

JOGOS E BRINCADEIRAS NO PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO COGNITIVO DA CRIANÇA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

GAMES AND PLAY IN THE CHILD'S COGNITIVE DEVELOPMENT PROCESS IN EARLY CHILDHOOD EDUCATION

SILVA, Artemisia Caldeira de Souza¹ ; SANTOS, Carleane Soares²; MENESES, Emilayne Santos³ ; SOUSA, Natália Gomes⁴; SANTOS, Vitória Barbosa⁵; FRIEDRICH, Márcia⁶

RESUMO

O artigo consiste em relatar a relevância dos jogos, brinquedos e brincadeiras no processo de desenvolvimento cognitivo da criança na educação infantil. O trabalho objetiva refletir sobre a importância do lúdico para o desenvolvimento do ensino e aprendizagem da criança na Educação Infantil. Igualmente compreender como os jogos e brincadeiras podem contribuir para o desenvolvimento cognitivo da criança. Da mesma maneira esse artigo ressalta que os jogos e brincadeiras não se resumem em um momento de lazer, porém é desenvolvido com planejamento e como todo trabalho pedagógico possui uma intencionalidade a ser alcançada. Utilizando-se de pesquisa bibliográfica foi possível verificar que os jogos e brincadeiras são uma metodologia imprescindível no processo de desenvolvimento das crianças na Educação Infantil. A pesquisa foi de cunho qualitativo, apontando para um questionário com perguntas abertas aos professores de pedagogia, que atuam em sala de aula. As exigências foram, o perfil dos mesmos, o tempo de atuação, ludicidade, os jogos e as brincadeiras, as práticas pedagógicas e a pandemia da covid- 19. Todavia, os dados da pesquisa apontam resultados distintos e surpreendentes. Em termos de resultados, destaca-se que o professor que inclui a ludicidade em suas aulas se torna um mediador de conhecimentos que por meio dos jogos e brincadeira, auxilia no desenvolvimento das crianças.

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

ABSTRACT:

*The article consists of reporting the relevance of games, toys and games in the child's cognitive development process in kindergarten. Also understand how games and games can contribute to the child's cognitive development. In the same way, this article points out that games and games are not limited to a moment of leisure, but are developed with planning and, like all pedagogical work, have an intention to be achieved. Using bibliographical research, it was possible to verify that games and games are an essential methodology in the development process of children in Early Childhood Education. The research was qualitative, pointing to a questionnaire with open questions to pedagogy teachers who work in the classroom. The requirements were, their profile, time of performance, playfulness, games and games, pedagogical practices and the covid-19 pandemic. However, the research data point to different and surprising results. In terms of results, it is highlighted that the teacher who includes ludicity in his classes becomes a mediator of knowledge that, through games and play, helps in the development of children. **Keywords:** Early Childhood Education. Games and Toys. Child. Development.*

¹ Artemisia Caldeira de Souza Silva. Acadêmica de pedagogia – Facunicamps. Email: artemisiasillva@gmail.com

² Carleane Soares dos Santos. Acadêmica de pedagogia da Faculdade Unida de Campinas – Facunicamps. Email: carleanesoares0@gmail.com

³ Emilayne Santos de Meneses. Acadêmica de pedagogia - Facunicamps. Email: emisdmeneses@gmail.com

⁴ Natália Gomes de Sousa. Acadêmica de graduação em pedagogia da - Facunicamps. Email: nataliagomesgomes17@gmail.com

⁵ Vitória Barbosa dos Santos: Acadêmica de pedagogia da - Facunicamps. Email: vitoriaa2502@gmail.com

⁶ Orientadora: Márcia Friedrich. Mestre em Educação em Ciências e Matemática (UFG. Graduada em Matemática e Física, Graduada em Ciências, Graduada em Pedagogia. Professora da Facunicamps desde 2018. Email: marcia.friedrich@facunicamps.edu.br

1. INTRODUÇÃO

A primeira infância caracteriza-se por ser um período em que se deve auxiliar o desenvolvimento natural da criança, pois seu crescimento físico ocorre de maneira rápida e paralela com a formação das atividades psíquicas e sensoriais (ANGOTTI, 2007, p. 105). A esse respeito, a Educação Infantil por meio dos jogos e brincadeiras contribui para a aprendizagem tanto individual, quanto coletiva das crianças ao explorar o mundo em que elas estão inseridas.

Este trabalho objetiva refletir sobre a importância dos jogos e brincadeiras e do lúdico para o desenvolvimento do ensino e aprendizagem da criança. Descreve ainda como os jogos e brincadeiras podem contribuir para o desenvolvimento da criança na Educação Infantil. De tal modo, afirma que os jogos e brincadeiras não se constituem somente em momento de lazer, mas como possuidor de uma finalidade pedagógica muito importante e antecipadamente planejada pelo professor. Assim, na Educação Infantil, quando a criança brinca é desenvolvido nelas aprendizagens significativas, pois além de ser um momento prazeroso, tem planejamento e objetivos que geram determinados tipos de conhecimentos que são importantes nos processos de desenvolvimento da criança.

Os jogos e brincadeiras proporcionam à criança desenvolver a autonomia, a empatia, socialização, a coordenação motora e dentre outras habilidades, tão importantes para o adequado desenvolvimento do processo ensino e aprendizagem. Neste aspecto, a pesquisa se fundamenta em fontes primárias e secundárias que tratam do assunto como, por exemplo, Ribeiro (2014), Massa (2017), Kishimoto (2017), Angotti (2007). A contribuição se estabelece por meio das abordagens e experiências que revelam a importância do ato de brincar para o desenvolvimento da aprendizagem e a relação pedagógica no espaço cognitivo de estímulos que favorecem a formação integral.

Ao questionar sobre a importância dos jogos para o desenvolvimento cognitivo, emerge a hipótese de que ao brincar a criança explora, investiga, questiona, cria ideias, que a levam a aprender brincando. Para que isso ocorra, é importante que o professor envolva seus alunos ao universo do lúdico, observando as habilidades que as crianças já desenvolveram.

