anima o discente a se transformarem pessoas questionadoras e ativos em relação ao seu dia a dia, ocasionando melhor compreensão de si mesmo e do próximo (MARQUES, 2016). A vantagem da prática baseada em jogos é criar procedimento encorajador e a criança assimila com o brincar. Programar conteúdos curriculares com jogos e brincadeiras com uma metodologia prazerosa para os docentes (Deluca, 2018).

O ato de brincar é hábito que perpassa grandes momentos, independente da sua criação, etnia, raça ou cor, sempre relacionado ao dia a dia do sujeito, pois, o brincar é um processo em que todos, portanto, entreter-se, percebem, sociabilizam, informam, trocam conhecimentos e provocam uns aos outros e compartilham, gradualmente, com o mundo a sua volta (LIMA, 2019). É interessante compreender o que de fato podemos expressar quando pronunciamos o brincar em todos os sentidos, e entendemos que o brincar não é somente uma prática de brincadeira e recreação (Martins; Costa; Souza, 2020).

O jogo permite a criança formas de desenvolvimento importante no processo de aprendizagem, corporal, intelectual e sentimental, o jogo proporciona vários privilégios ao sujeito, morais, mentais e corporais, pois, é de uma relevância para a evolução do ser humano como sujeito, assim como os jogos as brincadeiras são de suma importância para o desenvolvimento da criança na educação infantil, pois através do aprender a respeitar regras e favorecer a autonomia. (LIMA, 2019).

A importância dos jogos e brincadeiras durante o processo de aprendizagem, conceituar jogo, brinquedo e brincadeira, definir categorias de jogos e sua aplicação na pedagogia e demonstrar o papel do professor nesse processo. Através das pesquisas realizadas, pretende-se apresentar algumas concepções pedagógicas tais como: a tradicional, a sociointeracionista e a construtivista através do tempo até a nossa atualidade, reconhecendo o papel do jogo e da brincadeira no desenvolvimento cognitivo e na construção do conhecimento da criança. Convidamos o leitor a mergulhar nessa pesquisa e descobrir as diversas possibilidades que os jogos e as brincadeiras oferecem no processo de construção do conhecimento e na formação de um sujeito unilateral que participa ativamente na sociedade inserido.

1.1 Objetivo geral

Descrever o processo de jogos e brincadeiras para a aprendizagem da criança na Educação Infantil.

1.2 Objetivos específicos

- Conceituar a história dos jogos e brincadeiras;
- Especificar o papel do professor nos jogos na educação;
- Falar sobre a importância dos jogos nas brincadeiras na Educação Infantil;
- Aplicação de jogos na sala de aula.

1.3 Problema

Qual é a importância dos jogos e brincadeiras no processo de ensino aprendizagem?

1.4 Hipótese

Os jogos e brincadeiras contribuem no processo da construção do conhecimento na Educação Infantil, por ser livre e espontâneo, sendo que as crianças interagem melhor entre si e com os adultos.

1.5 Justificativa

A contribuição dos jogos e brincadeiras na aprendizagem e desenvolvimento da criança, serão interpretados com a sua didática pedagógica. Abordando sua importância na educação no processo da construção de conhecimento da criança. Convidando o leitor a mergulhar nessa pesquisa e descobrir as diversas possibilidades que os jogos e as brincadeiras oferecem no processo de construção do conhecimento e na formação de um sujeito unilateral que participativamente na sociedade inserido.

2 REVISÃO DE LITERATURA

2.1 Conceituar a história dos jogos e brincadeiras;

Para entender a história e o significado dos jogos infantis é preciso examinar as raízes folclóricas. Os ensinamentos clássicos que comprovem que os princípios das origens brasileiras se devem a miscigenação de três distintos gêneros que são: a vermelha, a negra e a branca descendente dos colonizadores. Na Antiguidade os jogos eram de fato conquista com natureza sagrado e estes jogos refletia ao redor dos grandes centros, dos quais só compareciam à aristocracia a elite (Costa, 2021).

A tendência pedagógica tradicional é marcada pelo conhecimento inquestionável onde a relação professor-aluno é pautada pela autoridade e disciplina. As aulas são baseadas na memorização e repetição através de exposições. Essa tendência pedagógica foi e é muito presente em nosso modelo de educação. Pode-se observar que esta concepção de ensino é marcada pelo autoritarismo, o jogo fica distante pelo seu caráter participativo/prático (KISHIMOTO, 1994).

A partir do Renascimento, começou-se a pensar no jogo como uma atividade de inteligência que facilita os estudos, tornando-se correta para a aprendizagem dos conteúdos escolares. Assim a forma lúdica deveria ser a maneira para o pedagogo ensinar. Esquecer a palmatória e a forma verbalista comum nessa época. Partilhavam desse pensamento. O jogo muitas vezes é ausente na escola pela falta de consciência quanto ao seu caráter prático, a disciplina é outro fator que faz o professor ponderar ao utilizá-lo. Desse modo, a criança consegue realizar atividades ao jogar, de outra forma, em sala de aula não realizariam (Apud KISHIMOTO, 1994, P. 119).

Segundo Freire (2005), a perda de controle sobre os alunos muitas vezes faz com que os educadores abram mão de utilizar o jogo como método educacional, mesmo que a intenção seja apenas utilitária e acabam por apenas seguir o livro didático. Desse modo, a criança consegue realizar atividades ao jogar, de outra forma, em sala de aula não realizariam.

Na atualidade o jogo é altamente valorizado pelo seu valor educacional característico. Jogar educa, assim como viver educa: sempre sobra algo. O jogo tem sido muito utilizado no âmbito educacional, pois auxilia no processo de ensino-aprendizagem e várias são as razões que nos fazem refletir, são elas: A tendência lúdica do ser humano; A associação entre o prazer e o esforço instintivo; A excitação ao jogar; estimulo do pensamento (Costa,2017).

A finalidade da Educação Infantil, segundo a LDB 9394/96, é aprimorar o estudante em aspecto global. A diversão infantil é diferente do mundo adulto, porém o universo da criança, ao se divertir, conhece a questionar o universo das imediações. Para o homem, é o inverso, o jogo é o distanciamento do que é verdadeiro (HUIZINGA, 1971).

Conforme prever o artigo 227, caput, da Constituição Federal de 1988:

> "É dever da família, da sociedade do Estado assegurar à criança, ao adolescente e ao jovem, com absoluta prioridade, o direito à vida, à saúde alimentação, à educação, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade, e à convivência familiar e comunitária, além de colocá-los a salvo de toda forma de negligência, discriminação, exploração, violência, crueldade e opressão".

Segundo mostrado na figura 1, o brincar é indispensável para a socialização das crianças, lembrando que é um direito pelo artigo 227 estabelecido pala Constituição. Muitas vezes essa fase do brincar não é vista com muita importância, sabendo que o desenvolvimento da criança estar ligado no brincar, no jogar, este é um momento em que a criança se expressa, manifestando sentimentos, percebendo que através do jogo a criança compreende o mundo em que estar inserido, construindo sua autonomia.

Figura 1- Toda criança tem o direito de brincar.

Fonte: http://profmartinha.blogspot.com/2011/03/mec-defende-brincadeiras-em-toda.html

Atualmente é sabido que a ludicidade é inerente ao ser humano, haja vista que, consoante o exposto por Teixeira (2012), os jogos, brinquedos e brincadeiras ocupam um lugar primordial na vida do indivíduo, desde os povos mais antigos até as mais modernas civilizações, mostrando-se essencial na vida e desenvolvimento saudável de crianças e adultos desde os primórdios da humanidade.

Posto isso, entende-se que o ato de brincar, de jogar, de inventar histórias dentre tantas outras formas de adaptação da realidade, sempre se fizeram presentes no progresso civilizatório das sociedades, sendo, portanto, indispensáveis para o pleno amadurecimento do indivíduo, já que durante essas atividades as crianças são capazes de demonstrar suas aflições,

> e por meio das atividades artísticas, as crianças podem expressar seus sentimentos, podem revelar conflitos, liberar angústias, ansiedades, emoções... Para o educador atento, a observação e a percepção desses conteúdos serão de grande valia para propor caminhos onde elas encontrarão o entendimento e, quem sabe, soluções para seus conflitos, se for o caso [...] (BACELAR, 2009, p. 80).

