

JOGOS E BRINCADEIRAS NO DESENVOLVIMENTO DA EDUCAÇÃO INFANTIL

Priscilla Ramos Prates, pro.pry2013@gmail.com , eixo temático: Educação de infância:
Brincar e criar nos espaços institucionais, comunicação oral

Maria Cristina Cusinato de Araújo, mcristi67@yahoo.com.br eixo,temático: Brincar e criar
nos espaços institucionais, comunicação oral

Jehnnifer Kariny Pereira Nantes, jhennynantes@hotmail.com, eixo temático: Brincar e criar
nos espaços institucionais, comunicação oral

Simone Bonfim Figueira, simonedep2011@hotmail.com, eixo temático: Brincar e criar nos
espaços institucionais, comunicação oral

RESUMO

Estudos apontam a importância da ludicidade na educação infantil, como aliado na construção do processo de ensino-aprendizagem. Este estudo foi delineado pelo problema a ser desvelado: Como os jogos e a brincadeira tem colaborado para o desenvolvimento infantil de duas turmas de educação infantil de 4 e 5 anos? Os objetivos desse estudo foram: identificar a relevância dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento infantil de duas turmas de 4 e 5 anos da educação infantil; Reconhecer metodologias na prática docente que propiciem o desenvolvimento cognitivo das crianças de 4 e 5 anos através dos jogos e brincadeiras; verificar com os sujeitos da pesquisa se os jogos e brincadeiras são metodologias que podem colaborar para o desenvolvimento cognitivo de seus alunos. A pesquisada caracterizou-se como qualitativa, exploratória e descritiva A coleta de dados foi realizada por meio da entrevista semiestruturada direcionadas a duas professoras de uma sala da educação infantil de 4 e 5 anos da rede municipal de ensino e observação . Os dados apontaram que as professoras sujeitos desse estudo têm pautado suas práticas pedagógicas por meio de atividades lúdicas utilizando jogos e brincadeiras como suporte e instrumento de suas ações. Foi possível perceber que a visão que apresentaram sobre o uso dos jogos e das brincadeiras como instrumento mediador da aprendizagem foi condizente com suas práticas pedagógicas observadas.

PALAVRAS-CHAVE: JOGO. BRINCADEIRA. EDUCAÇÃO INFANTIL. PRÁTICAS PEDAGÓGICAS.

INTRODUÇÃO

O presente artigo tem como objeto de estudo os jogos e brincadeiras no desenvolvimento infantil. Entende-se que o brincar é muito importante para o desenvolvimento da criança, por isso a escolha do tema.

O problema da pesquisa girou em torno da questão: Como os jogos e brincadeiras tem colaborado para o desenvolvimento infantil de uma turma de 4 e 5 anos? Os objetivos que delinearão a pesquisa visando responder ao problema apresentado foram:

- ✓ Identificar a relevância dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento infantil de uma turma de 4 e 5 anos da educação infantil
- ✓ Reconhecer metodologias na prática docente que propiciem o desenvolvimento cognitivo das crianças de 4 e 5 anos através dos jogos e brincadeiras.
- ✓ Verificar com os sujeitos da pesquisa se os jogos e brincadeiras são metodologias que podem colaborar para o desenvolvimento cognitivo de seus alunos.

A relevância do tema investigado justifica-se pelo fato dos jogos e das brincadeiras caracterizam-se como instrumentos e práticas pedagógicas presentes na educação infantil, portanto julga-se necessário aprofundar no tema.

A pesquisa é de cunho qualitativo, exploratório e descritivo desenvolvida, por meio de uma entrevista semiestruturada respondido por duas professoras regente de duas salas de Educação Infantil, de uma escola municipal cidade de Campo Grande- Mato Grosso do Sul.

1 BREVE RELATO SOBRE A CONTRIBUIÇÃO DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL

A infância caracteriza-se como a primeira etapa da vida do ser humano considerada como um período decisivo para a formação e desenvolvimento das estruturas psicológica, cognitiva, social, cultural da criança. A Educação Infantil apresenta-se como um

espaço primordial na estimulação do desenvolvimento da criança, e os jogos e brincadeiras podem atuar como estimuladores e mediadores nesse processo.