De cunho qualitativo a pesquisa realizada está embasada em levantamento bibliográfico e também coleta de dados por meio de questionário aplicado aos professores

pedagogos que se dispuseram a responder um formulário de pesquisa.

Os dados foram obtidos por meio da pesquisa de campo com 13 professores que atuam na Educação Infantil. Os mesmos não foram identificados para manter sigilo. Assim, utilizou as siglas P1, P2, P3... P13 como forma de referência às 13 pessoas que responderam o formulário. A pesquisa direcionou 11 perguntas para os professores da Educação Infantil e detectou que dos 13 participantes da pesquisa, 10 possuem ensino superior com dupla formação em letras e em pedagogia. Conforme destacado no decorrer da pesquisa, oito são pedagogas e três não concluíram a graduação. Do universo de entrevistados, oito atuam na Educação Infantil e três atuam no ensino fundamental I, uma não informou onde atua e um destacou trabalhar na coordenação pedagógica.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA SOBRE A TEMÁTICA

2.1 Lúdico: Conceito e Trajetória Histórica

A palavra lúdico vem do latim “*ludus*” que significa basicamente jogo, forma o estudo de comportamento ou brincar. Os jogos e brincadeiras fazem parte da vida das crianças, e não é, portanto, apenas um sinônimo de um jogo, visto que o mesmo passou a ser reconhecido como uma das formas mais utilizadas para o estudo do comportamento humano. Independente da classe social, cultural, ou período histórico as brincadeiras fazem parte do processo de desenvolvimento da criança. O lúdico torna a criança uma cidadã deste mundo, uma vez que possibilita a conhecer, compreender e construir seus conhecimentos exercendo sua cidadania (RIBEIRO, 2014).

Desde a antiguidade já predominava o lúdico, os homens primitivos já demonstravam esse ato, através de desenhos ou formas representativas feitos em pedras, possivelmente eles não tinham dimensão da proporção que teriam esses sinais deixados por eles. Não conseguiriam discernir, mas através desses traços deixados, se iniciaria uma forma de comunicação lúdica, um primeiro passo para a construção e aprimoramento da escrita.

O lúdico está relacionado com a vida, em que a criança desenvolve, principalmente na infância, sua formação serve para torná-la participante da cultura da sociedade em que está inserida (RIBEIRO, 2014). Contudo, parte-se do princípio que utilizar recursos lúdicos não é

apenas uma forma de brincar, pois o mesmo utilizado como uma metodologia educativa irá proporcionar à criança um saber integral e relevante para seu desenvolvimento. Porém, ao longo do processo histórico houve muitas divergências acerca do assunto.

De acordo com Massa (2017), no período medieval, as manifestações lúdicas passam a ser consideradas perigosas, algumas até mesmo proibidas. Isso ocorreu, segundo a autora, por consequência do poder e da influência da igreja católica sobre o povo. Assim, fica proibido qualquer tipo de representação que não fosse repassada pela mesma, uma vez que ela detinha todos os saberes. A população, por sua vez, tinha que se preocupar apenas com o trabalho que precisava ser desenvolvido. Todavia, com o passar do tempo essa forma de agir e pensar foi aos poucos sendo modificada, de forma lenta, porém necessária.

Ainda segundo Massa (2017), é na contemporaneidade, que as visões sobre o jogo e sobre o lúdico se multiplicam. Nessa nova era, a brincadeira passou a ser vista como importante ferramenta. Reconheceu-se que o lúdico está sempre presente em manifestações, em brincadeiras ou jogos, pois se entendeu que é por meio desse processo que a criança aos poucos vai entendendo e compreendendo o espaço social e significando o lugar.

Houve, portanto, muitas mudanças até chegar à concepção que se tem atualmente sobre a importância da ludicidade para o desenvolvimento da criança. Pesquisas revelam que a magnitude do lúdico como processo relevante para aprendizagem é evidente. Vygotsky (1991) ressalta que “o brincar é essencial para o desenvolvimento cognitivo da criança.” A brincadeira e o jogo devem ser valorizados, visto que constituem múltiplas formas de aprendizagens, como na construção de valores e aquisição de novos saberes. Kishimoto (1995), diz que a utilização do jogo potencializa a exploração e construção do conhecimento. Com isso, é importante evidenciar a relevância do ensino lúdico, não apenas como uma brincadeira, um passatempo, mas sim, como um uso de metodologias que favoreçam uma aprendizagem construtiva.

Atualmente, na Educação Infantil é ressaltada a importância da ludicidade para o pleno desenvolvimento da criança, sempre respeitando sua faixa etária, bem como a utilização dessa metodologia na idade apropriada, pois assim, a criança aprende de forma prazerosa e no tempo adequado. Segundo a teoria Piaget, a criança se desenvolve a partir da relação com meio, portanto há as fases importantes para desenvolvimento cognitivo da criança que são: as ações de reflexos que o ocorre no período sensório motor (0-2 anos), a linguagem oral no

período pré-operatório (2 a 7 anos) compreende-se com fase do egocentrismo; período operações concretas (7 a 12 anos), e fase da construção do concreto as crianças são mais competitivos jogos de desafios e o período operações formais (11 ou 12 anos em diante) fase em o adolescente trabalha com a realidade com sentimento de liberdade, justiça e questionamentos.

2.2 Distinções entre Jogo, Brinquedo e Brincadeiras

O jogo pode ter um significado bastante abrangente, pois, através dele, pode ser traçado a personalidade do jogador, se muito competitivo ou se de repente terá dificuldades em lidar com as frustrações. O jogo também remete uma carga antropológica, proporcionando um resgate e identificação cultural que, no aspecto sócio emocional, auxilia as crianças a refletirem o lugar em que estão inseridas. Dessa forma, o jogo pode também ser considerado como construtivista, pois há uma ação do indivíduo sobre a realidade e esta ação é carregada de simbolismo que dá sentido à própria ação e reforça a motivação e possibilita à criança novas ações (MALUF, 2003).

