

**UNIVERSIDADE BRASIL
CURSO DE PEDAGOGIA**

**ARIANE COOCKE
VANESSA VANNUCCHI FELIX**

**JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: COM
ENFOQUE PARA OS JOGOS**

São Paulo, 2017

JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL:COM ENFOQUE PARA OS JOGOS

Trabalho de Conclusão de Curso de
Graduação apresentado à Universidade
Brasil, como parte dos requisitos
necessários para obtenção do título de
Bacharel em Pedagogia

Ariane Coocke
Vanessa Vannucchi Felix
Curso de graduação em Pedagogia

Orientador: Prof.^a Ms. Rosangela Almeida

São Paulo, 2017

RESUMO

A pesquisa apresentada pretende possibilitar o estudo e compreensão sobre como os jogos e brincadeiras, podem contribuir para o processo de desenvolvimento da criança. Com base teórica foi constatada possibilidades de trabalhar jogos e brincadeiras através do lúdico. Através desse mecanismo a criança pode aprimorar suas habilidades manuais e motoras. Através dos jogos observar-se a autoestima do aluno do quanto a criança adquire confiança e isso faz a diferença na aprendizagem. A ludicidade faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana, é considerada como parte de um processo de ensino, no qual se caracteriza –se por ser espontâneo funcional e satisfatório no contexto escolar. Os autores citados como Adriana Friedmann, Vygotsky, Froebel, Smole e Kishimoto em seus livros, apontam situações que comprovam que os jogos e brincadeiras podem ser explorados para uma aprendizagem mais prazerosa e significativa. O educador ao utilizar jogos e brincadeiras em sala de aula, transporta o aluno para o campo do ensino-aprendizagem promove condições de conhecimento, as propriedades da ludicidade contribui para uma melhor assimilação do conhecimento por parte da criança.

Palavras-chaves: Jogos. Brincadeira. Ludicidade. Aprendizagem.

INTRODUÇÃO

O presente trabalho tem como objetivo discutir como ocorre as aprendizagens através dos jogos e brincadeiras na educação infantil, pretendemos olhar a influência dos jogos no desenvolvimento infantil e no processo de ensino e aprendizagem quando aplicado adequadamente.

A escolha do tema é compreender como os jogos e brincadeiras contribuem na aprendizagem infantil e os benefícios que ele proporciona.

Identificamos que o jogo não é somente um divertimento ou uma recreação, é necessário justificar seu uso dentro da sala de aula, pois muitas crianças aprendem mais por meio dos jogos em grupo do que em lições e exercícios individuais.

Friedmann, (1996 P.26) afirma que “o jogo é a atividade essencial das crianças e seria interessante que contribuísse um dos enfoques básicos para o desenvolvimento dos programas pré-escolares”.

Para tanto pretendemos neste trabalho responder as seguintes perguntas de pesquisa:

Como observar as aprendizagens que ocorrem na educação infantil, através das brincadeiras?

Quais as especificidades dos jogos nessa aprendizagem?

A instituição escolar deve oferecer a criança condições necessárias para o seu próprio desenvolvimento, a escola precisa proporcionar ambientes adequados e profissionais capacitados para exercer o lúdico para a criança.

O lúdico deve ser considerado um elemento importante de apoio ao desenvolvimento do aluno.

O jogo tem duas visões diferentes primeiro, uma positiva e real a outra é uma visão negativa e algo desnecessário e inútil.

Por meio das brincadeiras e dos jogos, a criança constrói o seu universo manipulando e trazendo para sua realidade situações inusitadas do seu mundo imaginário.

Através dos jogos cria-se valor social oferece inúmeras possibilidades educacionais, pois favorece o desenvolvimento corporal estimulando a vida psíquica e a inteligência preparando as crianças da educação Infantil a viver em sociedade participando e questionando.

Portanto não devemos separar o lúdico nos meios de ensino, os dois elementos devem se unir para que obtenha a concretização do aprendizado e desenvolvimento.

“Utilizar o jogo na educação infantil significa transportar para o campo do ensino aprendizagem condições para a maximizar a construção do conhecimento, introduzindo as propriedades do lúdico, do prazer, da capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora” (KHISHIMOTO, FROEBEL 2014 P.57).

METODOLOGIA

Esta pesquisa utilizou análise de fontes bibliográficas, levantamentos de dados através de alguns autores, acervos educacionais e sites, especializados no assunto.

Após a seleção desses materiais demos início ao desenvolvimento do trabalho.