Diante disso, julga-se necessário nesse estudo realizar uma breve retrospectiva histórica dos jogos e brincadeiras e sua função no desenvolvimento infantil.

De acordo com Kishimoto (2006) o uso de jogos educativos na educação remonta da época de Platão e Aristóteles, pois os filósofos viam o uso de jogos como um meio de preparar seus alunos para a vivência futura. Contudo, a autora ressalta que os jogos e brincadeiras não eram utilizados como recurso no ensino da leitura da escrita e cálculos.

Durante o cristianismo Kishimoto (2005) relata que o uso dos jogos foi abominado pois a educação era rígida e disciplinadora. No Renascimento a autora comenta que imbuída pelas iluministas a idéia de jogos e brincadeiras na educação deixa de ser objeto de recusa. Porém apenas no século XIX, que se deu a expansão dos jogos definitivamente na educação, motivado pelas grandes discussões em torno da educação, da relação entre jogos brincadeiras e educação e da mudança de visão dos jogos atribuído a um caráter pedagógico.

Piaget (1998) no desenvolvimento de sua teoria utilizou os jogos como ferramenta para investigar o desenvolvimento cognitivo das crianças. Para o teórico o jogo se constitui em expressão e condição para o desenvolvimento infantil, já que as crianças quando jogam assimilam com mais facilidade o conceito de um objeto e podem transformar a realidade, e o seu contato com o outro favorece seu desenvolvimento.

Na visão de Antunes (1998, p.17)

O jogo, em seu sentido integral, é o mais eficiente meio estimulador das inteligências. Socialmente, o jogo impõe o controle dos impulsos, a aceitação de regras, mas sem que se aliene a elas, posto que são as mesmas estabelecidas pelos que jogam e não imposta qualquer estrutura alienante. Brincado com sua espacialidade a criança se desenvolve na fantasia e constrói o atalho entre o mundo inconsciente, onde desejaria viver, e o mundo real, onde precisa conviver.

A criança aprende de modo fácil, adquirem informações espontâneas, em processos participativos envolvendo o ser humano com suas cognições, afetividade, corpo em interações sociais. O brinquedo desempenha um papel de grande relevância para que a criança se desenvolva.

De acordo com Costa (1991) as crianças concebem como jogo somente as atividades iniciais mantidas por elas. Entende-se que o jogo quando brincado entre a crianças de forma livre sem mediação do adulto, é concebido pela criança como momento prazeroso, e em que lhe possibilita manifestar seus sentimentos (alegrias, frustrações) de forma livre onde as regras são elas mesmas que criam. Contudo quando mediada por um adulto, que lhes impõe regras, muitas vezes podem recusar e não aceitar o que confere com a afirmação de Costa (1991).

1.1 O caráter pedagógico dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento da criança

A prática pedagógica reconhece a importância de brinquedos e brincadeiras no desenvolvimento e na construção do conhecimento infantil. “O jogo tem sempre uma intenção lúdica do jogador”. (KISHIMOTO, 2005, p.25). Por meio do jogo, psicólogos discutem seu papel na construção da representação mental e da realidade.

De acordo com Kishimoto, (2005, p. 37) 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”.

Ao utilizar o jogo, ele fortalece a exploração e a construção do conhecimento, por contar com a motivação interna, típica do lúdico, mas o trabalho pedagógico requer a oferta de estímulos externos. O brinquedo educativo conquistou espaço definitivo na educação infantil.

O brinquedo contém sempre uma referência ao tempo de infância do adulto com representações veiculadas pela memória e imaginação. O conceito de brinquedo não pode ser reduzido apenas ao sentido do jogo vai além, pois possibilita à criança desenvolver suas dimensões, histórica, cultural, social. (Kishimoto, 2005). Verifica-se que a autora enfatiza o caráter histórico e cultural do brinquedo,

Brougère (2002) ressalta que enquanto objeto, o brinquedo é sempre suporte de brincadeira. É o estimulante material para fazer fluir o imaginário infantil. Caracteriza-se pela ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo, se relacionar na ação lúdica. Pode-se dizer que é o lúdico em ação. Desta forma não se pode confundir jogo com brinquedo e brincadeira, cada um tem sua especificidade e se relacionam diretamente com a criança.