A respeito da inerência do brincar e das brincadeiras na vida do ser humano, Carmo (2017) esclarece que tais atividades, do mesmo modo que a prática dessas, não são recentes.

Logo, cabe levar em consideração que muitos dos brinquedos e brincadeiras conhecidos na contemporaneidade tiveram suas origens ainda nas primeiras civilizações, mas foram transmitidos de geração em geração, tornando-se amplamente conhecidos nos núcleos familiares e sociais, já que o desenvolvimento e a implementação desses no cotidiano é, inclusive, anterior as questões capitalistas e de mercado, pois referem-se a questões emocionas e, em muitos casos, trazem consigo memórias afetivas substanciais para o crescimento saudável, assim como para a resolução de adversidades.

Carmo (2017), destaca que:

> a história do brinquedo é tão antiga quanto a história do homem! Muitos brinquedos que existem hoje nasceram nas grandes civilizações antigas, e vários deles permaneceram inalterados ao longo do tempo. Dos homens das cavernas, a bola. Do Egito, herdamos o jogo-da-velha, boneca e as bolinhas de gude. Da China, o dominó, os cata-ventos e as pipas. Da Grécia e da Roma, vieram as cinco Marias, pernas-de-pau e as marionetes (CARMO,2017, p.25).

Em consonância com o trecho supramencionado, importa destacar que a ludicidade implica em atividades democráticas e acessíveis a todos os cidadãos, independentemente de classe social, etnia, razões socioeconômicas ou políticas; pois não se faz necessário a introdução de brinquedos

e jogos caríssimos, mas, na maioria dos casos, apenas da imaginação daqueles que estão integrando a brincadeira.

Na perspetiva de Ferland (2006), a brincadeira pode ser vista como livre ou estruturada. Na brincadeira livre, as crianças tomam decisões sobre o que querem fazer e quais os brinquedos ou materiais que querem utilizar. Este autor defende que “este tipo de brincadeira favorece a imaginação, a fantasia e a criatividade da criança. ” (p.53). As brincadeiras estruturadas são atividades que envolvem regras e o cumprimento das mesmas.

2.2 **O papel do professor nos jogos na educação**

A educação no Brasil já passou por momentos de fracassos e de vitórias e muitas descobertas aconteceram no âmbito da educação. O professor atualmente também é chamado mediador ou educador, por muito tempo foi considerado o protagonista no processo de ensino. Na figura do professor habitava todo conhecimento. Na pedagogia tradicional, a relação aluno / professor dá-se de forma burocrática, o que diminui a capacidade criadora dos docentes e limita sua espontaneidade (Freitas; Becker, 2020).

Os jogos podem ser utilizados amplamente para ajudar a conter os impulsos violentos, para aprender regras, concentração, desinibição, socialização em grupo, organização, percepção de espaço, desenvolvimento, além de trabalhar o lado emocional e o afetivo. Pode ainda ser usado para trabalhar casos de preconceitos existentes entre os alunos. A criança pode chegar ao aprendizado pelo seu próprio caminho e no seu tempo. Logo, um bom educador busca estar próximo e atento aos seus alunos. Na Educação Infantil as crianças conversam muito com o que estão vivenciando naquele momento, dessa forma, cabe ao professor saber lidar com a socialização trabalhando conforme a necessidade de cada aluno, partindo de seu cotidiano (SILVA, 2019).

Assim sendo, o professor atuará como dinamizador, facilitador ou motivador da aprendizagem para que a criança atinja os objetivos. Esse processo de mediação nem sempre é fácil e exige do professor a reflexão para um melhor aprendizado do aluno. É importante que o educador planeje suas aulas utilizando a brincadeira em sala de aula como ferramenta de aprendizagem. A organização através do planejamento é muito importante, o professor deve ter consciência dos seus objetivos e se organizar segundo as necessidades e interesses da turma para se obterem os resultados desejados (Souza; Juvêncio; Cardoso, 2019).

O jogo coletivo e cooperativo pode ajudar a desenvolver aspectos de convivência em grupo, estimulando a amizade, a criatividade, a solidariedade, a espontaneidade, a motivação e a capacidade de organização em grupo. É importante que o educador promova um ambiente de compreensão e aceitação, onde todos se respeitem e ganhar seja somente uma consequência. O jogo deve incentivar o auto aperfeiçoamento. A cooperação e a solidariedade também são aspectos importantes a serem trabalhados e vão além da competição. As atividades devem ser agradáveis e desafiadoras, onde o brincar não se torne uma obrigação (Santana, 2019).

Segue na figura 2, uma demonstração de que os jogos cooperativos são dinâmicos de grupo que têm por objetivo despertar a consciência de cooperação e promover efetivamente a ajuda entre as pessoas. No jogo cooperativo aprende-se a considerar o outro que joga como um parceiro e não como um adversário fazendo com que a pessoa aprenda a se colocar no lugar do outro, e não prioriza apenas suas necessidades. O jogo é visto como um dos recursos do professor em condições objetivas para envolver o aluno no arranjo social global e essencial nas diferentes práticas socioculturais, ainda que nos dois modelos educacionais: a escola tradicional e a escola progressista. O jogo é desenvolvido a partir de regras (Costa, 2017).

Figura 2- Jogos cooperativos.

Fonte: http://efjogoscooperativos.blogspot.com/2014/11/jogos-cooperativos-e-inclusao.html

Considerava que o método científico deveria subsidiar as atividades em sala de aula de maneira que o conhecimento fosse trabalhado de forma experimental, socialmente, desde a infância, com o objetivo de torná-lo comum. Seu princípio é de que o caminho mais viável para aprendizagem é o fazer. Para ele, o aprendizado só se dará quando os alunos sob conveniente mediação se movam por intenções que liguem suas impulsões e desejos a propósitos definidos, ideias e valores (Silva, 2019).

Ao vivenciar a unicidade do significado do jogo e do material pedagógico, o professor ao elaborar atividades de ensino, deve considerar a capacidade do aluno, os elementos culturais e os instrumentos (materiais e psicológicos) capazes de colocar o pensamento da criança em ação. O importante é ter uma atividade que oriente a aprendizagem. A atividade deve permitir situações que possibilitem a intervenção, levando o aluno a elevar seu conhecimento. Assim, a importância do jogo está na possibilidade de aproximar o aluno do conhecimento científico (Costa, 2021).

O respeito pelo aluno é não o limitar em seu desenvolvimento, oferecendo-lhe vários meios para desenvolver suas ações, dando-lhe autonomia, acolhendo-o e conhecendo melhor o aspecto sociocultural em que está inserido para assim trabalhar para conduzi-lo ao pleno desenvolvimento. Os pedagogos concordam que a melhor situação de aprendizagem está onde a atividade proposta é agradável e satisfatória ao aprendiz e que não há como diferencia do jogo, mas, a considera uma atividade integrada: jogo- trabalho (Souza; Juvêncio; Cardoso, 2019).

Já com crianças mais velhas, as regras pré-estabelecidas são importantes, podendo trabalhar com jogos coletivos e cooperativos, onde a estratégia para vencer a competição é decidida pelo grupo de jogadores e é preciso contar com a colaboração do outro (PIAGET, 1978). Um exemplo é o jogo de dominó em dupla, onde para vencer o desafio um jogador conta com o movimento do parceiro.

Dentro da pedagogia tradicional, a relação aluno / professor dá-se de forma burocrática, o que diminui a capacidade criadora dos docentes e limita sua espontaneidade. O que se observa é um desempenho mecânico, a partir de posições legalmente definidas. O professor se torna o transmissor do conteúdo e o aluno é um mero receptor desse conteúdo sem poder intervir e nem questionar tais conhecimentos (QUEIROZ e MOITA, 2007).

Conforme mostrado na figura 3, na Educação Infantil o papel do professor é de suma importância para o desenvolvimento da criança trabalhando como mediador no brincar e no jogar,

a partir daí construindo conhecimento e aprendizagem entre o ensino aprendizagem. Proporcionando hábitos de responsabilidade do trabalho, adquirindo domínio da linguagem simbólica.