No âmbito educacional os jogos são conceituados como uma metodologia que contribuem para o processo de ensino e aprendizagem, pois, a partir dele, podem ser ensinadas regras, normas, valores e dentre outras habilidades tão importantes para o desenvolvimento cognitivo da criança na educação infantil. O professor poderá solicitar que as crianças, de forma livre, criem novas regras ressignificando determinado jogo, das quais se trabalharão o raciocínio, a linguagem, a socialização e a liderança. Aspectos que auxiliam a criança a despertar suas emoções, criando, assim, vínculos e fomentando o sentimento de empatia e autonomia.

Segundo Huizinga (2007), os jogos podem ser:

[...] atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana (HUIZINGA, 2007, p. 33).

O brinquedo pode ser considerado um instrumento para a brincadeira, que pode ser de cunho industrial, ou fabricado por aquele que brinca, pode ser uma sucata, que possibilitará um valor para aquele momento da brincadeira. Esses tipos de brinquedos podem transmitir conteúdos culturais e pedagógicos significativos (BROUGÉRE, 2004).

Para Klassmann (2013):

A brincadeira exerce uma situação importante de aprendizagem a ser valorizada e incentivada, com a brincadeira as crianças têm a oportunidade de conferir novos significados aos elementos da realidade que vivenciam em seu dia a dia, podendo expressar sua forma particular de compreendê-lo. (KLASSMANN 2013, p. 15):

De acordo com Kishimoto (2017), “definir jogo, não é uma tarefa fácil, pois possuem funções e significados diferentes”. Nos jogos, as crianças aprendem se divertindo, pois podem ser trabalhadas em grupo, fortalecendo assim a socialização, o equilíbrio, as regras e disciplina, elementos que contribuem para a autonomia. O brinquedo proporciona um mundo imaginário onde as crianças podem ser o que desejam ou representar simbolicamente o mundo em que vivem. As brincadeiras enfatizam a memorização cultural em que as mesmas vivem.

Salienta-se ainda, que os jogos são contemplados no Referencial Curricular da Educação Infantil – RCNEI (1988), que tem função importante para o fazer pedagógico, pois o mesmo age com recurso, favorecendo assim o processo de desenvolvimento da criança. Desta forma, quando se fala em jogos, brinquedos e brincadeiras, primeiramente, deve-se pensar qual estágio, segundo a teoria de Piaget, a criança se encontra, e, a partir dessa definição, o professor irá pensar no tipo de brincadeira que é mais adequada a fase de desenvolvimento da criança, possibilitando assim um aprendizado mais significativa para criança na Educação Infantil.

2.3 A Importância do Lúdico para o Desenvolvimento da Criança na Educação Infantil

Segundo Piaget, (1971, p. 67 apud CORIGLIANO 2018) "quando brinca, a criança assimila o mundo à sua maneira, sem compromisso com a realidade, pois a sua interação com o objeto não depende da natureza do objeto, mas da função que a criança lhe atribui". O brincar vai além de um simples momento de recreação, pois além de proporcionar esse encontro da criança com o mundo, ele realiza a interação entre as crianças, para um melhor convívio. Outro aspecto é a utilização do imaginário, através daí passa a existir a fantasia, associada com a vida real.

Há também o fato cultural, é através do brincar que a criança vai aprender sobre

diversas culturas, ou seja, a criança tem todo o seu desenvolvimento baseado no ambiente que vai ser proporcionado a ela. Dessa forma, é necessário e de grande importância que a Educação Infantil, enquanto um direito da criança, permaneça pública para que mais crianças possam ter o direito de acesso garantido nessa etapa da educação básica que muito auxilia no processo de desenvolvimento das crianças.

Nessa perspectiva, o pedagogo que atua na Educação Infantil ajudará de tamanha proporção, pois pode levar o brincar até a sala de aula proporcionando diversão e entusiasmo nas crianças, não se deve esquecer que o brincar pode ser também livre em sala de aula.

Para atuar como professor na Educação Infantil não basta apenas ter graduação em Pedagogia, é preciso muito mais; necessário se faz que o poder público fortaleça a formação continuada para que o profissional continue estudando e se atualizando. Para que a função do professor pedagogo se fortaleça é essencial que o profissional seja independente, tenha autonomia e seja proativo, pois somente assim será possível a construção de uma carreira sólida e consistente que muito contribuirá para a sua formação. A formação é mais que essencial e o pedagogo invista na sua formação continuada, pois sem a qual o profissional ficará com o futuro comprometido, considerando que o mundo está globalizado e muito competitivo.

Autores como Kishimoto (2017) e Vygotsky (1991) afirmam que as atividades lúdicas são de fundamental importância para o desenvolvimento cognitivo das crianças. O profissional da educação deve sempre que possível trabalhar com jogos e brincadeiras, pois é através do lúdico que cada criança aprende com mais eficiência a partir da ação consciente e planejada do professor. Este, em função de sua formação compreende que é através do lúdico que as crianças se desenvolvem de maneira integral. Toda vez que se trabalha com essa temática é desenvolvida na criança relações sociais e construção do conhecimento.

Para que a aprendizagem seja significativa, os jogos e brincadeiras são desenvolvidos de forma espontânea e prazerosa, uma vez que é através da brincadeira que a criança desenvolve sua personalidade. Contudo, essa ação precisa ser mediada por um profissional bem formado, que conta com condições de trabalho significativas para que o resultado de seu trabalho se torne mais consistente.

Os jogos e brincadeiras no processo de ensino aprendizagem são de suma importância,

pois tanto os jogos como as brincadeiras são indispensáveis para a aprendizagem. Nesse processo, o professor precisa saber os recursos necessários para cada tipo de jogo e/ou brincadeira para que possa atingir os objetivos desejados.