Rego (2000) destaca que os jogos proporcionam situações desafiadoras ao estimular o intelecto das crianças. Quando a criança brinca ela cria hipóteses, interage em grupo, e dessa forma possibilita a conquista de estágios elevados do raciocínio. A autora complementa ainda que os ambientes estimuladores (nesse estudo destaca-se os centros de Educação infantil) são propícios para o uso dos jogos e brincadeiras como mecanismos para o desenvolvimento infantil.

Na visão de Brougère (2002) o jogo, como instrumento pedagógico na Educação Infantil, passa a ser educativo devido à mediação e intencionalidade explícita pelo professor, ou seja, a clareza que ele entende sobre o jogo como possibilidade de aprendizagem. Entende-se que a autora determina a função educativa do jogo pautada na intencionalidade do mediador, no caso professor.

O caráter lúdico e educativo do jogo é indiscutível. Piaget (1998) afirma que o jogo atua como estimulação a percepção sensório-motor e de simbolismo, da criança. Na visão do teórico o jogo é reconhecido como instrumento pedagógico, por possibilitar o desenvolvimento da criança.

O Referencial Curricular para Educação Infantil, documento orientador para o desenvolvimento das práticas pedagógicas na educação infantil, enfatiza a importância dos jogos e das brincadeiras nessa faixa etária.

[...] Os jogos de sociedade (também chamados de jogos de tabuleiro), jogos tradicionais, didáticos, corporais etc., propiciam a ampliação dos conhecimentos infantis por meio da atividade lúdica [...]os jogos tem sua pluralidade e a finalidade de enriquecer o conhecimento e a aprendizagem da criança contribuindo para sua criatividade beneficiando também a tomada de decisão. O aluno cria estratégias para chegar a um exato resultado. (BRASIL, 1998, p. 28).

Observa-se no documento norteador da educação infantil RCNEI a importância que confere aos jogos no processo de desenvolvimento infantil. Da mesma forma salienta o brincar e a brincadeira:

Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. O fato de a criança, desde muito cedo, poder se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde representar determinado papel na brincadeira faz com que ela desenvolva sua imaginação. Nas brincadeiras as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação e da utilização e experimentação de regras e papéis sociais. (BRASIL, 1998, p. 22, 2 v).

Verifica-se a relevância da brincadeira para o desenvolvimento infantil, pois possibilita a criança de cada faixa etária, saindo do seu mundo real para seu mundo imaginário. O RCNEI ressalta também a função do brinquedo no processo de desenvolvimento infantil:

Os brinquedos constituem-se, entre outros, em objetos privilegiados da educação das crianças. São objetos que dão suporte ao brincar e podem ser das mais diversas origens materiais, formas, texturas, tamanho e cor. Podem ser comprados ou fabricados pelos professores e pelas próprias crianças; podem também ter vida curta, quando inventados e confeccionados pelas crianças em determinada brincadeira e durar várias gerações, quando transmitidos de pai para filho (BRASIL, 1998, p.)

Nota-se a função mediadora do brinquedo para o desenvolvimento infantil, pois disponibiliza-se como suporte à brincadeira. O brinquedo permite que a criança desenvolva um mundo que ela vê, permite que seja quem deseja ser.

Diante do exposto, entende-se nesse estudo que os jogos e as brincadeiras na educação infantil apresentam-se como instrumentos pedagógicos quando planejado, mediado pelo professor, ou seja, quando há intencionalidade educativa explícita na atividade proposta pelo professor, contudo, ressalta-se que é indiscutível com intencionalidade ou não do professor a importância dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento infantil.