Figura 3-A importância do professor nos jogos e brincadeiras

Fonte: Joel Rocha/SMCS (2014)

2.3 A importância dos jogos na Educação Infantil

No meio educacional a questão do jogo está além de ganhar ou perder. Está voltada para a aprendizagem mútua, onde o interesse do aluno deve ser desperto. Por muito tempo os jogos foram vistos apenas como um momento de recreação. Principalmente os norte-americanos, tentaram contrapor a conduta lúdica, conduta séria, dizendo que o jogo seria desprovido de estrutura, organizada e, oposição as atividades sérias, que seriam regulamentadas (Lamblem; Jesus, 2018).

O jogo tem uma grande importância no que se refere à aquisição de conhecimento no ambiente escolar. O aprendizado da criança poderá ser aguçado desde os primeiros momentos nesse

âmbito, pois o jogo e a brincadeira tem efeitos no desenvolvimento cognitivo, social físico-motor e emocional, como já foi dito anteriormente. Professor como mediador poderá intervir sempre que achar necessário, pois o aprendizado é intencional cabendo-lhe chegar ao ponto desejado: poderá propor regras sem, no entanto, impô-las, para que a criança tenha a possibilidade de tomar decisões e trabalhar o desenvolvimento social e político dela e do grupo (Claparéde, 1934)

Por muito tempo os jogos foram vistos apenas como um momento de recreação. Alguns autores, principalmente os norte-americanos, tentaram contrapor a conduta lúdica - "conduta séria" dizendo que o jogo seria desprovido de estrutura, organizada e, oposição as "atividades sérias", que seriam regulamentadas (HUIZINGA, 1971).

O lúdico é de grande importância no aprendizado tendo função não só de distrair, mas de também instruir. Ao analisar os jogos matemáticos, por exemplo, percebe-se que a criança desenvolve raciocínio lógico, melhorando assim a comunicação e assim acontece a socialização e o aprendizado significativo. O jogo, quando bem-planejado, poderá ser um desafio, despertando pensamentos reflexivos do aluno, além de promover alegria e prazer (Martins; Costa; Souza, 2020).

Parece haver um acordo entre educadores sobre a necessidade de se alterar o processo de ensino-aprendizagem da matemática, considerando a poucas motivações que a disciplina traz aos alunos e o distanciamento que existe daquilo que se aprende na escola e a aplicação no exercício de cidadania. O aluno preciso alcançar a autonomia e o fazer repetitivo e mecânico não propicia essa prática (Deluca, 2018).

Os jogos tradicionais poderão ser usados como conteúdo escolar e alcançar dois objetivos: deverá aproximar o aluno das tradições e do seu meio social; potencializar atividades lúdicas sob o olhar recreativo e social, ou seja, o jogo pelo simples prazer de jogar. Isso ensinará os alunos a respeitar e valorizar as tradições da comunidade: onde a criança poderá ter conhecimento do jogo, suas origens e suas variantes. Também a possibilidade e suas limitações o que leva a diversas formas de se relacionar e interiorizar regras, normas, etc. (Souza; Juvêncio; Cardoso, 2019).

A ludicidade na educação passa até maior visibilidade sob influência dos educadores Froebel (1995), entre outros que criticavam o método de ensino de sua época. Froebel possibilitou que o jogo fosse entendido como objeto e ação de brincar e como uma forma em que as crianças tenham liberdade e espontaneidade na sala de aula

Conforme demostrado na figura 4, os jogos são importantes para o desenvolvimento visual e social da criança, exercitando o processo mental e o desenvolvimento da linguagem e seus

hábitos. Possibilitando uma aprendizagem prazerosa proporcionando que a criança possa expressar seus medos, suas fantasias, sentimentos e desejos. Aprendendo a lidar com as derrotas e vitorias, compreendendo as várias formas de seus próprios sentimentos.

Figura 4- Jogos na Educação Infantil

Fonte:https://educador.brasilescola.uol.com.br/sugestoes-pais-professores/jogos-brinquedos-brincadeiras-no-aprendizado-crianca.htm

O jogo também propicia a aprendizagem cooperativa ou a forma de organizar os alunos para trabalhar em grupos heterogêneos podendo realizar tarefas didáticas. Os alunos precisam atingir objetivos comuns. Pode ser proposto atividades como quebra-cabeças ou criar torneios e competições onde o propósito será, de maneira conjunta, chegar a um determinado fim. Os jogos cooperativos proporcionam um ambiente de cooperação e participação plena e propicia a compreensão estratégica e afetiva que envolve diferentes situações (Costa, 2021).

A principal característica é a capacidade de absorver a atenção do participante num clima de entusiasmo. No decorrer do jogo existe um sentimento de tensão intercalado por um sentimento de alegria e descontração. E no envolvimento emocional que está a essência do jogo. A atmosfera

predominante é de espontaneidade. Mesmo tendo regras no jogo, o jogador poderá contar com várias opções de atuação, dependendo somente da sua criatividade. É o caso do futebol, onde, mesmo com limitações de regras, o desempenho de cada um depende da vontade e iniciativa. Durante o tempo disponível do jogo, uma série de ações são realizadas, o que envolve mudança e alternância de movimentos. Isso imprime dinamismo e torna o jogo fascinante (Lamblem; Jesus, 2018).

Assim através dos elementos que constituem o jogo, verifica-se que não existe razão para não se trabalhar com jogo, como também não se há oposição entre a atividade lúdica e a “atividade séria”. Jogo e trabalho podem muitas vezes confundir-se. Tanto o trabalho principalmente os trabalhos espontâneos, como a ação lúdica, poderão estar revestidos da mais profunda seriedade (Souza; Juvêncio; Cardoso, 2019).

2.4 A aplicação dos jogos em sala de aula

Algumas crianças e jovens tem certa resistência à escola e ao ensino, por não ser lúdico, nem sempre é prazeroso. Carneiro (1995, p.66) destaca que toda a pessoa tem cultura lúdica, sendo possível então argumentar que a cultura lúdica é produzida pelos indivíduos e que é construído em todo tempo por meio do brincar espontâneo das crianças em todas as sociedades.

Antunes (2005) aponta que a concepção de cultura lúdica é historicamente construída ao longo do tempo e que foi sofrendo mudanças, conforme a sociedade foi evoluindo, não mantendo sua forma com o passar dos séculos.

Pode-se observar que aquele professor que adota características lúdicas na escola muitas vezes encontra resistência, pois muitas pessoas ainda acreditam que os jogos e brincadeiras perturbem a ordem e cause indisciplina, oposto a essa hipótese: (HUIZINGA, 2007, p 33) afirma que o verdadeiro jogo em si "cria ordem e é ordem, uma ordem eficaz para o aprendizado dos alunos"

Segundo Caputti e Bozzo (2007) através do jogo e da brincadeira, a criança tende a desenvolver a comunicação, ou uma abertura de diálogo com o mundo das crianças e dos adultos, onde o controle interior, as autoestimas são desenvolvidas e estabelecidas relações de confiança consigo mesma e com os outros.

> O jogo estar presente na escola, quer o professor permita quer não. Mas é um jogo de regras marcadas, predeterminadas, em que a única ação permitida à criança é a obediência, ou melhor, a submissão. (DIAS, 1996 p.54)

A citação acima nos faz refletir, como educadores, quais jogos queremos proporcionar para nosso futuro aluno. Dias (1996) ainda cita a importância de desacelerar o direito da criança a uma educação que respeite seu processo de construção do pensamento e leve em consideração suas especificidades.

Ao se considerar que a criança aprende de modo intuitivo, adquirindo noções espontâneas, em processos interativos, envolvendo o ser humano por inteiro com as suas cognições, afetividade, corpo e interação com o meio social, o brinquedo desempenha papel relevante para desenvolvê-la (KISHIMOTO,2005, p. 46). Jogos e brincadeiras podem trabalhar habilidades e conceitos que podem ser utilizados em situações de recreação ou em sala de aula. Tais atividades desenvolvem a percepção espacial, memorização, além de propiciar, noções básicas de cores e formas geométricas.