Outro ponto importante é a escolha das brincadeiras que fazem parte do cotidiano dos educandos, para que os mesmos se sintam motivados e entendam a sua cultura para que, dessa forma, possam desenvolver sua identidade. O brincar é uma das atividades mais importantes e necessárias na vida da criança, porque elas auxiliam no processo de desenvolvimento cognoscitivo das crianças.

Muitas escolas abordam e trabalham projetos com jogos e brincadeiras para desenvolver o protagonismo das crianças e também para criar um ambiente de socialização, interação e muito aprendizado. A importância da ludicidade que tem conquistado seu espaço na Educação Infantil, tendo em vista que a liberdade, o brinquedo e a brincadeira são a verdadeira essência da infância. Pesquisas apontam que desenvolver trabalhos com o lúdico potencializa o aprendizado.

De acordo com Kishimoto (2017), “pode-se dizer que um dos objetivos do brinquedo é dar à criança um substituto dos objetos reais, para que possa manipulá-los”.

2. METODOLOGIA

Para alcançar os objetivos propostos, o presente trabalho centrou-se na pesquisa bibliográfica documental associada à pesquisa de campo. Na compreensão de Marconi e Lakatos (2003), pesquisa bibliográfica,

[...] é um apanhado geral sobre os principais trabalhos já realizados, revestidos de importância, por serem capazes de fornecer dados atuais e relevantes relacionados com o tema. O estudo da literatura pertinente pode ajudar a planificação do trabalho, evitar publicações e certos erros, e representa uma fonte indispensável de informações, podendo até orientar as indagações. (MARCONI; LAKATOS, 2003 p.158).

Segundo Gil (2002), “pesquisas documentais são materiais que não recebem ainda um tratamento analítico, ou que ainda podem ser reelaborados de acordo com os objetos da pesquisa”. Portanto, a pesquisa teve como análise os documentos da Lei nº 9.394, Lei de

Diretrizes e Bases da Educação (LDB), de 20 de dezembro de 1996, que trata sobre a educação infantil e a primeira etapa da educação básica e os direitos da criança; e o RCNEI - Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil, o qual traz reflexões para o campo educacional sobre objetivos, conteúdos e orientações didáticas para os profissionais que atuam na educação infantil, enfatizando assim a importância dos jogos e brincadeiras, para formação crítica e autônoma da criança.

Outra técnica utilizada foi o questionário, elaborado por meio de 11 perguntas realizadas aos pedagogos. Segundo Marconi e Lakatos (2003, apud FRIEDRICH, 2018), este constitui uma série ordenada de perguntas, que devem ser respondidas por escrito sem a presença do entrevistador. É um instrumento que apresenta vantagens dentre as quais podemos citar: economia de tempo, pois atinge um grande número de pessoas simultaneamente, abrange uma área geográfica mais ampla, economia de pessoal, obtém respostas mais rápidas e mais precisas, proporciona maior liberdade nas respostas, em razão do anonimato e por isso, há mais segurança, menos risco de distorção pela não intervenção do pesquisador e obtêm-se respostas que materialmente seriam inacessíveis. Dessa maneira, por meio do questionário que o leitor perceberá a importância que os jogos, brincadeiras e o lúdico têm para a aprendizagem da criança na educação infantil, exatamente por ser relatos de professores da educação infantil que estão diariamente em sala de aula, observando melhores formas de aprendizagem deixando claro as contribuições nesse processo cognitivo, concluindo então o objetivo que traçamos ao elaborar o trabalho.

Para realizarmos a nossa pesquisa bibliográfica buscamos textos por meio dos livros e artigos científicos, escritos por autores que possuem domínio sobre o assunto, realizou-se leitura de artigos científicos e algumas referências foram coletadas no Google acadêmico, livros digitais e físicos. Em todo o corpo da pesquisa buscou-se adentrar nos conteúdos de autores que trouxeram grandes contribuições para o estudo dos jogos e brincadeiras na educação infantil.

A escolha do tema jogos e brincadeiras foi pensado e desenvolvido de forma a contribuir por meio de maior explicitação dos conceitos trabalhados e sua aplicação no cotidiano do chão da escola. Os jogos e brincadeiras constituem em metodologias que estão presentes na educação infantil e conteúdo que está presente em praticamente todo o curso de Pedagogia e não será diferente na sala de aula podendo perpassar por várias disciplinas tornando assim um conteúdo interdisciplinar.

4. O PROFESSOR E AS PERCEPÇÕES SOBRE A PROPOSTA DE ENSINO E APRENDIZAGEM LÚDICA (PESQUISA DE CAMPO)

De acordo com a Lei nº 12.796/13 de 4 de abril de 2013 (BRASIL, 2013), a Educação Infantil, primeira etapa da Educação Básica, se tornou obrigatória. É principalmente nesse período da Educação Infantil que a criança necessita da presença do lúdico para o melhor desenvolvimento e aprendizagem, pois é o primeiro contato da criança com a experiência escolar.

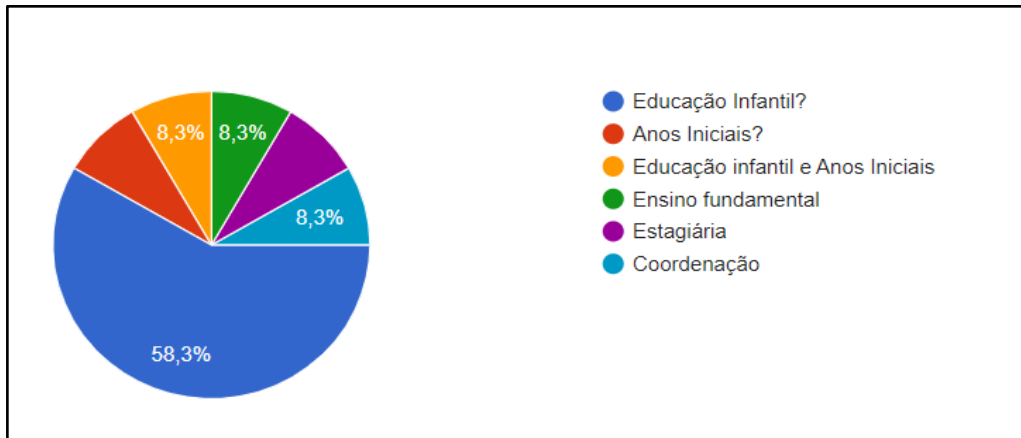
O professor tem como referencial os Documentos Curriculares que promovem orientações para a elaboração do seu planejamento. É através do planejamento que o professor vai se programar, traçar metas e produzir um roteiro, para assim poder desenvolver projetos e atividades voltadas para o lúdico.