Através deste estudo, estruturaram informações valiosas para o desenvolvimento das crianças no ambiente escolar. Está evidenciada nesta pesquisa a importância dos jogos na visão de autores que são: Adriana Friedmann, Vygotsky, Kishimoto, Froebel e Smole, tiveram também como foco a importância dos jogos na educação infantil.

1. EDUCAÇÃO INFANTIL, FUNDAMENTOS LEGAIS

A primeira fase da aprendizagem ocorre na educação infantil, deve ser regrada para que ocorra condições indispensáveis nessa etapa.

Art. 29. A educação infantil, primeira etapa da educação básica, tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança de até 5 (cinco) anos, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade. (Redação dada pela Lei nº 12.796, de 2013)

Art. 30. A educação infantil será oferecida em:

I - Creches, ou entidades equivalentes, para crianças de até três anos de idade;

II - Pré-escolas-Escolas, para as crianças de quatro a seis anos de idade.

II - Pré-escolas-Escolas, para as crianças de 4 (quatro) a 5 (cinco) anos de idade. (Redação dada pela Lei nº 12.796, de 2013).

Art. 31. A educação infantil será organizada de acordo com as seguintes regras comuns: (Redação dada pela Lei nº 12.796, de 2013).

I - Avaliação mediante acompanhamento e registro do desenvolvimento das crianças, sem o objetivo de promoção, mesmo para o acesso ao ensino fundamental; (Incluído pela Lei nº 12.796, de 2013).

II - Carga horária mínima anual de 800 (oitocentas) horas, distribuída por um mínimo de 200 (duzentos) dias de trabalho educacional; (Incluído pela Lei nº 12.796, de 2013).

III - atendimento à criança de, no mínimo, 4 (quatro) horas diárias para o turno parcial e de 7 (sete) horas para a jornada integral; (Incluído pela Lei nº 12.796, de 2013).

IV - Controle de frequência pela instituição de educação pré-escolar, exigida a frequência mínima de 60% (sessenta por cento) do total de horas; (Incluído pela Lei nº 12.796, de 2013).

V - Expedição de documentação que permita atestar os processos de desenvolvimento e aprendizagem da criança. (Incluído pela Lei nº 12.796, de 2013). (JUSTBRASIL 1996)

Desse modo, aspectos importantes para a oferta de uma educação infantil de qualidade tais como a formação inicial, as condições de trabalho o espaço amplo e arejado com todos os equipamentos necessário e o salários e as condições do docente ficaram em segundo plano se tornando distantes de nossa realidade.

1.1 REFERENCIAL CURRICULAR NACIONAL

No que se refere à brincadeira, de acordo com o Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil, o aprendizado acontece de maneira continuada e progressiva e requer ferramentas que possibilitem seu desenvolvimento, sabendo-se que a criança precisa de tempo para brincar.

“É uma imitação, transformada no plano das emoções e das ideias de uma realidade anteriormente vivenciada.” (RCNEI, 1998, p.27).

Nesse caso, a criança quando brinca, reproduz situações vividas no contexto em que ela está inserida. Pois se diverte, desenvolve novas habilidades, internaliza regras e expõe sentimentos.

2. O QUE PENSAM OS TEÓRICOS SOBRE OS JOGOS?

As crianças procuram nos educadores um apoio para desenvolver suas habilidades e a confiança necessária para conhecer e ter sucesso no processo de aprendizagem e na vida em si.

“Cabe à instituição escolar proporcionar aos alunos experiências diversificadas e enriquecedoras, por meio da ação lúdica, para que a criança aproveite esses momentos para fortalecer sua

autoestima e desenvolver suas capacidades” (KHISHIMOTO 1997, p.21).

Utilizar o jogo na educação infantil significa transportar para o campo do ensino aprendizagem condições para a maximizar a construção do conhecimento, introduzindo as propriedades do lúdico, do prazer, da capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora.

“Acredito no jogo como uma atividade dinâmica, que se transforma de um contexto para outro, de um grupo para outro: daí a sua riqueza. Essa qualidade de transformação dos contextos das brincadeiras não pode ser ignorada” (FRIEDMANN 1996, P.20).

A autora fala das diversas culturas no ambiente escolar, acredito que a diversidade de jogos em sala de aula e o educador introduzindo essas várias opções de jogos enriquece ainda mais nas aprendizagens.

“Assim em seus estudos sobre Froebel, Kishimoto afirma “Froebel entende que, nas brincadeiras, a criança tenta compreender o seu mundo e reproduzir situações da vida.”. (pag.64 2014).