Segundo Caputti e Bozzo (2007) através de jogos e brincadeiras, crianças adquirem e transformam conceitos. São parceiros na aprendizagem, cabendo ao professor respeitar a forma de pensar e agir de cada criança. Os autores ainda afirmam que durante décadas, ou até mesmo séculos confundiu-se o ato de “ensinar” com “transmitir”. O aluno era agente passivo no processo e o professor era o detentor e transmissor do conhecimento. Acreditava-se que o aprendizado acontecia por repetições e memorizações de exercícios e conteúdo. Quando não ocorria o aprendizado, a responsabilidade pelo fracasso era cobrada somente do aluno.

Conforme evidenciado na figura 5, os jogos e brincadeiras aguça a imaginação das crianças desenvolvendo a atenção, concentração, proporcionando o aprender fazendo, ou seja, desenvolvendo os aspectos socioemocional. Entende-se que a evolução integral se dá que os jogos contribuem com o desenvolvimento da afetividade, socialização das crianças.

Figura 5- A importância do jogo na sala de aula

Fonte:https://proaisesilvaartedeeducar.blogspot.com/2018/03/jogos-de-somar-para-educacao-infantil.html

2.4.1 Tipos de jogos e brincadeiras

Jean Piaget (1896-1980) escreveu uma extensa obra de extrema complexidade. Criou a epistemologia genética com intuito de investigar o processo da construção do conhecimento no campo cognitivo, afetivo, biofisiológico e social.

Em seus estudos Piaget (1978) apresenta os jogos divididos em três grupos: jogos de exercício ou jogos sensórios motores; jogo simbólico; jogo de regra. Os Jogos de exercício ou jogos sensórios motores aparecem nos primeiros dezoito meses do desenvolvimento da criança. Essa é a fase de exploração do mundo, em que a criança toma conhecimento de seus sentidos, sensações e movimentos. Nesse primeiro estágio não é observado propriamente imitação, mas sim a descoberta do espaço, formas, cores, sons e a percepção do corpo e seus limites, que tendem a ser superados a cada movimento.

O ato de jogar é natural ao ser humano. Agitar braços, sacudir objetos, emitir sons, engatinhar, andar, correr, são atividades lúdicas que tem por objetivo o prazer do funcionamento corpóreo. Nessa fase, a criança atua por meio de ações reflexas, adquirindo noções de tempo, espaço e causalidade através do convívio com o meio onde está inserida. Nessa fase de

desenvolvimento, acredita-se que a criança não tenha a capacidade mental de representar eventos ou saber sobre passado e futuro (PIAGET, 1978).

O jogo de regra inicia mais ou menos aos quatro anos de idade e nunca mais desaparecem. São separados em dois tipos: regras transmitidas e regras espontâneas. As transmitidas são evidenciadas nos jogos institucionais, impostos por influência de gerações passadas. Os jogos de regras espontâneas são os de natureza contratual e momentânea. São jogos que envolvem combinações sensório-motoras ou intelectuais, da competência individual e regulado por um código passado de geração em geração ou por acordos improvisados por intermédio do jogo, a criança entra em contato com ela mesma, com a sociedade e com o mundo. Demonstra como realmente é e como se sente diante e dentro do meio em que se encontra. O jogo de regra contribui para o desenvolvimento social, levando a criança a ter uma melhor adaptação em relação as mudanças que ocorrem em sua vida, pois as necessidades são vencidas através da criatividade, onde a qualquer momento a regra poderá ser transformada para driblar um obstáculo, demonstrando assim o seu nível intelectual (PIAGET, 1965).

Segundo Vygotsky (1997), para os alunos da Educação Infantil, o brinquedo é importantíssimo, pois a criança associa o imaginário e o real. No momento em que entra em um contexto escolar, o jogar e brincar transforma as ações restritas, torna-se um papel fundamental em seu processo ensino aprendizagem, sendo algo diferente para a criança da pré-escola. De acordo com o autor brincadeira e o jogos não tem diferença onde, a realidade e a imaginação são coisas serias, não sabem diferencia-las. Mas já no pré-escolar a aprendizagem tem significados entre o que é realidade e o que é imaginação.

Jogos são um processo de ensino aprendizagem importantíssimo para socializar a criança na compreensão de regras onde aprendem a lidar com sentimentos, desenvolver a imaginação a criatividade e a resolver conflitos. Brincadeiras são atividades dominantes na infância. Durante a brincadeira, as crianças podem pensar e experimentar situações novas, ou mesmo do seu cotidiano, isentas das pressões situacionais (ANGOTTI, 2010).

De acordo com a figura 6, há vários tipos de jogos e brincadeiras onde, podemos aplicar no espaço escolar, de modo que cada faixa etária tem a sua compreensão e aprendizagem de formas diferentes. O jogar/brincar é coisa séria quando se trata de desenvolvimento infantil, capacitando as crianças a viver e sobreviver no mundo em que estar inserido, compreender que é importante para transformar uma sociedade.

Figura 6- Tipos de jogos e brincadeiras

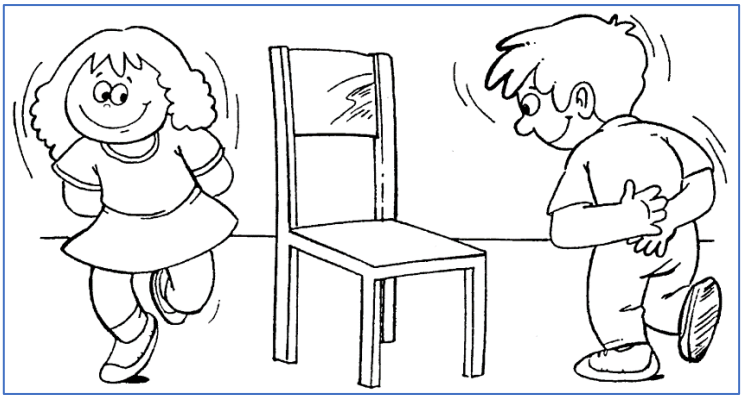
Fonte: http://professorjosealexandre.blogspot.com/2011/05/jogo-da-memoria-com-obras-de-ivan-cruz_15.html

Os jogos e brincadeiras eram transmitidos de geração em geração, causando grandes fatores que influenciam na participação das crianças em brincadeiras e sempre despertando a curiosidade dos alunos com atividades lúdicas e assim, resgatando os jogos e brincadeiras tradicionais, marcadas e passadas de gerações para gerações. Alguns jogos e brincadeiras como exemplo: dança da cadeira, cobra cega, pega-pega, corre cotia, bandeirinha, telefone sem fio, estátua, vivo ou morto, passa o anel, amarelinha, pula corda, cabo de guerra, pula elástico, entre outras... (LAMBLEM; JESUS, 2018).

De acordo com VIERA (2019**),** a dança da cadeira: atividade que propicia melhor integração e socialização do grupo. Exercita a agilidade e a rapidez de raciocínio. Consiste em uma

sequência de trocas de lugares, em que o participante tem que ocupar o seu lugar quando termina a música. (VIEIRA. Pág. 40).

