



Centro Universitário do Planalto Central Aparecido dos Santos - UNICEPLAC
Curso de Licenciatura em Pedagogia
Trabalho de Conclusão de Curso

Jogos e Brincadeiras: A Influência do brincar no Desenvolvimento Infantil nos anos Iniciais do Ensino Fundamental

Gama-DF
2022

Anne Kelly maia Lustosa

Jogos e Brincadeiras: A Influência do brincar no Desenvolvimento Infantil nos anos Iniciais do Ensino Fundamental

Artigo apresentado como requisito para conclusão do curso de Licenciatura em Pedagogia pelo Centro Universitário do Planalto Central Aparecido dos Santos – Uniceplac.

Orientador: Prof. M. Se. Welton Dias de Lima

Gama-DF

2022

Anne Kelly Maia Lustosa

Jogos e brincadeiras: A Influência do brincar no Desenvolvimento Infantil nos anos Iniciais do Ensino Fundamental

Artigo apresentado como requisito para conclusão do curso de Licenciatura em Pedagogia pelo Centro Universitário do Planalto Central Aparecido dos Santos – Uniceplac.

Gama-DF, 02 de dezembro de 2022

Banca Examinadora



Prof. MSc. Welton Dias de Lima
Orientador

Prof.(a) MSc. Eusiléia Pimenta Roquete Severiano
Examinadora

Prof.(a) MSc. Rhemora Ferreira da Silva Urzeda
Examinadora

Jogos e Brincadeiras: Influência do brincar no desenvolvimento Infantil nos anos Iniciais do Ensino Fundamental

¹**Anne Kelly Maia Lustosa**

Resumo:

Os jogos e brincadeiras são instrumentos de muita importância no desenvolvimento e aprendizagem da criança, no ambiente educacional pode ser um recurso pedagógico primordial, em destaque nos anos iniciais do ensino fundamental. O presente artigo possui como objetivos desenvolver uma pesquisa elucidativa da influência do brincar no desenvolvimento infantil; realizar uma pesquisa sobre os jogos e brincadeiras dentro do contexto do desenvolvimento da criança; analisar os conceitos sobre jogos e brincadeiras segundo Vygotsky no que se refere aos estímulos cognitivos na educação infantil; demonstrar os resultados do estudo sobre jogos e brincadeiras no desenvolvimento infantil. E apresentado conceitos e teoria do teórico Lev Semenovich Vygotsky que demonstra como os jogos e brincadeiras se apresentam no desenvolvimento e aprendizagem de um indivíduo, sendo assim concluir-se que os jogos e brincadeiras são de grande importância para a evolução da criança.

Palavras-chave: jogos e brincadeiras; desenvolvimento; aprendizagem.

Abstract:

Games and games are instruments of great importance in the development and learning of the child, in the educational environment they can be a primordial pedagogical resource, highlighted in the early years of elementary school. This article aims to develop an elucidative research on the influence of playing on child development; conduct research on games and games within the context of child development; to analyze the concepts of games and play according to Vygotsky with regard to cognitive stimuli in early childhood education; demonstrate the results of the study on games and games in child development. Concepts and theory of the theorist Lev Semenovich Vygotsky are presented, which demonstrates how games and games are presented in the development and learning of an individual, thus concluding that games and games are of great importance for the child's evolution.

Keywords: games and games; development; learning.

¹Graduanda do Curso de Pedagogia, do Centro Universitário do Planalto Central Aparecido dos Santos – Uniceplac. E-mail: maia.annekelly@gmail.com.

1 INTRODUÇÃO

Muitos se têm discutido, acerca de jogos e brincadeiras na educação, onde o tema se tornou presente na vida dos seres humanos desde os tempos mais remotos da humanidade. Segundo Vogt (2010) os jogos têm se apresentado desde a pré-histórias com o instinto de sobrevivência, e são apresentadas através das atividades em grupo, das pinturas rupestres e das atividades do dia a dia. As crianças primitivas jogavam e brincavam, sem ter consciência do que estava fazendo, fazia por prazer e diversão. Existem vestígios de que eram continuamente praticados e de diferentes formas: jogos de mímica, de lutas, danças guerreiras ou religiosas (como em agradecimento ou referência aos deuses de sua crença). Enfim, sem saber o homem descobria maneiras de exteriorizar seu estado de espírito e os seus sentimentos. (NIZILDA; PINTO; TEUBER. 1992.)

De acordo com Nallin (2005) os primeiros estudos foram realizados pela Roma e Grécia tendo como objetivo o estudo da letra, todavia, com a introdução do cristianismo o interesse se reduziu, e a visão de uma educação centrada que busca a obediência e a memorização se torna mais presente. Em razão disso, os jogos foram vistos como imoral e ofensivos.

Logo após o renascimento, a censura contra os jogos foi se diminuindo, os jogos se tornaram muito presentes na vida da sociedade e se mostrando um facilitador no estudo do desenvolvimento da inteligência. (NALLIN, 2005)

Durante a idade média segundo Vogt (2010) os jogos e brincadeiras foram praticados por todos, as crianças brincavam e transmitiam os comportamentos dos adultos, como as batalhas e lutas dos cavaleiros medievais. entretanto na idade média, os pais brincavam e jogavam muita com as crianças, realizando a afetividade. Continuamente na idade moderna os jogos e brincadeiras se tornou mais conhecido e se iniciou a ser associado a idade cronológica da criança, e grande estudiosos e cientista estudam o efeito dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento intelectual da criança.

Enquanto no Brasil, os jogos brincadeiras já vinham sendo utilizado pelos Índios, através da herança cultural, onde os conhecimentos eram passados de uma geração a outra, perante estes conhecimentos era transmitido utilizando o lúdico da criança e as atividades do cotidiano indiano. Os costumes dos negros trazido para o Brasil eram semelhantes à dos indígenas. Por tanto os Europeus tinham os jogos e brincadeiras como lazer e conquistas intelectual. Sendo assim a

miscigenação da cultura, construir jogos e brincadeiras que são utilizadas até o presente momento.