O jogo está relacionado a questões sociais e da vida, também estão presentes nesses estudos em que Froebel compreende o jogo e a brincadeira como ações que estão intimamente ligadas à aprendizagem, não fazendo referência apenas a educação dita formal, que trata de conteúdo, mas também o social, já que nela a criança acaba por reproduzir situações já vivenciadas e observadas em situações anteriores.

3. O QUE PENSAM OS TEORICOS SOBRE AS BRINCADEIRAS?

“O brincar faz parte do nosso cotidiano e é uma necessidade do ser humano independente de suas crenças, idade e nível social” (Khishimoto 1996).

Segundo Kishimoto (1996) “a teoria Piagetiana adota a brincadeira como conduta livre, espontânea, que a criança expressa por sua vontade e pelo prazer que lhe dá”.

” Piaget 1978 e Vygotsky 1989 definem o brincar, a partir da sua relação com o desenvolvimento psicológico mais amplo”.

Com isso verifica-se que há muitas teorias relacionadas ao brincar, teóricos dedicam seus estudos para compreender e explicar com este ato tão presente no dia a dia das crianças pode influenciar no desenvolvimento, na construção de seu raciocínio e principalmente em seu relacionamento intrapessoal e interpessoal.

Para Vygotsky (1989) os elementos fundamentais da brincadeira são: “a situação imaginária, a imitação e as regras”. Segundo ele, sempre que brinca, a criança cria uma situação imaginária na qual assume um papel, que pode ser, inicialmente, a imitação de um adulto observado. Assim, ela traz consigo regras de comportamento que estão implícitas e são culturalmente constituídas.

O brincar é uma atividade prática na qual as crianças, constroem e se apropriam de conhecimento, transformam seu mundo.

O Brincar faz parte do mundo da criança assim elas aprendem melhor e se socializam com facilidade aprendem o espírito de grupo, aprendem a tomar decisões e percebem melhor o mundo dos adultos.

4. O PAPEL DO PROFESSOR NA MEDIAÇÃO DO JOGO NA EDUCAÇÃO INFANTIL:

Os jogos pedagógicos oferecem uma situação mediada que evidencia as várias formas de inter-relações praticadas pelo grupo e permitem aos professores intervir, orientando para atitudes mais elaboradas e éticas.

Vygotsky (2003, p.107) diz em relação ao jogo que: “ao subordinar todo o comportamento a certas regras convencionais, ele é o primeiro a ensinar uma conduta racional e consciente, para a criança o jogo é a primeira escola de pensamento”.

O autor defende a posição de que o jogo “com regras” é um sistema racional e adequado, planejado, coordenado socialmente, subordinado a certas regras.

Vygotsky ainda fala que o jogo na sala de aula, também precisa ter o seu espaço para que alunos com ou sem necessidades especiais, possam se apropriar de forma mais significativa e prazerosa dos conhecimentos.

A mediação tem sido considerada um fator fundamental no processo ensino e aprendizagem. Nesse sentido (Khishimoto,1996) salienta que as atividades com jogos e brincadeiras, enquanto ferramentas de aprendizagem, podem ser usadas nas mais distintas possibilidades e finalidades: recreativa, ensino de conteúdos escolares, diagnóstica, ação espontânea prazerosa e livre.

Para isso se efetivar, é necessário que as atividades sejam planejadas com intencionalidade e objetivos claros, é que, por meio da mediação é possível o atendimento às necessidades específicas apresentadas pelos alunos.

Entendemos que antes de planejar e organizar as atividades, é importante conhecer o nível de desenvolvimento mental dos alunos, a sua forma de aprender e seus canais de aprendizagem para proporcionar estímulos de seu interesse, de acordo com suas capacidades. Só assim o professor pode prever se as atividades lúdicas representam ou não o grau adequado de dificuldade para o aluno, permitindo, desta maneira, que ele alcance pequenas vitórias e se mantenha motivado e valorizado na atividade, abrindo-lhe caminhos para que o processo de intervenção pedagógica se efetive.

Segundo SMOLE (2003 pg.116), “O jogo é uma brincadeira e a brincadeira é inerente a qualquer criança. É um excelente instrumento que ela usa para perguntar, explicar, representar e criar. Quando brinca, a criança tem liberdade de ação física e

mental e toma decisões, agindo de maneira transformadora sobre assuntos que tenha significados para ela”.