Figura 7- A dança da cadeira



Fonte: http://jogobrincadeiracultura.blogspot.com/2014/07/danca-da-cadeira.html

Conforme evidenciado na figura 8, o jogo da cabra cega: atividade que propicia melhor integração e socialização do grupo. Exercitando a agilidade. Depois de decidir ou sortear quem vai ser a cabra-cega, os participantes vendam os olhos do escolhido e correm dele. Ao pegar alguém, a criança vendada tem de adivinhar quem é. Se acertar, o agarrado será a próxima cabra-cega. Se errar, continua na mesma. (VIEIRA, 2019)

Figura 8 A cabra-cega

Fonte: https://varievo.com/brincadeiras-de-crianca-cabra-cega/

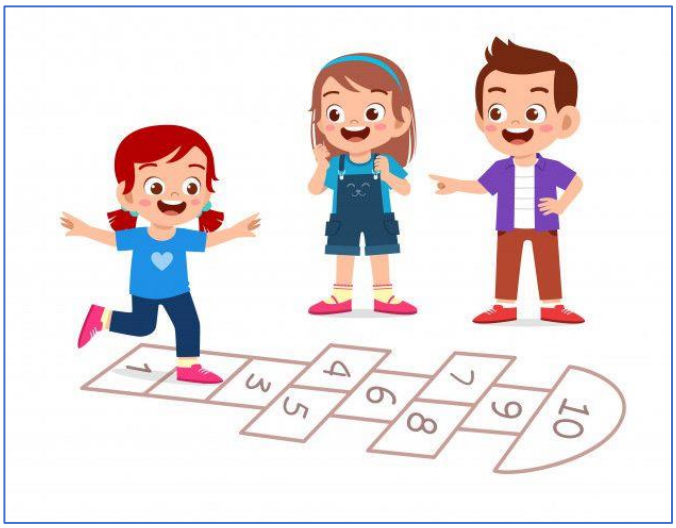
Segundo VIEIRA (2019), conforme demonstrado na figura 9 o jogo Corre cutia: atividade que propicia melhor integração e socialização do grupo. Exercita a agilidade e a rapidez de raciocínio. Nessa brincadeira, os participantes exercitam a noções de espaço e tempo.

Figura 9 -Corre cutia

Fonte: https://www.educlub.com.br/9-jeitos-de-brincar-de-corre-cutia/

O jogo da amarelinha demonstrado na figura 10: Ideal para desenvolver a noção de respeito às regras e aprender a esperar pela vez. Nessa brincadeira, os participantes exercitam a noções de espaço e tempo. (VIEIRA,2019)

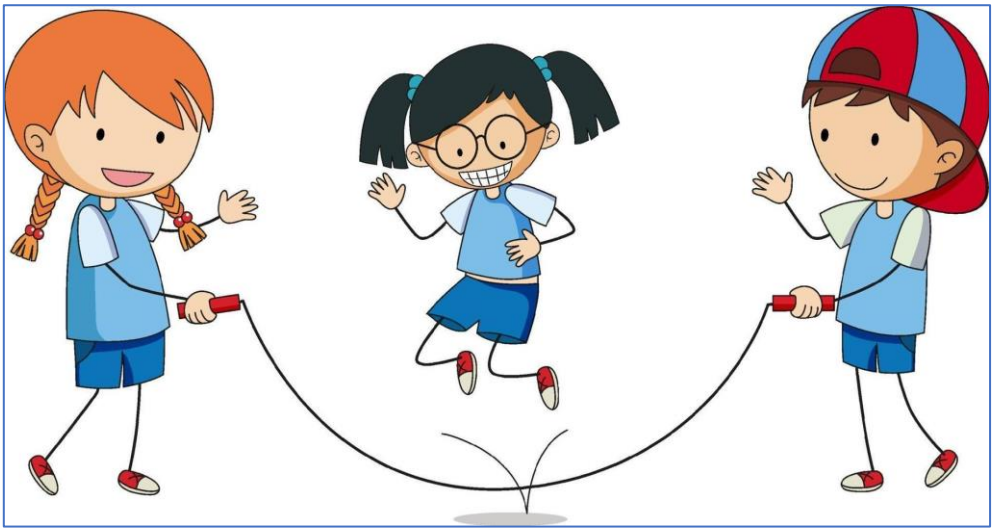
Figura 10-Amarelinha



Fonte: https://br.pinterest.com/pin/775393260837692098/

O jogo pula corda conforme mostrado na figura 11: atividade que propicia agilidade, condicionamento físico, cooperação, memoria, sequencia, lateralidade, socialização. No jogo básico dois participantes seguram cada um uma ponta da corda, batendo-a em círculo e de forma ritmada enquanto o terceiro integrante pula, assim que ela tocar o chão. Para deixar o jogo mais divertido tanto o ritmo das batidas quanto os pulos podem variar. (VIEIRA,2019).

Figura 11- Pula corda



Fonte: https://pt.vecteezy.com/arte-vetorial/2046945-kids-playing-jumping-rope-doodle-cartoon-character-isolated

3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A metodologia do estudo foi bibliográfica é de suma importância desde o início de uma pesquisa para o trabalho de conclusão de um curso de graduação, pois é através dela que começamos a pesquisar para conhecer o assunto a ser pesquisado, ou seja, desde o início, os conhecimentos já estudados, buscando analisá-los para responder seu problema do objeto de estudar ou comprovar suas hipóteses, adquirindo novos conhecimentos sobre o assunto pesquisado. Através da pesquisa bibliográfica o pesquisador faz o levantamento de informações que sejam relevantes na construção da pesquisa científica. Dessa forma, em uma pesquisa científica, a pesquisa bibliográfica é importante no levantamento de informações relevantes que contribuam no

desenvolvimento da pesquisa, na elaboração do tema e na revisão bibliográfica ou quadro teórico (GERHARDT; SILVEIRA, 2009).

A pesquisa cientifica com a metodologia de pesquisa bibliográfica inicia-se por meio de uma revisão da literatura de obras já existentes, no intuito de auxiliar o pesquisador na delimitação do tema e na contextualização do objeto problema (VERGARA, 2009).

Este estudo se enquadra nas características da pesquisa qualitativa, por meio da análise bibliográfica, a partir de Rizola e Fantin (2016), tendo como foco a sistematização e a análise das produções. Portanto, os estudos de revisão bibliográfica se utilizam fundamentalmente das contribuições dos diversos autores sobre determinado assunto. Para este estudo de revisão bibliográfica, foram selecionados 39(trinta e nove) trabalhos, publicados entre 1987 e 2021. A escolha dos periódicos brasileiros se deve a dois fatos: primeiro, pela abrangência no cenário científico nacional das revistas na área de Ensino; segundo, por reunirem, a dialogicidade da Educação e A importância dos Jogos e brincadeiras para aprendizagem na Educação Infantil. Face ao exposto, apresenta-se, na sequência, o delineamento metodológico.

O delineamento metodológico do presente estudo é caracterizado como uma pesquisa bibliográfica e situa-se no campo das pesquisas educacionais de abordagem descritiva. Referindo-se aos pesquisadores que adotam esta metodologia de pesquisa bibliográfica. Portanto, o delineamento metodológico adotado nesta monografia tem início na escolha dos trabalhos que serviram como fonte bibliográfica. A triagem para eleição das revistas teve como critérios: ser nacional, publicação temática com foco na Educação, apresentar relevância acadêmica na Área de jogos e brincadeiras, e disponibilidade na página do periódico *"on-line"* para consulta. As fontes foram arroladas principalmente em meio digital, sendo elas: revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento, Revisão da literatura e revisão sistemática da literatura, Repositórios de Universidades Federais e Ministério da Educação. Todos esses trabalhos se constituem como referências e ampla participação de pesquisadores que atuam na área de Educação e apontar jogo e brincadeiras.

Os descritores utilizados na busca foram: "Aprendizagem", "Brincar" "Jogo". No total foram 39(trinta e nove) trabalhos publicados com temáticas na perspectiva do jogo e brincadeira. Após a leitura dos títulos, resumos e palavras-chave de cada trabalho, selecionou-se nove textos que atendiam ao objetivo desta monografia. Em seguida, ocorreu o processo de categorização. O tratamento dos dados foi realizado com base na técnica de Análise de Conteúdo (BARDIN, 2016),

a partir da leitura dos trabalhos selecionados. Entretanto, encontrou-se dificuldade de extrair informações necessárias para a compreensão dos textos em alguns resumos e nesses casos, para superar as limitações encontradas, foram realizadas a leitura na íntegra do trabalho, de modo a coletar informações que respondessem ao objetivo.

De posse das informações, iniciou-se a leitura e triagem dos textos, em outros termos, partiu-se para análise e interpretação do material conforme o tema escolhido. Após este ter sido organizado e categorizado em áreas temáticas, iniciou-se a redação, desta forma, culminando o ciclo da pesquisa de revisão bibliográfica.