Ao trabalhar com o lúdico em sala de aula, especificamente com jogos e brincadeiras, o professor desenvolve na criança estímulos em áreas consideradas muito importantes, como emocional, social, motor e cognitivo. Para Kishimoto (1995, p. 36-37), o professor ao utilizar o jogo na educação infantil “significa transportar para o campo do ensino-aprendizagem condições para maximizar a construção do conhecimento, introduzindo as propriedades do lúdico, do prazer, da capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora”.

A pesquisa realizada direcionou 11 perguntas aos pedagogos que atuam na Educação Infantil de zero a cinco anos. Os sujeitos pesquisados que concordaram em responder ao formulário são da rede pública, e alguns de escolas particulares ao todo foram 13 profissionais. Para manter o sigilo da identidade, os pesquisados serão nomeados no decorrer do trabalho por P1, P2, P3,...P13.

O perfil dos mesmos aponta que 10 participantes têm Ensino Superior, destes dois com dupla formação, sendo Letras e Pedagogia; oito são pedagogos e três atuam na Educação Infantil, entretanto ainda não concluíram o curso de Pedagogia. Oito informaram que atuam na Educação Infantil, três atuam também nos Anos Iniciais e um não informou e um atua na coordenação pedagógica, como é possível observar no gráfico 1, a seguir:

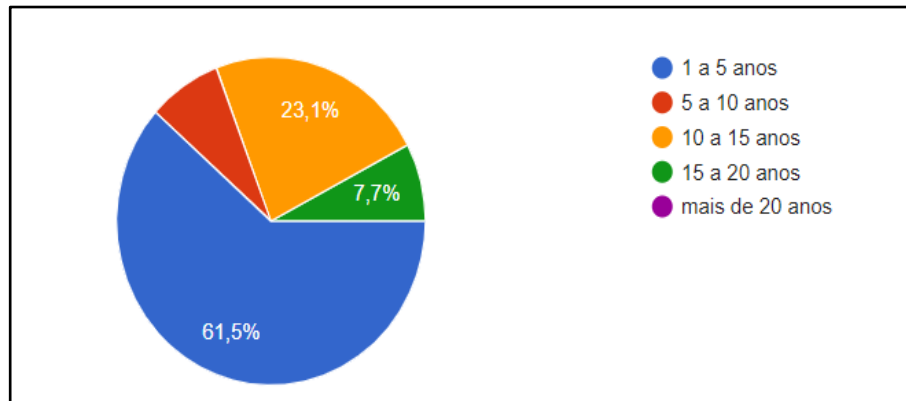
Gráfico 1- Atuação dos professores



Fonte: Pesquisa realizada com professores

Quando questionados sobre o tempo de atuação em sala de aula as respostas foram de que 61,5% estão entre 1 a 5 anos, 7,7% de 5 a 10 anos, 23% de 10 a 15 anos, 7,7% 15 a 20 anos e nenhum com mais de 20 anos de atuação em sala de aula como aponta o gráfico 2, a seguir.

Gráfico 2 – Tempo de atuação dos professores

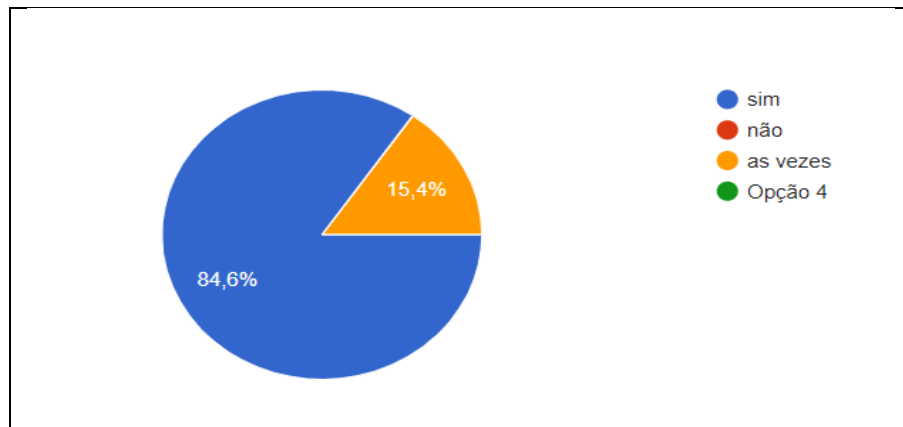


Fonte: Pesquisa realizada com professores

O perfil dos pesquisados aponta que os mesmos apresentam experiência para que os dados possam ser validados na pesquisa de campo.

Quando questionados sobre a utilização do lúdico nas suas aulas, 84%, 6% disseram que “sim” e 15,4% disseram que "às vezes" como aponta o gráfico 3, abaixo.

Gráfico 3 – Utilização do lúdico nas aulas



Fonte: Pesquisa realizada com professores

Desse modo, o professor que inclui a ludicidade em suas aulas se torna um mediador de conhecimentos através da utilização dos jogos e brincadeiras. Além disso, também será uma forma de analisar o que cada um tem como conhecimento, percebendo assim as necessidades de cada criança.