Os jogos e brincadeiras são de extrema importância para o desenvolvimento e aprendizagem da criança, de acordo com Kishimoto (1993) os brinquedos assumem a forma lúdica e educativa. E como a função educativa ela desenvolve e completa o ser humano em todo o seu saber, conhecimento e visão sobre o mundo. Segundo Vogt (2010) os jogos e brincadeiras são transmitidos de geração para geração, por tanto nos dias atuais essa transmissão tem se diminuído, pois a família tem convivido cada vez menor com as crianças e limitando a afetividade da criança com a família.

Para os dias atuais, os jogos e brincadeiras obteve uma grande valorização para a educação, pois tem se mostrado um recurso muito eficiente no processo de aprendizagem cognitiva, motora e afetiva. de acordo com EFDportes (2010) Os Jogos transformam a sala de aula em um lugar mais divertido e prazeroso, buscando garantir o sucesso dos alunos dentro da sala de aula e fora das instituições educacionais. As crianças aprendem quando brincam, e quando brincam umas com as outras, construindo a interação social, o respeito aos próximos, a exercer as regras, a organizar e a esperar. O brincar é uma atividade espontânea, e por tanto cada criança tem seu tempo, espaço e ritmo de aprendizagem.

O objetivo geral do presente artigo é desenvolver um estudo elucidativo sobre a Influência do brincar no desenvolvimento Infantil nos anos iniciais do ensino fundamental. De modo mais específico, destaca-se: I) Realizar uma pesquisa sobre os jogos e brincadeiras dentro do contexto do desenvolvimento da criança; II) Analisar os conceitos sobre jogos e brincadeiras segundo Vygotsky no que se refere aos estímulos cognitivos na educação infantil. III) Demonstrar os resultados do estudo sobre jogos e brincadeiras no desenvolvimento infantil.

Sabe-se que a utilização dos jogos e brincadeira possibilita que as crianças tenham um melhor desenvolvimento cognitivo, mas como método de garantir esse desenvolvimento é imprescindível que a família e as instituições trabalhem em conjunto, estipulando rotina e participação de ambos durante as brincadeiras. É necessário que as instituições juntamente com a família estejam atentas de como tem sido o desenvolvimento cognitivo das crianças. Assim surge a seguinte problemática: A que medida os jogos e brincadeiras influenciam no processo de aprendizagem e no desenvolvimento cognitivo das crianças durante o período da educação infantil?

HIPÓTESE: Como qualquer outra atividade é preciso que a prática do brincar tenha demanda, não se deve estipular momentos ou tempo das brincadeiras para a criança, mas sim

limites, pois o excesso de uma atividade leva a exaustão e acaba prejudicando o desenvolvimento da criança e o interesse pela brincadeira. Para contribuir com a melhoria do desenvolvimento cognitivo da criança é importante a utilização de uma rotina, assegurando que haja descanso na rotina do brincar.

Por isso, o tema deste artigo tem como relevância o entendimento do brincar no desenvolvimento da criança, e compartilhar os principais resultados com profissionais e estudantes que atuam na área da educação. Quando a criança pratica o ato de brincar, o objetivo é se divertir, mas além da diversão a criança está adquirindo conhecimentos e aprendendo a lidar com situações que possa enfrentar futuramente.

A motivação da pesquisa foi buscar o entendimento da diminuição da prática das brincadeiras clássicas na infância, que são importantes para as habilidades sociais, o desenvolvimento cognitivo e motor da criança.

O público alvo deste trabalho são educadores pedagógicos, acadêmicos em pedagogia e todos aqueles que buscam ter um conhecimento mais aprimorado sobre como os jogos e brincadeiras influenciam na aprendizagem da criança.

O trabalho está organizado em: I- Introdução. II) Revisão de literatura II - Procedimentos metodológicos. IV- Análise de dados V- Considerações finais.

2 REVISÃO DE LITERATURA

Refletir a importância do brincar, nos remete às mais diversas abordagens existentes, tais como a cultural, que analisa o jogo como expressão da cultura, especificamente a infantil; a educacional que analisa o subsídio do jogo para a educação, desenvolvimento e/ou aprendizagem da criança e a psicológica que vê o jogo como uma forma de compreender melhor o funcionamento da psique, enfim, das emoções, da personalidade dos indivíduos (BETTELHEM, 1988).

Vista disso, as brincadeiras e os jogos, que vão surgindo gradativamente na vida das pessoas, desde os mais funcionais, até os de regras mais elaboradas, são os elementos que lhe proporcionarão estas experiências, possibilitando as conquistas da identidade da criança.

2.1 - Jogos e Brincadeiras

Conforme Bertoldo (2000, p. 10): Jogo e a ação de jogar, folgado, brinco, divertimento; Brincadeira e a ação de brincar, divertimento, zombaria, divertimento entre indivíduos; Brinquedo objeto de divertimento associado a criança. Os jogos, brincadeiras e brinquedos fazem parte da criança, através desses recursos é possível compreender o mundo delas e identificar situações familiar e educacional, além de contribuir no desenvolvimento da criança. (EFDeportes, 2013)

A ludicidade tem sido uma ferramenta importante para o processo de desenvolvimento de um indivíduo, pois está presente no cotidiano educacional dentro das instituições de ensino. O lúdico tem como desafio estimular a imaginação e a criatividade da criança, e no mesmo período deixa a aprendizagem mais divertida e dinâmica. Alguns escritores destacam a ludicidade e a atividade lúdica como um conjunto de regras definidas e instrumentos utilizados nos jogos. (LIMA, 2018)

Segundo o dicionário Aurélio (2003), brincadeira é definida como sendo: “1. Ato ou efeito de brincar; brinco. 2. Divertimento, sobretudo entre crianças; brinquedo, jogo. 3. Passatempo, entretenimento, entretenimento, divertimento” (FERREIRA, 2003, p 309). Conforme Scholze (2007) o brincar sempre esteve presente na vida das crianças. O brincar possibilita levar o indivíduo do mundo real ao imaginário, mostrando que neste mundo tudo pode acontecer, e revelando que elas podem ser o que quiserem e quem desejar ser. A partir do ato de brincar a criança adquire métodos que resolvem situações do mundo real, observa o próximo e constrói novos conhecimentos.