4 APRESENTAÇÃO E ANÁLISE DOS DADOS

Refletindo no objetivo do estudo que aborda o jogo e o brincar no ensino infantil, segundo Piaget e Vygotsky se trata de uma ferramenta indispensável para o desenvolvimento da criança, pois demostra e amplia a conexão de afetividade no processo de socialização e no ensino aprendizagem.

De tal maneira que para Piaget como para Vygotsky é citado de maneira como uma transição do presente das condições da necessidade de cada criança, para Piaget a criança transforma o real através das suas expectativas e necessidades, já Vygotsky a criança cria com a sua experiência, do meio em que estar inserida com as suas vivencias, tornando o indivíduo capaz e flexível para que possa enfrentar os desafios da vida.

O método de aprendizagem para Piaget, o conhecimento depende do estágio de desenvolvimento alcançado pelo o indivíduo, já na visão de Vygotsky, a facilidade da aprendizagem se dá das funções mentais, concordando sempre que a criança adquire tudo isso antes do primeiro contato com o ambiente escolar, já vem de casa com valores que lhe são ensinados. Após o primeiro contato no contexto escolar a linguagem tem um papel fundamental para o raciocínio logico, como memorização, a atenção e a formação de valores e princípios.

Para Piaget (1975) no jogo prepondera a comparação, porém, a criança compreende no jogar o que vivencia em seu dia a dia, na realidade, permitindo transformações em seu caráter intelectual.

Segundo a concepção de Piaget o conhecimento da inteligência da criança vem em função da socialização da criança com professores, colegas, etc. A aplicação de jogos e brincadeiras dentro da sala de aula estimula competências e habilidades, sendo relevante para a interação e jamais deve ser ignorada, dando melhores situações do desenvolvimento de aprendizagem da criança em sala de aula.

Com o amadurecimento, o simbolismo vai diminuindo e começam a ser substituídos por desenhos, trabalhos manuais, representações teatrais, construções com materiais didáticos. Nesse contexto, o computador pode vir a ser muito útil, se for bem utilizado.

O próprio Piaget afirmou:

> É evidente que os jogos de construção não definem uma fase entre outras, mas ocupam, no segundo e, sobretudo no terceiro nível, uma posição situada e no meio do caminho entre o jogo e o trabalho inteligente (PIAGET, apud RIZ, 1997, p.).

O jogo de regra inicia mais ou menos aos quatro anos de idade e nunca mais desaparecem. São separados em dois tipos: regras transmitidas e regras espontâneas. As transmitidas são evidenciadas nos jogos institucionais, impostos por influência de gerações passadas. Os jogos de regras espontâneas são os de natureza contratual e momentânea. (PIAGET, 1965).

O Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), no capítulo II em seu artigo 16, inciso IV afirma que brincar, praticar esportes e divertir-se é direito de toda criança brasileira. Na Declaração do Direito da Criança em seu Princípio 70 - diz que a criança terá a ampla oportunidade para brincar e divertir-se, visando os propósitos mesmos da sua educação; a sociedade e as autoridades públicas empenharem-se em promover o gozo deste direito. Nessa perspectiva, Kishimoto (1998) diz que ao brincar livremente a criança passa por um processo educativo espontâneo e aprende sem constrangimento de adultos.

Conforme mostrado no gráfico a seguir, fica claro que os jogos adequados são os que estimulam o raciocínio lógico, mas não podemos deixar de falar também dos jogos de faz de conta, pois sabemos que estimula a criatividade. Esses dados foram feitos com alguns professores Escola Municipal Mundo Encantado da Criança, podemos perceber que os professores entrevistados relatam de que as crianças gostam de brincar, mas com jogos com regras e de construções, a minoria trabalha com o faz de conta.

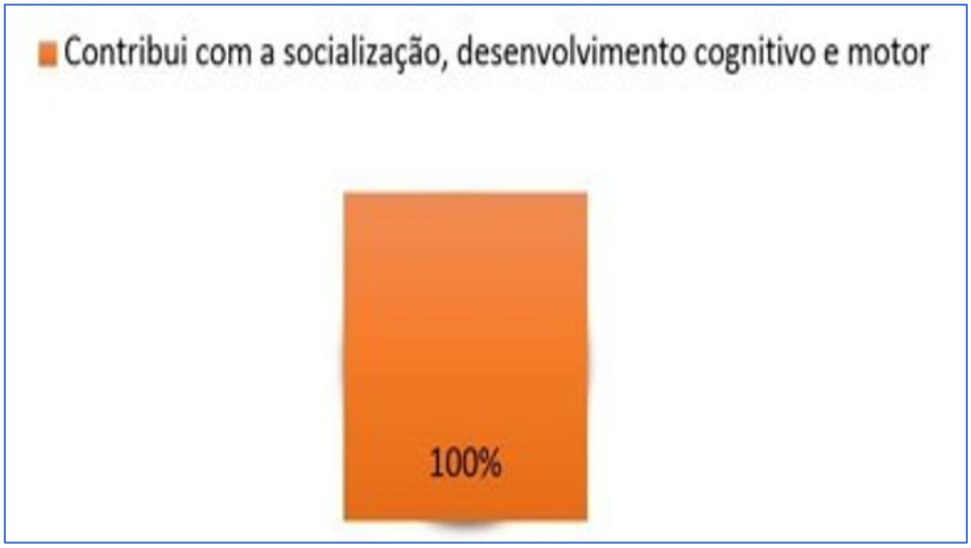
Gráfico 1- jogos adequados para criança.

Fonte: ORTEGA, Luciana.V. Nunes. DE JESUS, Anderson. Pesquisa de campo.2016.

Considerando os desafios colocados, há bastante tempo os autores e estudiosos tem resultado da importância dos jogos e brincadeiras para Educação Infantil, sabendo que grandes contribuições já foram dadas, podendo concluir de que com a brincadeira as crianças passam a fazer novas descobertas, desafios assim tendo um desenvolvimento no processo aprendizagem. Podemos citar os autores, Vygotsky, Piaget e Kishimoto coopera na metodologia de educação infantil, indicando um desempenho esclarecedor buscando passar de maneira clara e precisa as maneiras de motivar o brincar e jogar divertido. Diante disso, é notável a importância dos jogos e brincadeiras em todo um contexto escolar para que tenha o fortalecimento e o ensino através dos princípios expostos pelos teóricos da educação infantil, uma vez que essa formação vem ajudando para o desenvolvimento da criança.

Conforme demonstrado no gráfico 2, os jogos têm uma contribuição importantíssima para o desenvolvimento da criança no processo educativo, e na construção do saber. Esses dados foram feito através de uma pesquisa com professores da Escola Municipal Mundo Encantado da Criança, onde todos os educadores responderam que a socialização e o desenvolvimento cognitivo e motor contribuiram no processo ensino aprendizagem.

Gráfico 2 - contribuição do jogo na aprendizagem.



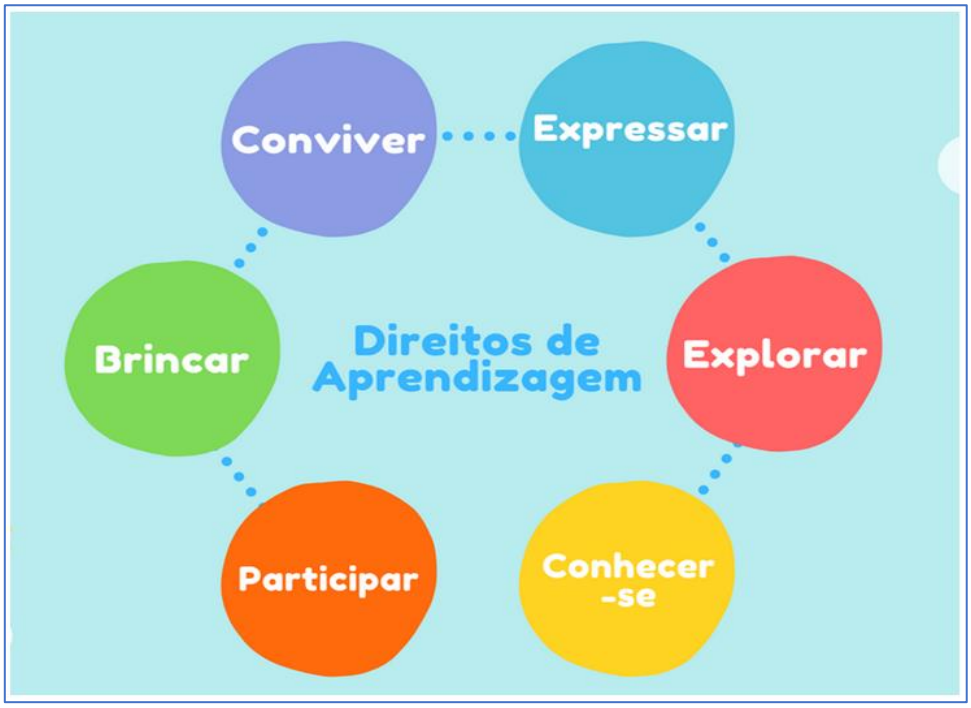
Fonte: ORTEGA, Luciana.V. Nunes. DE JESUS, Anderson. Pesquisa de campo.2016.