3 METODOLOGIA

Os caminhos percorridos pela pesquisa foram pautados pela de abordagem qualitativa. Segundo Minayo (1995, p.21-22)

A pesquisa qualitativa responde a questões muito particulares. Ela se preocupa, nas ciências sociais, com um nível de realidade que não pode ser quantificado, ou seja, ela trabalha com o universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, o que corresponde a um espaço mais profundo das relações dos processos e dos fenômenos que não podem ser reduzidos à operacionalização de variáveis.

Considerando a natureza de seus objetivos essa pesquisa constitui-se como exploratória e descritiva. Segundo Severino (2007, p.123)

A pesquisa exploratória busca apenas levantar informações sobre um determinado objeto, delimitando assim um campo de trabalho, mapeando as condições de manifestação desse objeto na verdade ela é uma preparação para a pesquisa explicativa. A pesquisa explicativa é aquela que, além de registrar e analisar os fenômenos estudados, busca identificar suas causas [...] Uma das características da pesquisa exploratória, tal como é geralmente concebida, refere-se à especificidade das perguntas, o que é feito desde o começo da pesquisa, como única maneira de abordagem

O instrumento de coleta de dados utilizados na pesquisa foi à entrevista semi-estruturada que possibilitou verificar como os professores pensam sobre a ludicidade, especificamente sobre o contribuição do jogo, da brincadeira como instrumento mediador e facilitador para o desenvolvimento infantil A entrevista continha seis perguntas abertas. E a observação realizada durante duas semanas, sendo uma semana para cada sala de aula

O espaço da pesquisa selecionado foi uma Escola Municipal da educação infantil, localizado na região lagoa, em Campo Grande, MS, em duas salas de aula das turmas de 4 e 5 anos. O critério de escolha do espaço decorreu do fato de ter sido a instituição que as acadêmicas realizaram o estágio supervisionado.

Os sujeitos da pesquisa foram duas professoras que atuam com a turma de 4 e 5 anos na educação infantil.

Articulado com o campo empírico, os estudos bibliográficos serão constantes e relevantes para a produção científica produzida durante e ao final da trajetória de pesquisa.

4 APRESENTAÇÃO, ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

O universo pesquisado foi selecionado por considerar importante estabelecer um estudo comparativo de como os professores trabalham com a questão de jogos e brincadeiras no desenvolvimento infantil, este estudo foi realizado por meio de uma entrevista semiestruturada que é um instrumento de coleta de dados constituído por uma série de perguntas, que devem ser respondido por escrito e com a presença do entrevistador e pela observação da prática pedagógica dos professores sujeitos da pesquisa. Na ordem, segue o relato e análise das entrevistas.

4.1 Entrevistas com as professoras

As professoras entrevistadas obtiveram denominações de A1, A2. Atuam no Centro de educação Infantil na turma de 4 e 5 anos localizado na região Lagoa em Campo Grande, Mato Grosso do Sul, com aproximadamente 30 alunos na sala.

Visando conhecer quem são os sujeitos da pesquisa a primeira pergunta focou nos dados de identificação dos entrevistados.

As duas professoras entrevistada são do sexo feminino e pertencente ao quadro efetivo da Rede Municipal de Ensino, ministrando aula no ensino da educação infantil. A1 tem 47 anos com dezoito anos na profissão, atuando na pré-escola e pós-graduada em psicopedagogia. E A2, tem 50 anos com vinte anos na profissão, atuando na pré-escola e pós-graduada em alfabetização e letramento.

Verifica-se que as entrevistadas possuem vasta experiência na educação infantil, além de possuírem formação adequada para atuarem.

A segunda pergunta buscou investigar: Qual a sua concepção sobre os jogos e brincadeiras na educação infantil?

A1: “Os jogos e as brincadeiras infantis propiciam o desenvolvimento da imaginação, o espírito de colaboração, a socialização e ajuda a criança a compreender melhor o mundo”.

A2: “É de suma importância, pois ajuda no desenvolvimento do raciocínio lógico, e aliado ao conteúdo tem como objetivo complementar a aprendizagem intelectual, motivação, interesse e desenvolve o lúdico da criança”.