A criança a brincar se envolve com as brincadeiras e com as experiências físicas e emocionais, sendo capaz de criar brincadeiras, imaginar e descobrir objetos com muita propensão. A criança quando brinca incorpora o personagem e grande parte desses personagens a criança demonstra agressão e ódio como forma de mostrar que é uma pessoa ou substância má sendo possível um indivíduo excluir esta maldade de si. (PORTAL EDUCAÇÃO) É necessário deixar que as crianças conheçam esses sentimentos, pois assim vai criando uma relação e aprendendo a diferenciar cada um dos sentimentos.

O brincar permite que a criança construa conexão sentimental e que desenvolva relações sociais. É importante incentivar positivamente a criança a brincar, essas brincadeiras podem ser individuais ou em grupos, ambas as formas são eficazes pois permite a criança a trabalhar o lúdico

e o imaginário, contudo o brincar permite que os seres humanos sejam aceitos no mundo geral pois são seres humanos íntegros (PORTAL EDUCAÇÃO).

De acordo com Lima (2018) O brincar está ligado ao imaginário e o objeto, portanto o jogar é uma atividade um pouco mais complicada, visto que é necessário a compressão de regras. É possível observar as relações entre elas durante atividades como competições e gincanas, pois durante essas atividades o indivíduo tem que cumprir regras para assim conseguir alcançar o seu propósito. Com a maturidade e a faixa etária das crianças, essas atividades de jogar e brincar são ampliadas e avançadas com intuito de despertar seu desenvolvimento.

A autora Lima (2018), (Apud Kishimoto, (1996),), apresenta três tipos de brincadeiras: A brincadeira tradicional que são ligadas a valores culturais; a brincadeiras de faz de conta que tem como performance sonhos e fantasias; e os jogos de construções que se relaciona ao estímulo da criatividade e o desenvolvimento de habilidades. portanto essas brincadeiras demonstram formas de explorar o brincar e a ludicidades em conjunto.

O brincar ainda não é visto como algo importante e fundamental para o desenvolvimento da criança, ele tem sido visto pela sociedade como passatempo e diversão da criança. O brincar é o momento que a criança tem para descobrir novas experiências e explora cada período desse ato, por tanto o brincar é fundamental para o desenvolvimento da criança, pois possibilita que a criança possua habilidades de aprendizagem e tenha um desenvolvimento geral. É importante que a criança seja ativa no brincar, e para isso é necessário que os pais incentivem as crianças a brincarem e se possível participar deste momento, pois é durante esses momentos que é construído uma afetividade, e como o brincar e a linguagem da criança e forma que ela tem de expressar seus sentimentos. (FUNDAÇÃO MARIA CECILIA, 2012)

2.2 - Características da Educação Infantil Relacionadas ao Jogos e Brincadeiras;

O brincar é essencial e indispensável para a criança, por tanto assim como outros direito da criança em 1959 a Declaração Universal dos Direitos da criança, e aprovada durante uma assembleia da Organização das Nações Unidas (ONU), fortalecida com a Conversão dos direitos da criança de 1989 destaca: “Toda criança terá direito a brincar e a divertir-se, cabendo à sociedade e às autoridades públicas garantirem a ela o exercício pleno desse direito.” (: Agência Senado).

No Brasil o brincar é assegurado como direito da criança pela lei nº 13.257, de 2016, Art 16, parágrafo IV - brincar, praticar esportes e divertir-se. Assim como outros direitos que a criança

possui, com o objetivo de transmitir que a criança é um cidadão, e, portanto, necessita de direitos assim como qualquer outro indivíduo. (CONSTITUIÇÃO BRASILEIRA, 1988).

O brincar se torna algo sagrado para as crianças, assegurado pela lei e comprovado por alguns estudiosos o brincar contribui em todas as áreas do desenvolvimento da criança. Oliveira (2000, p.164) relata:

Ao brincar, afeto, motricidade, linguagem, percepção, representação, memória e outras funções cognitivas estão profundamente interligadas. Ao brincar a criação é favorecida com o equilíbrio afetivo contribuindo para o processo de apropriação de signos sociais. Cria condições para uma transformação significativa de consciência infantil, por exigir das crianças formas mais complexas de relacionamento com o mundo (OLIVEIRA, 2000, p.164).

Segundo Pires (2019) o brincar deve ser trabalhado pelo professor dentro de ambiente escolar sempre respeitando e lembrando que cada criança possui sua própria identidade e características, trabalhando de forma correta, a própria criança através de sua identidade abre portas para o educador ter acesso ao seu desenvolvimento e aprendizagem. Para ter o acesso ao desenvolvimento e aprendizagem da criança é preciso que o professor tenha conhecimento a 05 (cinco) características segundo FERREIRA, (2001, p. 85):

1) Não se dá por acaso ou automático. Precisa de estímulos; 2) o desenvolvimento das áreas é simultâneo; 3) se uma área fica prejudica em seu desenvolvimento, pode prejudicar o desenvolvimento das outras; 4) o desenvolvimento se dá na interação da criança com o meio; 5) a criança é autora do seu próprio desenvolvimento, mas precisa de mediador cuja principal figura é o professor (FERREIRA, 2001, p. 85).

É importante o educador saber como apresentar o brincar para a criança durante a educação infantil, pois geralmente neste período a criança não tem resistência em aprender atividades, jogos e brincadeiras mais dinâmicas como músicas, teatro, pinturas entre outras atividades, quando a criança participa se diverte e se alegra com essas atividades mais lúdica, pois transforma seu aprender em uma brincadeira. (PIRES, 2019)

Conforme a Base Nacional Comum Curricular (2017) “A BNCC é um documento de caráter normativo que define o conjunto orgânico e progressivo de aprendizagens essenciais que todos os alunos devem desenvolver ao longo das etapas e modalidades da Educação Básica, de modo a que tenham assegurados seus direitos de aprendizagem e desenvolvimento, em conformidade com o que preceitua o Plano Nacional de Educação (PNE).”