Considerando a existência dos jogos uma atividade importante para o desenvolvimento da criança, é importante o exercício no plano da imitação da capacidade de planejar, imaginar situações diversas do convívio, como também, o caráter social da ludicidade, do conteúdo e as regras ligada a cada situação. Segundo, para Piaget, (1990), os jogos simbólicos "consiste em satisfazer o eu por meio de uma transformação do real em função dos desejos", pois uma criança que brinca de casinha com boneca esta recriando sua própria vida, em outras palavras ele tem como função de assimilar a realidade da criança. Segundo o autor o jogo simbólico surge entre dois até os sete anos de idade, nesse momento a criança começa a representar, a simbolizar alguma atividade da vida real. O jogo simbólico possibilita que a criança desenvolva a sua imaginação e que compreenda o mundo e a realidade em que vive. Segundo Piaget (1990), esse jogo possibilita a criança para a realização de sonhos e 32 fantasias, revela conflitos, medos e angústias, aliviando tensões e frustrações. Desta forma Piaget (1990), diz que os jogos simbólicos têm as seguintes funções: assimilação da realidade ao "eu"; desenvolvimento da imaginação, da fantasia e a liberdade de regras.

De acordo com o demonstrado na figura 12, os direitos de aprendizagem, todo o processo de formação socialização, desenvolvimento de habilidades psicomotoras, sociais, físicas, afetivas, cognitivas e emocionais tem como base de auxilio de construção os direitos de aprendizagem.

Brincando a criança expõem seu sentimento, aprende, constrói, explora, pensa, sente, reinventa e se movimenta.

Figura 12”Direitos de aprendizagem”.



Fonte: Fluxograma: Direitos de Aprendizagem. https://mvceditora.com.br/2020/07/23/os-campos-de-experiencias-na-educacao-infantil/

Considerando que a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), com as suas categorias dos direitos de aprendizagem sendo um carro chefe , pois são eles que vão mudar a pratica para os futuros professores, precisando conhecer os seis direitos de aprendizagem que são: participar, brincar, conviver, expressar, explorar, e conhecer-se cada um tem a sua efetividade, o seu papel na educação a ser desenvolvidas de maneira onde, a criança possa construir e da significado sobre o meio em que estar inserida, sempre estando em busca de resolver os desafios no decorrer de cada fase de vida de cada criança através dos direitos de aprendizagem para que ocorra o desenvolvimento de cada um ali envolvido, sabendo que o brincar sempre estará envolvido nos direitos da criança da Educação Infantil.

Deve-se lembrar que o brincar é uma necessidade física, e que todos têm o direito de brincar. É uma experiência complexa e abundante.

> Brincar constitui-se, dessa forma, em uma atividade interna das crianças, baseada no desenvolvimento da imaginação e na interpretação da realidade, sem ser ilusão ou mentira. Também se tornam autoras de seus papéis, escolhendo, elaborando e colocando em práticas suas fantasias e conhecimentos, sem a intervenção direta do adulto, podendo pensar e solucionar problemas de forma livre das pressões situacionais da realidade imediata (BRASIL, 1998, p.23 v.2).

Para que se possa dar sentido é importante concluir que, para a criança a brincadeira, o brincar não se trata apenas de diversão, mas pode e deve ser vista como uma forma de educação, construção, socialização e desenvolvimento das suas potencialidades.

Assim mediante do que foi exposto Piaget e Vygotsky ambos enfatizam a necessidade de compreensão da gênese do processo de aprendizagem. Além disso não consideram os processos psicológicos como resultados estáticos que se expressam em medidas quantitativas, pois ambos valorizam a interação do indivíduo com o meio e enxergam o indivíduo como sujeito que atua no seu próprio processo de desenvolvimento.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente estudo buscou analisar a importância do jogo e da brincadeira na Educação Infantil, realizada de forma bibliográfica com ferramentas relevantes para o desenvolvimento educacional e social da criança. Os resultados apresentados possibilitaram reconhecer ao longo da história, teóricos como Vygostsky, Kishimoto e Piaget ajudaram para mudar anos de teoria pedagógica na variadas fonte e criatividade no contexto escolar. O lúdico é de extrema relevância para o crescimento integral dos pequenos, proporcionando à criança um desenvolvimento sadio e harmonioso, aumentando sua autoestima e a independência. Permitiu compreender como o jogo e a brincadeira são significativos para a criança, pois através deles, ela poderá conhecer, compreender e construir os seus conhecimentos, tonando-se cidadã do mundo.

Ao utilizar jogos e brincadeira na aprendizagem, a escola se tornará mais atraente para o aluno. É preciso, contudo, compreender o mundo infantil e assim poder adentrar no seu sonho, no seu jogo podendo assim jogar com ela.

O ideal é que o professor possa transformar o ato de brincar em atividade pedagógica para que vivencie o verdadeiro significado da aprendizagem com desejo e prazer. Ao brincar a criança adquire não só conhecimentos escolares, mas também sobre a vida.

O professor, ao valorizar a ludicidade na educação, facilitará o processo de ensino-aprendizagem nos seus mais variados campos bem como a afetividade, a psicomotricidade, a sociabilidade, a solidariedade e a cognição. Durante a Infância, a criança se torna única e singular, aprendendo a brincar, e ao aprender compreende sua realidade, sua cultura e o meio em que está inserida concebendo forma, conceitos, ideias e concepções, socializando-se cada vez mais através de interações.

O brincar auxilia no desenvolvimento integral da criança que no que lhe concerne passa a compreender o mundo em que está inserida. Brincar não é apenas uma forma de diversão, mas uma forma de educar. Para acontecer o aprendizado escolar é necessário a presença de um professor que irá favorecer e promover a interação, planejar e organizar ambientes para que o brincar aconteça, estimulando a competitividade e as atitudes cooperativas. Ao estimular a criança a brincar, o

aprendizado é facilitado. É necessário assegurar espaço físico adequado e recursos materiais para garantir que o aprendizado ocorra.

Ao pesquisar sobre o assunto observa-se a importância de mais pesquisas de modo a articular teoria e prática no processo de ensino aprendizagem, refletindo a efetiva relevância dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil.

Apontando à importância do assunto, consegue-se reconhecer a importância dos jogos e brincadeiras durante o processo de aprendizagem, conceituar jogo e brincadeiras, definir as categorias de jogos e sua aplicação na pedagogia e demonstrar o papel do professor nesse processo, facilitando assim a compreensão das possibilidades que a ludicidade proporciona no âmbito escolar.

Este trabalho nos trouxe contribuições relevantes para a nossa formação acadêmica, pois podemos ter um maior acervo acerca da importância do brincar e jogar na formação do indivíduo, nos possibilitando refletir da utilização deste recurso na Educação Infantil, sem reproduzir o modelo tradicional de ensino que estão enraizados nos profissionais da educação.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, J. M. **APLICAÇÃO DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL: Uma ênfase na educação do campo.** João Pessoa- PB. 2018.

ANTUNES, Celso. **O Jogo e a educação infantil: falar e dize/olhar e ver/escutar e ouvir.** Petrópolis, RJ, vozes 2017.