Analisando a segunda questão investigada com as professoras A1 e A2, verificou-se através de suas falas a importância do jogo e das brincadeiras no desenvolvimento infantil, o caráter educativo que ambos possuem, as possibilidades de expressão, de imaginação que podem propiciar a criança.

Kishimoto (2005, p. 64) relata que Froebel considera que “o jogo resulta em benefícios intelectuais, morais e físicos e o erige como elemento importante no desenvolvimento integral da criança” A autora quando cita o pensamento de Froebel um dos grandes precursores da Educação infantil busca enfatizar a importância do jogo para o desenvolvimento infantil. Acrescenta ainda que

Brincar é a fase mais importante da infância- do desenvolvimento humano neste período- por ser a auto-ativa representação do interno- a representação de necessidades e impulsos internos. [...] A brincadeira é como ação metafórica, livre e espontânea da criança. Aponta, no brincar característica como atividade representativa, prazer, autodeterminação, valorização do processo de brincar, seriedade do brincar, expressão de necessidades e tendências internas. (ibidem)

Observa-se, portanto que o jogo e a brincadeira têm relevância para o desenvolvimento infantil tanto para as entrevistadas como para os teóricos que fundamentaram esse estudo.

A terceira pergunta teve por objetivo identificar: De que forma os jogos e brincadeiras tem ajudado na sua prática pedagógica?

A1: “Ajuda não somente na aprendizagem do sistema alfabético, mas também na aprendizagem de conteúdos de outros componentes curriculares. Tem ajudado na reflexão sobre o sistema alfabético jogos voltados para o desenvolvimento da consciência fonológica na identificação dos números, quantidades e no trabalho com parlendas”.

A2 “Memorização do conteúdo, interesse pelas aulas, participação ativa dos alunos e o desenvolvimento do raciocínio lógico e intelectual”.

Analisando a terceira pergunta as professora A1 e A2 concordam que os jogos e brincadeiras tem contribuído para suas práticas pedagógicas, que a criança assimila e interioriza os conteúdos com maior facilidade, cada diferencial de aula permite que não venha

existir a monotonia favorecendo o envolvimento de todos os alunos, promovendo uma aprendizagem interligada com seu conhecimento prévio para construção do saber de cada indivíduo. O ponto de vista das entrevistadas confere com as argumentações de Kishimoto (1994, p.14):

Se brinquedos são sempre suportes de brincadeira, sua utilização deveria criar momentos lúdicos de livre exploração, nos quais prevalecem a incerteza do ato e não se buscam resultados. Porém, se os mesmos objetos servem como auxiliar da ação docente, buscam-se resultados em relação à aprendizagem de conceitos e noções ou, mesmo, ao desenvolvimento de algumas habilidades. Nesse caso, o objeto conhecido como brinquedo não realiza sua função lúdica, deixa de ser brinquedo para tornar-se material pedagógico [...] Ao permitir a manifestação do imaginário infantil. Neste sentido, qualquer jogo empregado na escola, desde que respeite a natureza do ato lúdico, apresenta caráter educativo e pode receber também a dominação geral de jogo educativo. (KISHIMOTO, 1994 ,p. 14-22).

Entende-se dessa forma que para as professoras entrevistadas os jogos e as brincadeiras tem contribuído para suas práticas pedagógicas , que de fato como Kishimoto (1994) demonstra em seus estudos que a ação lúdica tanto do jogo como da brincadeira provocam nas crianças transformações que ajudam no seu desenvolvimento.

A quarta pergunta teve por finalidade saber a visão das entrevistas sobre: Os jogos e brincadeiras são instrumentos que podem colaborar para o desenvolvimento infantil?

A1 “O lúdico naturalmente induz a motivação e a diversão. As atividades lúdicas possibilitam que as crianças reelaborem criativamente sentimentos e conhecimentos. Ao brincar a criança movimenta-se em busca de parceria e exploração de objetos, expressa-se por meio de múltiplas linguagens, descobre regras e toma decisões”.

A2 “Com certeza, a educação infantil é o alicerce da educação, se não tiver uma base bem estruturada com conhecimento do raciocínio o aluno terá dificuldade no resto da sua vida escolar”.