A BNCC tem a educação infantil como a primeira etapa da educação básica, um período de grande importância pois é momento que a criança se desapega mais do ambiente familiar e

começa a se adequar em ambientes escolar e social. Para uma boa adaptação da criança é preciso que a família e escola trabalhem em conjunto, sempre observando que o eixo estrutural para práticas pedagógicas da educação infantil são as interações e as brincadeiras. Com o objetivo de assegurar direitos da criança a BNCC possui 06 (seis) direitos da aprendizagem da educação infantil sendo eles : Conviver, Brincar, Participar, Explorar, Expressar e conhecer-se, tendo a BNCC 06 campos da aprendizagem ela, possui 05 (cinco) campos de experiências sendo tais: O eu, o outro e o nós; Corpo, gesto e movimento; Traços, sons, cores e formas; Escuta, fala pensamentos e imaginação; Espaço, tempo, quantidade, relações e transformações. Os direitos como a experiência da BNCC trabalham juntos para garantir que as crianças tenham acesso a aprendizagem conforme a faixa etária adequada e que possa está auxiliando os professores no processo de ensino. (SANTOS)

2.3 - A Influência do brincar no desenvolvimento infantil;

As brincadeiras são fundamentais para o desenvolvimento cognitivo e afetivo da criança. É importante estimular o brincar nas crianças não apenas pela diversão, mas por ele possibilitar a criança a desenvolver habilidades importantes para seu crescimento. A brincadeira em família é o primeiro contato social que a criança tem, contudo é importante a participação da família nas brincadeiras, pois colabora para um desenvolvimento pleno e saudável da criança. (MUSEU DA IMAGINAÇÃO, 2022)

O brincar social é importante, por possibilitar a criança a interagir com o próximo e desenvolver habilidades para conviver socialmente. Existem alguns jogos e brincadeiras que ajudam a criança a criar laços sociais como: jogos de tabuleiros, pular cordas como outros jogos tradicionais. O brincar social permite a criança a adquirir habilidades para conviver em sociedades (OMO, 2021)

A brincadeira é fundamental para criança, e por tanto é importante entender a brincadeira dentro dos ambientes escolares. Para que a criança tenha brincadeiras de qualidade é necessário que o professor trabalhe da forma correta. O professor atua como mediador nas atividades da criança, o professor garante que a criança tenha bons experimentos, mas é importante que o professor construa um cenário didático e lúdico, como suporte para os brinquedos e brincadeiras. (Macedo, N et al, 2004)

Para Macedo, N et al (2004), os jogos na aprendizagem dão mais sentido ao conteúdo e as tarefas, possibilitando uma aprendizagem mais prazerosa e divertida, pois encontra modos de adquirir conhecimentos através do lúdico. Os jogos utilizados na aprendizagem influenciam a estrutura das salas de aulas pois coloca os alunos como intermediários de seus conhecimentos, os jogos contribuem para o amadurecimento dos alunos, pois quando é aplicado às regras o aluno vê um desafio a ser cumprido. Praticar jogos podem restaurar o interesse de aprender, que se escondem nos conteúdos escolares.

Para Kishimoto (2017) os jogos não é uma atividade fácil, quando a palavra jogo é apresentada cada um pode obter sua definição, pois a diferentes formas de jogos e apesar de receberem as mesmas denominações, as especificidades assim como as regras são diferentes. Conforme a autora um sistema de regras possibilita a identificar nos jogos uma propensão sequencial que determina sua modalidade. Os jogos possuem regras explícitas e implícitas, são essas regras que diferencia um jogo do outro. quando o jogo é praticado, as regras são exercidas juntamente com os desenvolvimentos de atividades lúdicas.

Os jogos sensoriais são atividades que a criança pratica que trabalha seus sentidos: tato, audição, visão, olfato e paladar. A prática dessas atividades contribui para o desenvolvimento da criança, pois estimula as habilidades social e afetiva; desenvolve a imaginação e a criatividade; melhora a linguagem e a compreensão cognitiva, e reforça a coordenação motora fina. Os jogos sensoriais além do trabalhas os sentidos, estimula e potência as sensações (EDUCLUB, 2021).

O brinquedo é um recurso de muita importância para o desenvolvimento infantil, contribuindo nos aspectos motor, cognitivo, criativo e social da criança. E por meio dos brinquedos e das brincadeiras que a criança constrói conhecimentos e interação com mundo, o brinquedo é necessário como estímulo para o desenvolvimento da criança como qualquer outro, pois tem o objetivo de reprodução social e de fantasia. O brinquedo são objetos mediadores que as crianças designam significados, destacando o brincar como melhor atividades de aprendizagem. (NEUROSABER, 2022)

Segundo Neurosaber (2022) o brinquedo é o mediador de transmitir o ensinar com uma forma mais lúdica e divertida, através do brincar também são adquiridos o desenvolvimento emocional e a personalidade da criança. São muitos os benefícios que o brinquedo oferece para o desenvolvimento da criança.

2.4 - O jogo e a brincadeira segundo Vygotsky.

Vygotsky utiliza o termo brinquedo para conceituar a prática de brincar. No brincar dentro dos conceitos de Vygotsky a criança cria situações de imaginação, e durante essas brincadeiras a sempre regras, isso porque ao criar o imaginário a criança tem de compreender as regras estabelecidas pelos comportamentos na brincadeira. (Pellegrine,2007)

Segundo Vygotsky (1989) a atividade lúdica tem dois elementos necessários para os jogos com regras: Os jogos com regras explícitas e implícitas, as regras explícitas são aplicadas pela criança e quando não realizada implica em falta. As regras implícitas são ditadas pelo jogo, sendo necessário a utilização delas para a realização dos jogos, estas regras são eficazes para o entendimento das regras explícitas.