De acordo com a autora: Ao propor um jogo, o professor deve estar seguro do objetivo a atingir. Deve saber que é possível desenvolver tal atividade naquele determinado estágio do desenvolvimento, se a atividade é correta, tendo em vista a construção de um determinado conceito que não agride psicologicamente a criança, a criança coloca para fora suas fantasias, desejos, medos e sentimentos, percebendo-se no mundo e compreendendo melhor o ambiente que a rodeia. Penetrar no mundo da criança é tarefa para ajudá-la a desenvolver globalmente o seu próprio conhecimento. De acordo com a mesma autora, ao propor um jogo, o professor deve estar seguro do objetivo a atingir, deve saber que é possível desenvolver tal atividade naquele determinado estágio do desenvolvimento.

De acordo com os autores citados acima o papel do professor é de incentivar para que a criança própria compreenda todas as etapas do processo e atribua significados às suas descobertas. Portanto, o professor deve estimular a compreensão da situação, fazendo com que a criança explore todos os seus aspectos, mas deixando a solução por conta dela. Dar a solução pronta e tirá-lhe o prazer de deliciar-se com a descoberta, o que, pedagógica e psicologicamente é bastante negativo. Nesse processo, é fundamental que o professor conheça o jogo, crie e proponha, com base nele, situações-problema desafiadoras é uma de suas tarefas, bem como observar as tentativas do aluno durante o jogo, apoiando-o quando surgirem as dificuldades e estimulando-o a desenvolver suas potencialidades. É preciso assegurar a cada participante do jogo o direito de pensar, expressar o pensamento, negociar as ideias e criar outras com base nas discussões realizadas, ou seja, ele deve ter o direito de viver intensamente o jogo de forma prazerosa e enriquecedora.

A participação do professor ao jogar e brincar com os alunos valoriza a atividade, estabelece vínculos e favorece uma maior “aproximação do aluno”, permitindo-lhe, sempre que necessário, intervir, esclarecer dúvidas, solicitar da criança respostas ou soluções as quais ela já é capaz de apresentar utilizando-se de seus conhecimentos prévios e estimulando-a para pensamentos mais

elaborados: relacionar, refletir e propor soluções aos problemas que lhe são apresentados.

5. COMO AS APRENDIZAGENS OCORRE ATRAVÉS DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL?

A autora Bernabeu (2012 p.53) cita que para Piaget através dos jogos e brincadeiras a criança desenvolve novas estruturas mentais auxiliando a função da etapa evolutiva da criança.

Piaget classifica três espécies de jogos, motor, simbólico e o jogo de regras.

O jogo motor é próprio das primeiras etapas: chupar, aprender, arremessar... através deles a criança exercita e desenvolve seus esquemas motores.

O jogo simbólico: Momento no qual a criança é capaz de evocar, com a ajuda da imaginação, objetos situações ausentes, consolidando dessa forma uma nova estrutura mental: a possibilidade de ficção.

O jogo de regras é a terceira e última etapa no qual a criança pode acordar e aceitar as regras que compartilha com os outros.

Baseando-se nos autores é possível desenvolver e promover atitude lúdica e ampla as margens da liberdade permitindo desfrutar aprendendo em todos os sentidos.

Para Kishimoto” o jogo tem papel fundamental no desenvolvimento da criança pré-escolar, pois ela aprende de modo intuitivo, adquirindo noções espontâneas, que envolvem o ser humano por inteiro em todos os aspectos, cognitivo, afetivo, corporal e nas interações sociais”.(1997 p.35)

Kishimoto ressalta ainda, que a utilização do jogo na sala de aula potencializa a exploração e construção do conhecimento, pois conta com a motivação interna, típica do lúdico. No entanto para que isso ocorra é importante que o educador planeje suas aulas utilizando jogos bem estruturados, visando o crescimento integral da criança partindo da ideia que todos os jogos servem para exercitar, desafiar, promover o convívio, ensinar e divertir.

Baseando-se nos autores é possível desenvolver e promover atitude lúdica e ampla as margens da liberdade permitindo desfrutar aprendendo em todos os sentidos.

6. ESTRATEGIAS DE APRANDIZAGEM ATRAVÉS DO JOGO

JOGOS	Habilidades
Amarelinha	Os saltos ou pulos que as crianças terão que dar, lhes dará mais agilidade, coordenação e força. É uma brincadeira que auxilia o desenvolvimento motor das crianças.
Cabo de guerra	Estimulam a liderança, o equilíbrio e até a reflexão estratégica, usa a força o equilíbrio, estimulam movimentos mais harmoniosos e trabalho em equipe.
Pega-pega	Habilidades motoras de correr, desviar, frear, equilibrar, além de capacidades físicas de velocidade, flexibilidade e resistência.
Pular-corda	Habilidades motoras de saltar com um e dois pés, agachar, girar e equilibrar-se. Capacidades físicas de velocidade e força. Ritmo e expressividade.
Jogo da memoria	Habilidades de concentração.