Analisando a quarta pergunta as referidas professoras A1 e A2, consideram que a educação infantil é o alicerce da vida do aluno, da sua formação e os jogos e brincadeiras colaboram para essa formação pois instrui, constrói, educa e forma a construção da identidade, além de ajudar na socialização das crianças com s outras crianças e das crianças com os adultos.

Kishimoto (2005) esclarece desde o processo gradual de escolarização da educação infantil o jogo foi passando por diferentes funções: aliado ao trabalho escolar, um jogo que visa à aquisição de aprendizagens específicas, definidas a priori, tais como forma, cor, números, além de comportamentos mais amplos e complexos como cooperação, socialização, autonomia entre outros.

A quinta pergunta tem por interesse descobrir se é necessário que haja um espaço específico para trabalhar com os jogos e brincadeiras?

A1 “É muito importante à oferta de diferentes espaços acolhedores e confortáveis, para que as crianças tenham movimentações e acesso aos materiais dos jogos”.

A2 “Sim, para que os alunos possam ficar à vontade e sem que se machuquem. Tenham noção de espaço livre e espaço delimitado”.

Analisando a quinta pergunta ficou claro pelas falas das professoras A1 e A2, que há necessidade de ter um lugar específico, contudo, entende-se que os jogos e brincadeiras podem acontecer a todo momento e em diferentes. A falta de um espaço propício não pode limitar a ludicidade. A respeito dessa questão o RCNEI, orienta:

Na instituição de educação infantil o professor constitui-se, portanto, no parceiro mais experiente por excelência, cuja função é propiciar e garantir um ambiente rico, prazeroso, saudável e não discriminatório de experiências educativas e sociais variadas. Para que o faz-de-conta torne-se, de fato, uma prática cotidiana entre as crianças é preciso que se organize na sala um espaço para essa atividade, separado por uma cortina, biombo ou outro recurso qualquer, no qual as crianças poderão se esconder, fantasiar-se, brincar, sozinhas ou em grupos, de casinha, construir uma nave espacial ou um trem etc. Nesse espaço, pode-se deixar à disposição das crianças panos coloridos, grandes e pequenos, grossos e finos, opacos e transparentes; cordas; caixas de papelão para que as crianças modifiquem e atualizem suas brincadeiras em função das necessidades de cada enredo. O RCNEI (BRASIL, 1998, p.30)

A sexta pergunta procurou saber das entrevistadas: Qual o seu entendimento sobre função dos jogos e brincadeiras na educação infantil?

A1: “As brincadeiras e os jogos são situações bastante favoráveis de aprendizagem, pois, além de promoverem a interação entre as crianças, contribuem para o desenvolvimento e o bem estar das crianças no ambiente escolar”.

A2: “Proporciona o desenvolvimento do raciocínio, memorização, percepção, noção de espaço e lateralidade”.

Nota-se que as respostas das professoras Analisando tem em comum que os jogos e brincadeiras tem por objetivo auxiliarem como metodologia o processo de ensino e aprendizagem. Segundo Kishimoto (2005) brincando as crianças aprendem, a cooperar com os companheiros, a obedecer as regras do jogo, a respeitar os direitos dos outros, assumi responsabilidades, desenvolve suas potencialidades motoras cognitivas sociais e psicológicas.

4.2 Relato das observações do espaço investigado

As observações foram realizadas no espaço investigado desse estudo desenvolvido no período de uma semana em cada sala das professoras A1 e A2, sujeitos dessa pesquisa.

Observou-se que a professora A1 tem os jogos e brincadeiras presentes em suas práticas pedagógicas, jogos de recreação, a ludicidade do faz de conta, cantigas de roda, parlendas, teatro e musicalização. Utiliza essas atividades em diferentes espaços, como a quadra esportiva, parque recreativo, solário e área verde.

Percebeu-se a disposição que a professora A1 tem colocado em relação aos jogos e brincadeiras como processo de ensino aprendizagem.