Para Vygotsky (1989) o desenvolvimento vem ao longo da vida, não sendo aplicada fases para a evolução do desenvolvimento e acreditando que o sujeito é interativo, pois continua se relacionando com o mundo. Para ele o conhecimento é imposto através de zonas de desenvolvimento proximal e real, onde o desenvolvimento real e ligado o conhecimento já adquirido pelo indivíduo e o desenvolvimento proximal e o conhecimento adquirido com a ajuda de outro indivíduo, ou seja, conhecimentos transmitidos por outra pessoa.

Vygotsky classifica o brincar em fases: Nesta primeira fase a criança se afasta do primeiro meio social delas que são o meio familiar, durante essa fase e focada na aprendizagem da criança no ambiente familiar, essa fase vai do nascimento até os 07(sete) anos. A segunda fase está relacionada à imitação da criança, pois ela tem de imitar as atitudes dos adultos. A terceira fase é apontada pela as regras e suas conversões associadas (Pellegrine, 2007).

Piaget utilizou o termo jogos para dar conceito a prática do brincar. Na visão de Piaget o jogo faz parte da infância da criança, e para o entendimento da criança nas atividades lúdica, a etapas de desenvolvimento que são divididas em: Período sensório- motor (0 a 2 anos); Período pré-operacional (2 a 7 anos); Período operacional concreto (7 a 11 anos); Período de operações formais (11 a 15 anos). Apenas as etapas sensório-motor e período pré-operacional fazem parte da educação infantil.

Para Piaget (1978) há três tipos de jogos infantis: Jogos de exercício que são praticados na primeira infância, em destaque com início por volta dos 18 meses, os jogos de exercícios são jogos que necessitam de uma repetição para formar hábitos. Jogos simbólicos são praticados

durante o período de 2 a 4 anos de idade, e busca trabalhar o imaginário. Esses jogos permitem que a criança trabalhe o seu imaginário e representa papéis, comportamentos e realizações. Os jogos com regras são indicados para as crianças a partir dos 5 anos de idade, esses jogos fazem a criança passar do individual ao social, contudo o uso das regras nos jogos permite a transmissão social de criança para criança, ou adultos.

Segundo Piaget e Vygotsky o brincar é importante para a criança, pois constrói vínculos de uma criança com a outra e com adultos para os ambos a uma transformação real, de acordo com a necessidades, porém Piaget acredita que as crianças transformam a realidade a partir de suas necessidades e Vygotsky a criança cria conforme os conhecimentos que possui e das oportunidades do meio em que está inserida oferece.

Para Piaget, o processo de conhecimento está ligado que o indivíduo possui seu próprio mundo e isso é decorrente de vários estágios a ser seguido pelo o indivíduo, para avançar nos estágios é necessário a assimilação e o equilíbrio de um estágio para outro. Porém para Vygotsky o processo de conhecimento é construído através de relações interpessoais, ou seja, o conhecimento é construído através das relações. Apesar de ambos ter sua opinião, eles concordam que a criança possui um papel ativo nas atividades lúdicas (Pellegrine,2007).

A aprendizagem para Vygotsky possui uma relação com o desenvolvimento, pois ele acredita que o desenvolvimento abre portas para a aprendizagem através das interações sociais. Já para Piaget a aprendizagem está ligada com o desenvolvimento cognitivo, a cada estágio passado pela criança constrói seus desenvolvimentos cognitivos. Apesar de discordarem em alguns pontos, Vygotsky e Piaget valoriza a interação do indivíduo com o ambiente e vê o indivíduo como atuante em seu próprio desenvolvimento (Pellegrine, 2007).

3 PROCEDIMENTO METODOLÓGICO

3.1 Metodologia de pesquisa

O presente artigo dispõe da metodologia de pesquisa bibliográfica, que foi obtida através da revisão de literatura com abordagem qualitativa, tendo o objetivo de desenvolver o tema escolhido. Para Fonseca (2002) a pesquisa bibliográfica é levantada quando a referências teóricas analisadas e publicadas através de artigos científicos, livros e entre outros. uma pesquisa científica e baseada na pesquisa bibliográfica, pois tem o objetivo de coletar referências teóricas através de

informações e conhecimentos prévios sobre o conteúdo escolhido, o pesquisador deve ter cuidado durante o processo de seleção e pesquisa dos documentos a ser utilizado na construção do trabalho, para não obter pesquisa equivocadas em seu documento.

Para a elaboração da revisão de literatura foram utilizados documentos referentes ao tema escolhido em acervos, artigos científicos, biblioteca virtual da UNICEPLAC e SciELO, as palavras chaves utilizadas foram “jogos e brincadeiras”, “Desenvolvimento” e “Aprendizagem”. Para um maior entendimento bibliográfico foi aplicado pesquisa realizada em blogs com o intuito de ampliar o desenvolvimento e selecionar os documentos a serem usados na construção da revisão de literatura.

O levantamento de dados foi realizado entre os meses de agosto e setembro de 2022, através dos artigos científicos e livros, tais como os artigos: “O brincar como direito dos bebês e das crianças”, “Os jogos, os brinquedos, e as brincadeiras: recursos necessários nas práticas educacional cotidiana”, “O Papel da ludicidade no processo de aprendizagem infantil”, entre outros. Os livros utilizados foram: “Jogo, Brinquedo, Brincadeira e Educação” e “Os Jogos e o Lúdico na aprendizagem escolar”.

Na elaboração do artigo foram utilizados 20 (dezenove) documentos, sendo 16 (quinze) artigos científicos, 2(dois) livros e 2 (dois) acesso a blog online.

4 APRESENTAÇÃO E ANÁLISE DOS DADOS

4.1 Análise de dados

O seguinte trabalho de conclusão de curso apresenta os jogos e brincadeiras: a influência do brincar no desenvolvimento infantil nas séries Iniciais, além de mostrar a influência do brincar no desenvolvimento cognitivo do indivíduo. Chegar a esse ponto da pesquisa não foi fácil, porém com buscas e leituras de autores foi possível ter um bom desenvolvimento no processo de elaboração do artigo.