Apesar de alguns ainda expressarem que, às vezes, utilizam o lúdico, é importante salientar que os jogos são contemplados no Referencial Curricular da Educação Infantil – RCNEI (1998).

Importante salientar que a brincadeira e educação estão entrelaçadas, para uma aprendizagem significativa na construção social, pois ao ser inserida a dimensão lúdica, a criança terá mais capacidade para aprender e conviver com o outro de forma prazerosa.

Na sequência o questionário foi “Você considera os jogos e brincadeiras importantes para o processo de ensino-aprendizagem?”. As respostas foram na sua totalidade “sim”. Foi solicitado em seguida a justificativa que segundo:

P1: “As crianças se desenvolvem mais e têm mais interesse em aprender”.

P2: “Através dos jogos e brincadeira a criança tem mais facilidade em aprender o que é proposto”.

P3: “As atividades lúdicas despertam na criança maior interesse e proporciona prazer na realização das mesmas”.

P4: “Os jogos ajudam na interação”.

P5: “Através dos jogos podemos trazer vários conhecimentos, que somente as atividades lúdicas ou tradicionais não trazem, como a compreensão de regras, respeitar a vez do outro entre outras”.

P6: “Através dos jogos e brincadeiras as crianças começam a pensar sozinha, a criar sozinha

seu mundo, através de suas próprias experiências vividas no seu cotidiano, seja ele familiar ou social”.

A partir dos apontamentos supracitados, é importante que o educador, ao planejar suas aulas, pense em quem se quer formar, qual cidadão está sendo formado. Fica evidente a relevância dos jogos e brincadeiras na vida educacional da criança, uma vez que possibilitam tomadas de decisões, resoluções de conflitos, atitudes, e valores serão formados, vai se descobrir, ter autonomia, refletir sobre a situação em que foi criada e vai aprender.

O professor da Educação Infantil não pode desconsiderar essa forma de mediar situações de aprendizagens pois para ele, “O que ocorrerá se a educação de 0 a 6 anos permanecer da forma que está, nas mãos de pessoas apaixonadas, mas quase sempre mal preparadas?” (ANTUNES, p. 62, 2007).

Este ano de 2022 retoma o ensino presencial pós-pandemia de Covid-19⁷. Muitas considerações e reflexões surgiram sobre o ensino remoto e como as propostas foram trabalhadas nesse período com as crianças. Considerando esse assunto, foi questionado aos sujeitos pesquisados inicialmente a questão “Durante a pandemia, nas aulas remotas, você utilizou algum recurso lúdico para auxiliar os alunos a atingirem seus objetivos?”.

Apenas uma resposta foi negativa. As demais apontaram para materiais como desenhos, cartazes, som etc. Jogos, cineminha, pintura com tinta guache, colagem, dobraduras e músicas, brincadeiras, quebra cabeça, jogos, ditado mudo, ábaco, entre outros. Uso de fantoches, brinquedos, muita imagem, fantoche, dramatizações, cenários lúdicos, atividades lúdicas idênticas ao material utilizado nos vídeos. Criação de jogos e brincadeiras diversas. Essa manifestação, quase unânime, demonstra a importância de buscar recursos pedagógicos que busquem prender a atenção da criança às atividades de forma lúdica.

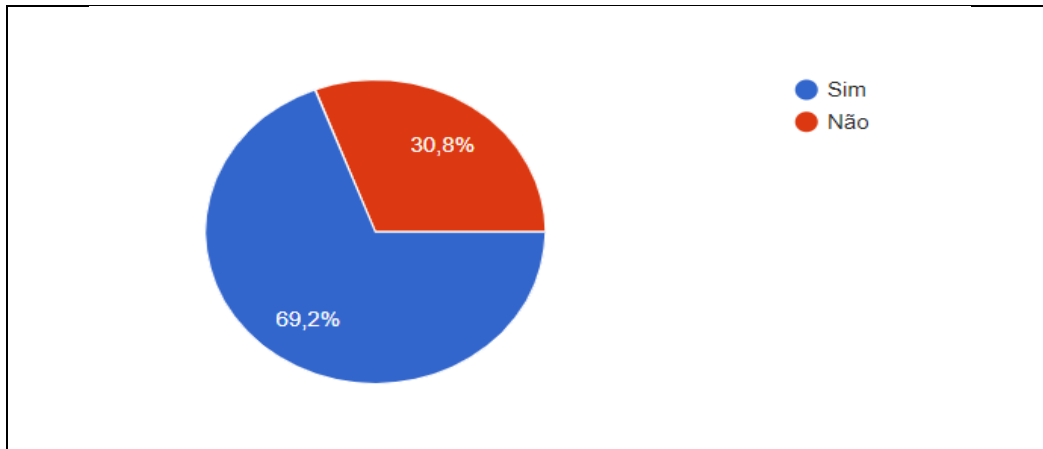
Compreende-se a partir das respostas que brincar proporciona à criança a oportunidade de viver prazerosamente e ao mesmo tempo aprender. “Brincando a criança vai lentamente, estabelecendo vínculos, brincando com os objetos externos e internos, num processo de trocas intensas com a realidade e com a fantasia”. (OLIVEIRA, 1998, p. 32). O brincar passa a ser um ato natural para as crianças, tanto quanto o comer, dormir, andar ou falar.

Outro questionamento sobre as práticas pedagógicas e a Pandemia foi “Com o retorno

⁷ Covid- 19 é uma infecção respiratória aguda causada pelo coronavírus SARS-CoV-2, potencialmente grave, de elevada transmissibilidade e de distribuição global.

das aulas no período pós-pandemia, a participação dos alunos em relação aos jogos e brincadeiras propostas foram satisfatórias?” Gráfico 4, a seguir.

Gráfico 4 – Práticas Pedagógicas e a Pandemia



Fonte: Pesquisa realizada com professores

É possível perceber que, mesmo sendo atividades que proporcionam prazer, 30% das crianças ainda não mostraram interesse pelas brincadeiras. As justificativas segundo os professores questionados foram, segundo o professor,

P1, “Eles se interessam mais por aulas assim”.