Em relação à professora A2a foi possível observar através de sua metodologia de trabalho que possui a plena compreensão da importância dos jogos e brincadeiras na construção da personalidade e formação no contexto social da criança. Também utiliza outros espaços para realizar as atividades lúdicas planejadas como a quadra, o parque.

Perante as observações realizadas nas salas das professoras A1 e A2, foi possível perceber durante as rotinas planejadas que as duas professoras compreendem a importância das brincadeiras, jogos e dos brinquedos para desenvolvimento da criança. Kishimoto (2011) assegura a importância da construção da criança com jogos, brinquedos e brincadeiras para a formação de um cidadão democrático.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Retomando ao objeto de pesquisa desse estudo , indagou-se como os jogos e a brincadeira tem colaborado para o desenvolvimento infantil de duas turmas de educação infantil de 4 e 5 anos. Os objetivos que nortearam esse estudo para responder ao problema foram: Identificar a relevância dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento infantil de uma turma de 4 e 5 anos da educação infantil ;Reconhecer metodologias na prática docente que propiciem o desenvolvimento cognitivo das crianças de 4 e 5 anos através dos jogos e brincadeiras verificar com os sujeitos da pesquisa se os jogos e brincadeiras são metodologias que podem colaborar para o desenvolvimento cognitivo de seus alunos.

Os estudos desenvolvidos através dos teóricos referenciados apontaram a importância dos jogos e das brincadeiras para o desenvolvimento infantil. Foi visto que antigamente os jogos e as brincadeiras na educação não eram utilizados como um recurso nas práticas pedagógicas para o desenvolvimento infantil e foi abominado pois a educação era rígida e disciplinadora, que do renascimento iluminista a ideia de jogos e brincadeiras na educação deixa de ser desconsiderada, e apenas no século XIX que começa decididamente a fazer parte nas praticas pedagógicas como recursos pedagógicos que estimulam o desenvolvimento integral da criança.

Foi possível perceber por meio da pesquisa de coleta de dados que as professoras entrevistadas visualizam a importância dos jogos e das brincadeiras como recurso que colabora construção da criança no contexto social e pedagógico.

Este estudo possibilitou o entendimento que a partir do momento que o professor trabalha tendo como suporte a ludicidade em todas as faixas etárias , respeitando todos os limites da criança , propicia de forma prazerosa seu desenvolvimento, a construção de sua identidade e de sua autonomia. O lúdico é um recurso aliado do professor pois tem objetivos significativos de educar de forma diversificada.

Conclui-se pelas análises e observações realizadas que as salas de aula das turmas de 4 e 5 anos espaços em que ocorreu este estudo representa um lugar de construção coletiva onde os professores e as crianças constroem saberes, histórias, emoções e conhecimento. O resultado desse estudo demonstrou que a escola pesquisada valoriza o lúdico e o toma como necessário para a aprendizagem da criança.

Os jogos e brincadeiras permitem novas maneiras de ensinar, pode-se obter uma educação de qualidade, capaz de ir ao encontro dos interesses essenciais à criança, pois as atividades lúdicas não são somatórias, mas sim fazem parte do processo de aprendizagem.

Finalizando, em resposta ao problema anunciado conclui-se que o uso de jogos e as brincadeiras apresentam uma relevância grande no desenvolvimento das crianças a ludicidade representa vida, alegria, troca, estimula a relação entre as pessoas, a ludicidade é uma necessidade de todo ser humano em qualquer idade.

REFERÊNCIAS

ANTUNES, Celso. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. Rio de Janeiro: ed. Vozes, 1998.

BROUGÉRE, Gilles. **Brinquedos e Companhia** / Gilles Brougère; Tradução de Maria Alice A. Sampaio Dória; revisão técnica de Gisela Wajskop.- São Paulo; Cortez, 2004

COSTA (1991)

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Cengage Learning Editores (2008)

_____ **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. (Org):São Paulo 14 ed. Cortez, 2011

REGO,T.C. **Vygotsky: uma perspectiva histórico-cultural da educação**. 10 ed. Petrópolis: Vozes, 2000

PIAGET (1998)

SEVERINO

RCNEI

.