Apresento a seguir um quadro contendo as principais obras e autores utilizados, além do ano de postagem de cada pesquisa, que ajudaram a compor e desenvolver este trabalho de conclusão de curso:

Quadro 1 - Principais autores referenciados	
Autor^a	Trabalhos
Fundação Maria Cecília	A criança e a aprendizagem (2012)
Kishimoto	Jogo, brinquedo, brincadeira e educação (2017)
Lima, Caroline C., N. et al	A ludicidade e a pedagogia do brincar (2018)
Vygotsky	A formação social da mente (1987)

Fonte: Da Autora (2022)

Ao ressaltar a influência dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento infantil Kishimoto (2017) afirma que tentar definir jogo não é tarefa fácil pois quando um trocadilho é pronunciado, todos o entendem de maneira diferente. Ainda na concepção da autora, O jogo pode ser visto das seguintes formas: 1. Consequências de um sistema de linguagem funcionando em um contexto social; 2. Um conjunto de regras; e 3. Objetos.

No primeiro caso, o significado do jogo depende da linguagem do contexto social dado. Há uma função prática da linguagem que leva a um conjunto de fatos ou atitudes que dão sentido às palavras com base na analogia. Um idioma serve como fonte de expressões disponíveis. Eles exigem respeito por certos códigos de construção que nada têm a ver com a ordem mundial. O título não pretende compreender a realidade, mas sim manipular os anseios da vida cotidiana. O conceito de jogo refere-se ao uso cotidiano e não a uma linguagem especial da ciência. Cada contexto social elabora uma imagem de jogo de acordo com seus valores e modo de vida, e se expressa por meio da linguagem.

No segundo caso, o sistema de regras permite que cada jogo identifique uma estrutura contínua que especifica sua modalidade. O xadrez tem regras distintas, ao contrário de damas, loterias ou pistas. Por exemplo, são as regras do jogo que distinguem entre jogar buracos ou barras com o mesmo objeto, o baralho. Este conjunto de estruturas de regras permite que cada jogo seja diferenciado ao permitir sobreposições com situações de jogo.

O terceiro sentido tem a ver com o jogo como objetos. O xadrez se materializa no tabuleiro e nas peças. As peças podem ser feitas de papelão, madeira, plástico, pedra ou metal. Um pião de madeira ou plástico representa o objeto do jogo do pião. Os três aspectos mencionados permitem uma compreensão inicial do jogo, e as regras e objetos que o caracterizam distinguem os significados atribuídos às diferentes culturas.

Porém Lima., N. et al. (2018) possui a mesma concepção que Kishimoto de que os jogos possuem um conjunto bem definido de regras (que existem independentemente do jogador) e um objeto (instrumento ou brinquedo) com o qual um indivíduo brinca. Os autores destacam a palavra jogo com interação com a ludicidade, pois os jogos e o brincar contribuem para o prazer e diversão da criança e colabora para a aprendizagem da mesma. Portanto, pode-se dizer que as atividades de lazer estimulam a imaginação e a integração desde a educação infantil é muito importante para a transformação temática.

Os autores ressaltam a importância de as crianças brincarem em pátios, praças e espaços abertos. Pois dessa forma, as crianças podem estabelecer uma relação de identidade e respeito com a natureza e a sociedade. Além disso, o acesso aos espaços culturais também é um direito da criança. Isso inclui práticas culturais comunitárias, participação em música e teatro e visitas a bibliotecas, museus e outros espaços públicos. Esses depoimentos demonstram a importância do lúdico e do brincar no desenvolvimento humano. Fica evidente não apenas na alegria que o brincar oferece, mas também em sua intencionalidade.

Os autores também apresentam alguns objetivos que os jogos podem oferecer para o indivíduo, são eles: Respeita limites, Socializar, criar e explorar a criatividade, interagir e aprender a pesquisa. São objetivos que colabora com o desenvolvimento da criança e com a aprendizagem em ambientes educacionais e social.

Vygotsky (1987) aponta que definir o brincar como uma atividade que as crianças obtêm o prazer é errado por duas razões: Primeiro, muitas atividades proporcionam à criança uma experiência muito mais intensa e prazerosa do que um brinquedo, como chupar chupeta. E em segundo lugar, há jogos que não são divertidos de jogar sozinhos, como no final da idade pré-escolar, jogos que as crianças só gostam se acharem os resultados interessantes. Jogos de atletismo muitas vezes envolvem ressentimento quando o resultado não é favorável à criança.

Todos os autores apresentados defendem que os momentos lúdicos são essenciais para a saúde e o bem-estar das crianças, pois possibilitam o desenvolvimento físico, motor e cognitivo. O jogo em si tem potencial educativo. Portanto, defende-se que as escolas respeitem o tempo de brincadeira sem direcionar intencionalmente o aprendizado ou depender da interferência de adultos.

Lima (2018) em concordância com Vygotsky (1987) ressalta que a aprendizagem deve ser consistente com o desenvolvimento da criança, e a capacidade de aprendizagem está

relacionada com a zona de desenvolvimento em que a criança se encontra. No entanto, a aprendizagem estimula processos internos de desenvolvimento que criam zonas de desenvolvimento proximal. Ambos ainda destacam que, à medida que se tem um conhecimento melhor do jogo, percebe-se que essa atividade é importante para o crescimento e aprendizado das crianças. Esse aprendizado deve ser consistente com o progresso de todos.

Para a fundação Maria Cecília (2012) a aprendizagem da criança vem sendo abordada desde o útero pois a aprendizagem do bebe e apresentada em cada fase da gestação, a fundação também defende que a aprendizagem da criança vem do afeto e da interação de crianças com outras crianças e dos diferentes contextos e espaços inserido na vida da criança.