ANTUNES, C. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências: os jogos e os parâmetros curriculares nacionais**. Campinas: Papirus, 2005.

ANGOTTI, M. Educação infantil: para que, para quem e por quê? Campinas, SP: Alinea, 2010.

BACELAR, V. L. E. **Ludicidade e Educação Infantil**. Salvador: EDUFBA, 2009.

BROUGÈRE, G. **Brinquedo e Cultura.** 7. ed. São Paulo: Cortez, 2008.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. NBR **10520**: informação e documentação: citações em documentos: apresentação. Rio de Janeiro, 2002.

BARDIN, L. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2016.

BRASIL. Constituição (1988). Constituição da República Federativa do Brasil. Brasília, DF: Senado, 1988. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm. Acesso em 26 de agosto de 2021.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular.** Brasília, 2018. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase/. Acesso em 26 de agosto de 2021.

CAPUTTI, a.p. c; Bozzo, f.e.f. profª ms.(2007), **O papel do professor nos jogos e brincadeiras com crianças de 5 anos**. Acesso em 26 de agosto de 2021

CARMO, J. **José, a bola e a história do brinquedo.** Curitiba: Pimpão Livros e Materiais Pedagógicos Ltda, 2017.

CARNEIRO, M. A. B. **Aprendendo através da brincadeira.** Ande, Revista da Associação Nacional de Educação, ao 13, n° 21, Cortez Editores, 1995.

CLAPARÈDE, E. **– Psicologia da Criança e Pedagogia Experimental** – (tradução Turiano Pereira e Aires da Mata Machado) – Belo Horizonte: Imprensa Oficial do Estado de Minas Gerais, 1934.

CHATEAU, J. **O Jogo e a criança.** São Paulo: Summus, 1987.

COLL, César S. **A Aprendizagem escolar e Construção do Conhecimento**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1994.

COSTA, KATIA.A.O. **A HISTÓRIA DOS JOGOS E DAS BRINCADEIRAS**. São Paulo-SP. 2021.

DELUCA, Christopher. **AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM POR MEIO DE JOGOS E BRINCADEIRAS.** Queen's University, Canadá. Fevereiro 2018 (Inglês). Tradução: fevereiro 2018.

FERLAND, F. **Vamos brincar? Na infância e ao longo de toda a vida.** 2006. (1ª Edição). Lisboa: Climepsi Editores.

FONSECA, Artur; SILVA, Mario Sérgio Vaz. **PROCESSO DE INCLUSÃO SOCIAL POR MEIO DOS JOGOS COMPETITIVOS**. 2002. 18 p.[S.L]. Disponível em: <http://ojs.ufgd.edu.br/index.php/horizontes/article/view/6287>. Acesso em: 12 set. 2021.

FREITAS, S. A, BECKER. T.M. **A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO E O PAPEL DO PROFESSOR NA EDUCAÇÃO INFANTIL: UMA REVISÃO BIBLIOGRÁFICA EM PERIÓDICOS NACIONAIS**. Maceio-AL. 2020**.**

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do Oprimido**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2005, 42.ª edição.

FROEBEL, F. (2001) – **A Educação do Homem** (Tradução Maria Helena C. Bastos)- Passo Fundo/RS: UPF. GRAMSCI, A – Concepção Dialética da História – 10 ed. – Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1995.

GERHARDT, Tatiana Engel; SILVEIRA, Denise Tolfo. **Métodos de pesquisa** / [organizado por] Tatiana Engel Gerhardt e Denise Tolfo Silveira ; coordenado pela Universidade Aberta do Brasil – UAB/UFRGS e pelo Curso de Graduação Tecnológica – Planejamento e Gestão para o Desenvolvimento Rural da SEAD/UFRGS. – Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009.

GONÇALVES, Lady Jane; COSTA, Célia Regina Bernardes. **O Brincar na Educação Infantil como um Ato de Aprendizagem.** Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Ano 03, Ed. 02, Vol. 01, pp. 175-186, fevereiro de 2018. ISSN:2448-0959

HUIZINGA, Johan. homo ludens – **O jogo como elemento da cultura**. São Paulo, Universidade de são paulo e perspectiva, 1971, p.3.

KISHIMOTO, M. Tizuko. O brincar e suas teorias. São Paulo: Pioneira,1998.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e Educação**. São Paulo: Cortez, 2017.

LAMBLEM, S. G. S, JESUS, A. **A Importância do Jogo No Processo de Aprendizagem Na Educação Infantil.** São Paulo-SP. 2018.

LIMA, Alidiane Barbosa de. **O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL: JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS NO COTIDIANO ESCOLAR.** João Pessoa- PB. 2019

LINO, N.A. A. **A CONTRIBUIÇÃO DOS JOGOS E BRINCADEIRAS PARA A APRENDIZAGEM DAS CRIANÇAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL EM UMA ESCOLA PRIVADA.** João Pinheiro- MG. 2017.

LIRA, J. P. **O LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL**. Arraias-TO. 2019.

MARQUES, Maria Emília da Silva**. JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: O LÚDICO COMO FERRAMENTA DE ESTIMULAÇÃO DA APRENDIZAGEM.** Parnamirim/RN. 2016

PIAGET, Jean. **A representação do mundo na criança**. 2ª. ed. rio de janeiro: ideias e letras, [record, 1975]. 320 p.

PIAGET,Jean. **O nascimento da inteligência da criança.** Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

QUEIROZ, Cecília; MOITA, Filomena. **As tendências pedagógicas e seus pressupostos (fundamentos sócio filosóficos da educação)-** UEPB/UFRN, campina grande; natal, 2007. Disponível em: <http://www.ead.uepb.edu.br/ava/arquivos/cursos/geografia/fundamentos_socio_filosoficos_da_educacao/fasciculo_09.pdf>. acesso em: 26 ago. 2021.

RABELO, J. S. **A ORGANIZAÇÃO DO ESPAÇO NA EDUCAÇÃO INFANTIL E O DESENVOLVIMENTO INTEGRAL DA CRIANÇA: SENTIMENTOS E AÇÕES EM TURMAS DE PRÉ-ESCOLA.** Fortaleza-CE. 2017.

RIZOLA, J.; FANTIN, N. Revisão da literatura e revisão sistemática da literatura. **Revista de Educação do Vale do Arinos**, v. 3, n. 2, p. 23-39, 2016.

SANTANA SILVA, M.J**. O lúdico na educação infantil**. Bahia-BA. 2019.

SILVA, C.M.P. **O lúdico na educação infantil: aspectos presentes na prática docente.** 2019. 20 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia) – Unidade Acadêmica de Garanhuns, Universidade Federal Rural de Pernambuco, Garanhuns, 2019.

SOLER, Reinaldo. **Brincando e aprendendo com os jogos cooperativos**. 2ª. ed. [S.l.]: SPRINT, 2005.

SOUZA, M.N.J.; JUVÊNCIO, J.S.; MOREIRA, M.A. **Jogos e brincadeiras: o lúdico na educação infantil.** Fortaleza-CE. 2019.

TAVARES, Rita De Cássia, BORELLA, Douglas Roberto. **A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL.** Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Ano 04, Ed. 03, Vol. 05, pp. 106-116. Março de 2019. ISSN: 2448-0959.

TEIXEIRA, S. R. O. **Jogos, brinquedos, brincadeira e brinquedoteca: implicações no processo de aprendizagem e desenvolvimento.** 2ª Ed. Rio de Janeiro: Wak Editora,2012.

VERGARA, Sylvia Constant. **Projetos e relatórios de pesquisa em administração.**- 10. Ed.-São Paulo:Atlas, 2009.

VIEIRA, C. M. S. **Brincadeiras Populares: um resgate da cultura do brincar.** Ed 1ª. São Luís-MA. Editora IFMA, 2019.

VYGOTSKI, L. S. **Fundamentos da Defctologia**: Obras Escogidas V. Madri: Visor, 1997.

VYGOTSKY, L. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

VYGOTSKY, L. S. A formação social da mente. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

VYGOTSKY, L. S. A formação social da mente. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.