P3: “É mais uma estratégia que o professor pode estar utilizando nas suas aulas de rotina para que o ensino aprendizagem seja promovido. O lúdico, na sala de aula, é uma ferramenta fundamental para o educador e educando”.

P6: “Na pandemia elas viveram de forma monótona e nada satisfatório os conteúdos, elas viam de uma forma obrigatória é chata e às vezes eram seus pais que faziam suas tarefas. Com o retorno presencial, elas adoram interagir umas com as outras, e de uma forma lúdica então, elas adoram”.

P7: “Muitas crianças esqueceram ou não foram introduzidas neste meio e quando voltaram parece que perderam o interesse pelas brincadeiras simples”.

Outra contribuição importante levantada pelos professores foi a interação e as questões emocionais, como é possível perceber na fala dos participantes.

P10: “Apesar de precisar de um cuidado maior para evitar a contaminação com o vírus, as crianças estavam ansiosas para interagir com os colegas através das brincadeiras e jogos”.

P12: “As crianças de modo geral estão mais dispersas, desinteressadas e ansiosas”.

Os aspectos emocionais e relacionais são muito importantes também para o

desenvolvimento cognitivo da criança. Nesse espaço de mediação encontra-se o professor que possibilita a experiência da aprendizagem. Conforme Maturana (1998):

O educar se constitui no processo em que a criança ou o adulto convive com o outro e, ao conviver com o outro, se transforma espontaneamente, de maneira que seu modo de viver se faz progressivamente mais congruente com o do outro no espaço de convivência. (Maturana, 1998, p. 29).

Os professores pesquisados manifestaram em suas respostas que utilizaram recursos lúdicos e que os mesmos auxiliam no desenvolvimento da aprendizagem. Citam como resultados positivos alguns exemplo que podem ser observados nas falas a seguir:

P8: “Sim, desenvolvi brincadeiras com água como pesca divertida, as crianças conseguiram”.

P9: “Fizemos uma apresentação das crianças vestidas de animais, imitando os sons e movimentos”.

P10: “Sim, quando o lúdico é usado considerando os interesses do aluno, o ensino aprendizagem se torna mais significativo. E desta forma confirmo sucesso nos projetos em que o brincar foi associado ao ensino aprendizagem, com certeza houve qualidade no ensino”.

As falas apontadas na pesquisa corroboram Kishimoto (1996, p. 4) quando afirma que “No jogo existe alguma coisa “em jogo” que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. Todo jogo significa alguma coisa”.

Para finalizar a pesquisa foi questionado: “Como fazer dos jogos e brincadeiras uma estratégia para o aprendizado da criança na Educação Infantil?”. As respostas trazem concepções importantes e relevantes como, por exemplo:

P2: “Brincar é colocar a imaginação em ação. O bom jogo não é aquele que a criança pode dominar corretamente, o importante é que a criança possa jogar de maneira lógica e desafiadora, e que o jogo proporcione um contexto estimulador para suas atividades mentais e amplie sua capacidade de cooperação e libertação”.

P7: “Os jogos e brincadeiras por si já é uma estratégia de aprendizagem, os alunos aprendem sobre respeitar, sobre o eu o outro e o nós e etc”.

P8: “Sempre associo o conteúdo ao lúdico. Observo as necessidades e interesses dos meus alunos para planejar minha aula. Nunca ofereço algum conteúdo fragmentado, sempre associo o que vou ensinar aos jogos e brincadeiras”.

As respostas apresentadas apontam para a compreensão de que na Educação Infantil as possibilidades dos professores estão atreladas às suas atribuições, não necessariamente à conteúdos, mas a campos definidos como apresentados no Documento Curricular para Goiás,

Esses campos de experiências, por um lado, resguardam uma relação com as áreas do conhecimento e seus objetos de estudo, estrutura das demais etapas da Educação Básica, na perspectiva de articulação e continuidade na formação dos sujeitos. Por outro, concebem o trabalho com os conhecimentos do patrimônio da humanidade, artísticos, culturais, ambientais, científicos e tecnológicos (Brasil, 2009) numa perspectiva aberta e flexível, de forma articulada às práticas sociais, à cultura, às interações e aos encontros entre os sujeitos, num tempo e espaço de vida comum entre crianças e adultos. (DC-GO, 2018)

Dessa forma, o brincar é a possibilidade de criar espontaneamente por meio de ideias, materiais, imaginação. Esse movimento proporciona, além da socialização, o desenvolvimento cognitivo que se estabelece nas diferenças de construções experienciadas e vivenciadas no contexto do espaço infantil.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O trabalho de conclusão de curso foi elaborado tendo como foco os jogos e brincadeiras no processo de desenvolvimento cognitivo da criança na Educação Infantil. A hipótese central é sobre a importância que têm os jogos e brincadeiras no processo de desenvolvimento integral da criança. A brincadeira quando pensada e planejada constitui atividade educativa, relevante permeada de possibilidades que resulta no melhor desenvolvimento da criança.

Ao brincar a criança explora, investiga, questiona, cria ideias que a possibilita aprender de forma mais significativa, dado o caráter pedagógico que envolve o ato de brincar. Para que isso ocorra de forma satisfatória é importante que o professor planeje o ato de brincar, estabeleça objetivos para que as crianças possam se envolver através do lúdico. O professor observa as habilidades que vão sendo desenvolvidas para que possa estimular aquelas habilidades que não estão em nível satisfatório de desenvolvimento.

A brincadeira na Educação Infantil está entrelaçada com a aprendizagem significativa que passa pela formação social da criança. Ao ser inserido na dimensão lúdica, a criança terá mais capacidade para aprender e conviver com o outro de forma prazerosa. É importante que o educador ao planejar suas aulas pense em quem se quer formar, qual cidadão está sendo formado. Nessa direção, fica evidente ainda a relevância dos jogos e brincadeiras na vida educacional da criança na Educação Infantil, uma vez que possibilita tomadas de decisões, resoluções de conflitos, atitudes, e valores que serão fundamentais na formação da criança, tais como a autonomia, capacidade de reflexão.