A Fundação Maria Cecilia (2012) ressalta que a essência da criança está na exploração do brincar, dos jogos e do faz de conta, e com isso é importante que a criança brinque pois contribui para o seu desenvolvimento e nas descobertas de habilidades. O brincar torna a criança ativa em seu desenvolvimento, contudo é tão importante que a criança brinque, pois além do prazer oferecido ela estimula a criança a conhecer o próprio corpo, a força, a elasticidades, o desempenho físico que por fim contribui para o desenvolvimento do raciocínio, a estimulação da criatividade e da imaginação da criança.

Kishimoto (2017) afirma que a utilização dos Brinquedos e Jogos para Fins Educacionais nos lembra da relevância desta ferramenta para o ensino, aprendizagem e desenvolvimento infantil. Tendo em vista que os pré-escolares aprendem intuitivamente, adquirem ideias espontâneas e que o ser humano como um todo é um processo interativo que envolve interações cognitivas, emocionais, físicas e sociais, os brinquedos são extremamente importantes no seu desenvolvimento.

Todos os autores apresentam ideias de que contribuiriam para o entendimento dos jogos e brincadeiras dentro da educação, mostrando a importância e influência do lúdico para o desenvolvimento da criança, sendo no aspecto cognitivo, motor, emocional ou social. É ressaltado que o brincar é importante para a criança sendo um direito garantido por lei.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Até que ponto os jogos e brincadeiras influenciam no processo de aprendizagem e no desenvolvimento cognitivo das crianças durante o período da educação infantil? Os jogos e brincadeiras tem se apresentado um grande recurso contribuindo para o desenvolvimento e

aprendizagem da criança, por tanto é necessário estabelecer alguns momentos para esta atividade, pois tudo em excesso pode haver danos, No entanto no presente artigo é possível observar as contribuições e a importância do uso de jogos e brincadeiras no processo de desenvolvimento infantil e o quanto é importante que a criança brinque, pois lúdico contribui no desenvolvimento motor, cognitivo, emocional e social da vida de uma criança.

A fim de uma reflexão sobre o tema foram estabelecidos os objetivos, sendo ele o geral que é desenvolver um estudo elucidativo sobre a Influência do brincar no desenvolvimento Infantil nas séries iniciais. E forma estabelecido os objetivos específicos, destaca-se: I) Realizar uma pesquisa sobre os jogos e brincadeiras dentro do contexto do desenvolvimento da criança; II) Analisar os conceitos sobre jogos e brincadeiras segundo Piaget e Vygotsky no que se refere aos estímulos cognitivos na educação infantil. III) Demonstrar os resultados do estudo sobre jogos e brincadeiras no desenvolvimento infantil. Durante a elaboração do presente artigo todos os objetivos foram alcançados com êxito, e foi possível ter uma melhor compreensão da influência do lúdico no desenvolvimento e aprendizagem da criança.

Foi observado que os jogos e brincadeiras fazem parte da vida do ser humano desde a antiguidade e obteve algumas correções no decorrer do tempo, e durante esse tempo sempre tem contribuído na aprendizagem e desenvolvimento dos indivíduos que a pratique. As pratica desta atividade vai das ações simples a mais complexas, para ser aplicada dentro do recinto educacional foram necessários diversos teóricos que desenvolvesse documentos certificando a contribuições da utilização destes recursos nas escolas, durante todo o processo de desenvolvimento deste documento foi possível visualizar a importante da utilização destes recuso dentro do ambiente escolar.

A pesquisa bibliográfica foi a metodologia utilizada na elaboração e a realização de todo o artigo, pois possibilitou uma boa estrutura e contribuído para um melhor entendimento do conteúdo abordado, possibilitando responder à questão problema, hipótese e alcançar os objetivos estabelecidos para ser obtido ao final da realização do artigo.

O resultado obtido é que os jogos e brincadeiras são de grande importância para o desenvolvimento da criança, principalmente nos primeiros anos de vida, pois possibilita que a criança tenha o contato, experiência e habilidades que colabora com o seu desenvolvimento e aprendizagem, para alcançar este resultado foi apresentado grandes autores que foram essenciais no entendimento do jogo e brincadeiras na educação e na vida da criança durante seu de

desenvolvimento, alguns destes autores foram apresentados na análise de dados onde foi exposto suas concepções sobre jogos e brincadeiras, este autores foram de suma importância para a elaboração deste artigo, pois contribuíram com trabalhos que possibilitou desenvolver o presente artigo de conclusão de curso.

Vista a importância do tema abordado é necessário a elaboração demais documentos que aborda a influência dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento infantil nas séries iniciais, pois ainda possui muitas pessoas sem o entendimento da importância do lúdico no processo de aprendizagem da criança dentro dos ambientes escolar, social e familiar.

Conclui-se que o tema exposto e de imensa importância para educação portanto cabe aos pedagogos, acadêmicos em pedagogia e outras áreas da educação esteja ciente dos benefícios que estes recursos tem oferecido para os educadores, alunos e o ensino. contudo é importante que professores e família estejam preparados e orientados de como em englobar esse recurso dentro das salas de aula, ambientes sociais e familiar, sem prejudicar a aprendizagem e o desenvolvimento da criança.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Secretaria de Estado de Educação – Brasília. **O Brincar como Direito dos Bebês e das Crianças**, 2021. Disponível em: https://www.educacao.df.gov.br/wp-content/uploads/2020/10/CadernoBrincar_SEEDF_21x297cm.pdf

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular.

BRASIL. http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/LEIS/L8069.htm

Bettelheim, B. (1988) **Uma vida para seu filho**: pais bons o bastante. (M. Sardinha & M. H. Geordane, Trads). Rio de Janeiro: Campus

Educlub. **Jogos Sensoriais**: Exemplos e Benefícios. 2021. Disponível em: <https://www.educlub.com.br/jogos-sensoriais-exemplos-e-beneficios/#:~:text=Os%20jogos%20sensoriais%20s%C3%A3o%20aquelas,entorno%20e%20canalizar%20sua%20frustra%C3%A7%C3%A3o.> Acesso em: 28 set. 2022.