	<p>Capacidade de memorização.</p> <p>Pensamento lógico, observação e associação.</p> <p>Associar imagens através de um atributo.</p> <p>comparar quantidades.</p>
Pesca	<p>Estimular a interação.</p> <p>Coletividade, o trabalho em equipe.</p> <p>Coordenação motora fina.</p> <p>Adequação a limites, cooperação, reconhecimento e associação das cores.</p>
Dança da cadeira	<p>Agilidade, a determinação, a atenção, a rapidez, a movimentação, a estratégia, a integração com outras crianças, o ritmo.</p>
Corre cotia	<p>Estimular a socialização, condicionamento físico, Agilidade, atenção.</p>
Escravos de jó	<p>Estimular a atenção, concentração, cooperação, coordenação motora, linguagem, memória, ritmo.</p>
Vivo-morto	<p>Habilidade áudio-motora do sujeito, ajudando-o a acelerar seu tempo de resposta aos estímulos do ambiente.</p>

CONCLUSÃO

Através da pesquisa bibliográfica evidenciamos a importância do trabalho com os jogos e as brincadeiras na educação infantil. Enriqueceu-nos conhecimentos com estrutura apresentada pelos autores.

A pesquisa nos deu a oportunidade de contemplarmos um pouco sobre a definição dos jogos e brincadeiras, e ao longo da mesma, observamos que o tema vem se destacando cada vez mais no meio educacional principalmente na educação infantil.

Acreditamos que este trabalho possa nos servir de fundamentação e que possamos inovar nossas práticas, que tenhamos nos jogos e brincadeiras aliados permanentes, possibilitando as crianças, formas de desenvolver suas habilidades intelectuais, sociais e físicas de forma prazerosa e participativa. Uma vez que os jogos e brincadeiras são de grande contribuição para o processo de ensino aprendizagem:

- Como observar as aprendizagens que ocorrem na educação infantil, através das brincadeiras?

As aprendizagens que ocorrem na educação infantil podem ser percebidas ao longo do tempo e o brincar auxilia nessa aprendizagem, fazendo com que as crianças criem conceitos, ideias, em que se possam construir, explorar e reinventar os saberes e oportunizam a refletir sobre sua cultura e a realidade em que vivem.

- Quais as especificidades dos jogos nessa aprendizagem?

Utilizar jogos na educação infantil significa transportar para o campo do ensino aprendizagem condições para ampliar a construção do conhecimento, introduzindo as propriedades do lúdico, do prazer, da capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora.

Para que a etapa de construção do conhecimento ocorra é de extrema importância, a estimulação através dos jogos e brincadeiras, pois a criança sente prazer em brincar.

Por meio das brincadeiras e dos jogos a criança passa a ter conhecimento de si e dos diversos papéis de outros na sociedade.

Os jogos e brincadeiras realmente contribuem para o desenvolvimento da inteligência, desde que seja usado em atividade lúdica e prazerosa e com intervenções do professor, respeitando as etapas de desenvolvimento intelectual da criança.

Os benefícios de uma infância bem vivida em termos lúdicos serão sentidos ao longo da existência do indivíduo.

Não nos resta dúvidas que os jogos contribuem para o desenvolvimento integral da criança, porém sozinha, ela não será capaz de adquirir conhecimentos ou realizar tarefas.

Uma escola com professores preparados, que conheçam e saibam respeitar as fases do desenvolvimento em que a criança se encontra e com a qual trabalham. É preciso também um ambiente adequado e estimulador que favoreça a aprendizagem e o desenvolvimento da criança de forma integral.

REFERÊNCIAS

FRIEDMAN, Adriana. **Brincar**: crescer e aprender: o resgate do jogo infantil, ano1996 editora moderna.

BERNABEU, Natalia. **A brincadeira como ferramenta pedagógica**. São Paulo: Paulina,2012.

JUSBRASIL. www.jusbrasil.com.br/tópicos/11691589/artigo-29-da-lei-n-9394-de-20-de-dezembro-de-1996. Acesso em 10 mai. 2017.

PIAGET. **A formação do símbolo na criança imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.

TIZUCO, Khishimoto. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez,1997.

STOCCO, Katia. **A matemática na Educação Infantil**: a teoria das inteligências múltiplas na prática escolar. Porto Alegre: Artmed, 2003.

VIGOSTK. **A formação social da mente**. São Paulo Martins Fontes, 1989.

VYGOTSKY. S. **Psicologia Pedagógica** - edição comentada. Porto Alegre: Artmed, 2003.