É importante que a criança explore o ambiente que a cerca, por isso foi pensado e planejado o trabalho. Nesse ínterim, a relevância é para a construção social e educacional da criança, logo nessa fase onde tudo é aprendido, são descobertas diárias. Nesse momento, deve-se pensar em formas que realmente sejam importantes para o desenvolvimento do estudante. Considera-se, portanto, que os objetivos foram alcançados quando a pesquisa aponta com clareza que os jogos e brincadeiras são ferramentas capazes de desenvolver sentimentos e valores, e habilidades distintas.

8. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANGOTTI, Maristela. Maria Montessori: uma mulher que ousou viver transgressões. In: Pedagogia(s) da infância: dialogando com o passado: construindo o futuro/Júlia Oliveira-Formosinho, Tizuko Morchida Kishimoto, Mônica Apezzato Pinazza, organizadoras. – Porto Alegre: Artmed, 2007

ANTUNES, Maria Irandé Costa Moraes. **Muito além da gramática:** por um ensino de gramática sem pedras no caminho. São Paulo. 3ª ed. Parábola, 2007.

BRASIL, Lei nº 9.394. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB)**. De 20 de dezembro de 1996. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19394.htm. Acesso em: 21 mar. 2022

BRASIL. Lei nº 12.796. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB)**. De 4 de abril de 2013. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2013/lei/112796

BRASIL. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. Brasília, MEC/SEF, 1998. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/rcnei_vol1.pdf. Acesso em: 21 .set .2022

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Diretrizes curriculares nacionais para a educação infantil /Secretaria de Educação Básica**. – Brasília : MEC, SEB, 2010.

BROUGERE, Gilles. **Brinquedo e Cultura**. São Paulo. Cortez. 2004

CANDIDO, Thais Caroline Rodrigues. A importância de jogos e brincadeiras na educação infantil. **Saberes docentes em ação**. v. 05, n°1, p 1-12,2021.

CORIGLIANO, Débora. **Teoria e Prática: O jogo e o brinquedo na Educação infantil**. IBFE, 2018. Disponível em: <https://www.ibfeduca.com.br/campinas/blog/educacao-infantil-teoria-e-pratica-o-jogo-e-o-brinquedo-na-educacao-infantil-por-debora-corigliano/>. Acesso em: 15 set. 2022

DE SOUZA MASSA, M. Ludicidade: da Etimologia da Palavra à Complexidade do Conceito. **APRENDER - Caderno de Filosofia e Psicologia da Educação**, [S. l.], v. 2, n. 15, 2017. Disponível em: <https://periodicos2.uesb.br/index.php/aprender/article/view/2460> .Acesso em: 14 out. 2022.

GOIÁS. **Secretaria De Estado Da Educação. Documento Curricular para Goiás/ PUC-GO**: Goiânia, 2018a. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/implementacao/currículos_estados/go_curriculo_goiás.pdf Acesso em: 16 . out 2020

GIL, Antônio Carlos . **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo, SP: Atlas, 2002.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: O Jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2007.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida; **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. 2° ed. São Paulo: Cortez, 1995.

KISHIMOTO.Tizuko Morchida et.al. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. São Paulo. Ed: Cortez 2017.

KISHIMOTO.Tizuko Morchida. O jogo e a educação infantil. **Pro-Posições**, Campinas, SP, v. 6, n. 2, p. 46–63, 2016.

KLASSMANN, Liane Maria Grigolo. **O lúdico no processo de aprendizagem de crianças da educação infantil**. 2013. 37 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização) – Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Medianeira, 2013.

LAKATOS, Eva Maria.; MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos de Metodologia Científica**. São Paulo, SP: Atlas 2003

MATURANA, Humberto. **Emoções e linguagem na educação e na política**. Belo Horizonte: UFMG, 1998b

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **Brincar Prazer e Aprendizado**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.

NILES, Rubia Paula Jacob; SOCHA, Kátia. A importância das atividades lúdicas na educação infantil. **Ágora, revista de divulgação científica**. v.19, n°.1, p.80-94, 2014.

OLIVEIRA, Paulo de Salles. **O que é brinquedo?** São Paulo: Brasiliense, 1989.

RIBEIRO, Cicera Miranda. **A Aquisição da Aprendizagem na Educação Infantil Através da Ludicidade**. 2014. 43 páginas. Monografia (Especialização em Educação Infantil e desenvolvimento) Universidade Candido Mendes Faculdade Integrada AVM Pós Graduação, Lato Sensu Niterói, 2014.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 4ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

ANEXO



TERMO DE AUTORIZAÇÃO PARA PUBLICAÇÃO

Eu Vitória Barbosa dos Santos RA 40856
Declaro, com o aval de todos os componentes do grupo a:

AUTORIZAÇÃO
NÃO AUTORIZAÇÃO ()

Da submissão e eventual publicação na íntegra e/ou em partes no Repositório Institucional da Faculdade Unida de Campinas – FACUNICAMPS e da Revista Científica da FacUnicamps, do artigo intitulado: Jogos e Brincadeiras no Processo de Desenvolvimento Cognitivo da Criança na Educação Infantil
De autoria única e exclusivamente dos participantes do grupo constado em Ata com supervisão e orientação do (a) Prof. (a): Márcia Trindade

O presente artigo apresenta dados válidos e exclui-se de plágio.

Curso: Pedagogia . Modalidade afim Licenciatura

Vitória Barbosa dos Santos

Assinatura do representante do grupo

[Assinatura]

Assinatura do Orientador (a):

Obs: O aval do orientador poderá ser representado pelo envio desta declaração pelo email institucional do mesmo.

Goiânia, 14 de Dezembro de 2022