FONSECA, João José Saraiva. Apostila de metodologia da pesquisa científica. João José Saraiva da Fonseca, 2002. Disponível em: <http://www.ia.ufrj.br/ppgea/conteudo/conteudo-2012-1/1SF/Sandra/apostilaMetodologia.pdf>. Acesso em: 09 de outubro 2022.

GUILHERME, Alexandre. MORGAN, W. John. Philosophy, Dialogue, and Education: Nine Modern European Philosophers. NY: Routledge, 2018.

KISHIMOTO, Tizuko M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. [Digite o Local da Editora]: Cortez, 2017. E-book. ISBN 9788524925702. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788524925702/>. Acesso em: 28 set. 2022.

LIMA, Caroline C N.; LEON, Juliana M.; MOREIRA, Simone C.; e outros. **A ludicidade e a pedagogia do brincar**. : Grupo A, 2018. E-book. ISBN 9788595024700. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788595024700/>. Acesso em: 30 nov. 2022.

MACEDO, Lino D.; PETTY, Ana L S.; PASSOS, Norimar C. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. [Digite o Local da Editora]: Grupo A, 2004. E-book. ISBN 9788536310060. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788536310060/>. Acesso em: 28 set. 2022.

Museu da Imaginação. **A Importância das Brincadeiras em Família na Vida da Criança**, 2022. Disponível em: <https://www.museudaimaginacao.com.br/blog/a-importancia-das-brincadeiras-em-familia-na-vida-da-crianca#:~:text=Nas%20brincadeiras%20em%20fam%C3%ADlia%20ela,seu%20desenvolvimento%20pleno%20e%20sa%C3%A1vel>. Acesso em: 29 set. 2022.

NALLIN, Claudia Góes Franco. **Memorial de Formação: o papel dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil**. Campinas, SP: [s.n.], 2005.

Neurosaber. Instituto Neurosaber. 2022. Disponível em: <https://institutoneurosaber.com.br/desenvolvimento-infantil-e-brinquedos/#:~:text=Estimula%20a%20criatividade%20e%20a,e%20usando%20livremente%20ua%20imagina%C3%A7%C3%A3o>. Acesso em: 29 set. 2022.

OLIVEIRA, V. B. de. **O símbolo e o brinquedo**. São Paulo: Vozes, 1992.

OMO. **Desenvolvimento Social da Criança: A importância do brincar**, 2021. Disponível em: <https://www.omo.com.br/se-sujar-faz-bem/aprender-brincando/brincar-estimula-o-desenvolvimento-social-da-crianca.html> Acesso em: 29 set. 2022.

Peranzoni, Vaneza C. Peranzon; Zanetti, Adriane Zanetti; Neubaue, Vanessa S. Neubaue. **Os jogos, os brinquedos, e as brincadeiras: recursos necessários nas práticas educacional cotidiana**. **Efdeportes**, 2013. Disponível em: <https://www.efdeportes.com/efd182/os-jogos-recursos-na-pratica-educacional.htm#:~:text=Atrav%C3%A9s%20dos%20jogos%2C%20brinquedos%20e,suas%20diferentes%20necessidades%20e%20interesses>. acesso em: 29 de agosto de 2022.

Pires, Maria da Paz de S. Barbosa Pires. **As Contribuições das Brincadeiras na Formação Social e na Vida Escola das crianças**: Series Iniciais. Associação Educacional Nossa Senhora Aparecida, 2019. Disponível em: <http://www.fanap.br/Repositorio/396.pdf> , Acesso em: 30 de agosto de 2022.

Pellegrine, Marina Joaquim. **A Importância dos Jogos e das Brincadeiras na Educação Infantil**. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2007. Disponível em: <https://sapientia.pucsp.br/bitstream/handle/18593/2/Marina%20Joaquim%20Pellegrine.pdf> Acesso em: 29 set. 2022.

Scholze, Darlene Scholze; Brancher, Vantoir R. Brancher; Nascimento, Cláudia T. do Nascimento. **O Papel da ludicidade no processo de aprendizagem infantil**. Revista da Faculdade de Educação, 2007. Disponível em: <https://periodicos.unemat.br/index.php/ppgedu/article/view/3584/2866> Acesso em: 29 de agosto de 2022.

SANTOS, Evanoela Ene Sandro dos; SANTOS, Valério Xavier dos. **A importância do Lúdico e do Brincar nas Séries Iniciais**. Disponível em: <https://repositorio.uninter.com/bitstream/handle/1/730/AIMPOR~1.PDF?sequence=1&isAllowed=y> , acesso em : 30 de agosto de 2022.

Severo, Alice Rosane Brum; Becker, Caroline. **Vygotsky: Vida, Obra e suas Contribuições para a Educação por Meio de diálogo**. Editora Pucrs. 2019. Disponível em: <https://editora.pucrs.br/edipucrs/acesolivre//anais/filosofiaeducacao/assets/edicoes/2019/arquivos/8.pdf>. Acesso em: 09 de Outubro 2022.

Vogt, Eliane V. Rodrigues da Silva. **Jogos e Brincadeiras: Resgatando, Valorizando e Aprendendo com o Passado**. 2010. Disponível em: http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2010/2010_uel_edfis_pdp_eliane_vogt_rodrigues_da_silva.pdf Acesso em: 03 de setembro de 2022.

VYGOTSKY, L. S. **Pensamento e linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1987.

Agradecimentos

Agradeço primeiramente a Deus por ter me concedido esta oportunidade. E agradeço ao professor Welton por ter me orientado na construção do trabalho de conclusão de curso, agradeço a todos os professores da UNICEPLAC que foram essenciais para minha aprendizagem e desenvolvimento durante esta caminhada, agradeço a meu esposo Cleiton por toda a ajuda e cumplicidade, e a minha família e amigos pelo apoio, carinho e incentivo durante esta caminhada. Agradeço ao meu filho Pedro Henrique por me dar a força para seguir, e por fim agradeço a mim mesmo por concluir esse curso.