



VIVIANE GOMES RIBEIRO

**JOGOS E BRINCADEIRAS NO PROCESSO DE ENSINO
APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Cuiabá/MT
2022

VIVIANE GOMES RIBEIRO

**JOGOS E BRINCADEIRAS NO PROCESSO DE ENSINO
APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Trabalho de conclusão de curso, apresentado a Instituição UNIC Universidade de Cuiabá, como requisito parcial para a obtenção do título de graduado em Pedagogia.

Orientador: Gerson Souza.

GOMES, Viviane Ribeiro. **JOGOS E BRINCADEIRAS NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL**. 2022. 37 folhas. Trabalho de Conclusão de Curso. Graduação em Pedagogia. UNIC Universidade de Cuiabá, 2022.

RESUMO

Entende-se que a criança tem a oportunidade de adquirir novas experiências dentro do ambiente escolar, quando o educador utiliza as ferramentas e recursos pedagógicos, dentro de sala de aula, estimulando o lúdico no cotidiano, tornando as aulas mais prazerosas, auxiliando no processo de aprendizagem. O professor precisa ter a compreensão de que é importante o uso dessas metodologias, para um melhor aproveitamento pedagógico, e assim desenvolver mais habilidades e desenvolvimento cognitivo e motor, ajudando também na socialização, e trabalho em equipe. Os jogos, brinquedos e brincadeiras, além de ganhar um espaço na sala de aula, fazem parte do universo infantil, pois com sua contribuição o aluno aprende melhor, e com mais qualidade de ensino, tornando a aula, atrativa e divertida. Essas ferramentas estão ganhando cada vez mais espaço dentro da escola, e os educadores, estão mais reflexivos do seu papel e importância, na construção do ser humano, explorando o máximo essas novidades como o mundo digital e virtual como mais uma ferramenta pedagógica. O presente trabalho busca abordar e tem o objetivo de mostrar a importância que os jogos, brinquedos e brincadeiras, tem dentro do ambiente educacional, e principalmente nos primeiros anos da Educação Infantil, possibilitando assim que o educador tenha um novo olhar para esse desenvolvimento infantil.

Palavras-Chave: Aprendizagem; Jogos e Brincadeira; Educação Infantil.

GOMES, Viviane Ribeiro. **GAMES AND GAMES IN THE PROCESS OF TEACHING LEARNING IN EARLY CHILDHOOD EDUCATION.** 2022. 37 sheets. Course Completion Work. Graduation in Pedagogy. UNIC University of Cuiabá, 2022.

ABSTRACT

It is understood that the child has the opportunity to acquire new experiences within the school environment, when the educator uses the tools and pedagogical resources, inside the classroom, stimulating the playful in daily life, making the classes more pleasurable, assisting in the learning process. The teacher needs to have the understanding that it is important to use these methodologies, for a better pedagogical use, and thus develop more skills and cognitive and motor development, also helping in socialization, and teamwork. Games, toys and games, in addition to gaining a space in the classroom, are part of the children's universe, because with its contribution the student learns better, and with more quality of teaching, making the class attractive and fun. These tools are gaining more and more space within the school, and educators are more reflective of their role and importance in the construction of the human being, exploring as much as these novelties as the digital and virtual world as another pedagogical tool. The present work seeks to address and aims to show the importance that games, toys and games, have within the educational environment, and especially in the early years of Early Childhood Education, thus enabling the educator to have a new look at this child development.

Keywords: Learning; Games and Play; Early Childhood Education.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	03
2. O CONTEXTO HISTÓRICO DOS JOGOS E BRINCADEIRAS E EDUCAÇÃO INFANTIL.....	05
2.1 HISTÓRIA DA EDUCAÇÃO INFANTIL.....	07
2.2 A EDUCAÇÃO INFANTIL NA ATUALIDADE.....	09
2.3 FORMAÇÃO DE PROFESSORES.....	11
3. LUDICIDADE E A APRENDIZAGEM DA CRIANÇA.....	16
3.1 O BRINCAR NO DESENVOLVIMENTO E APRENDIZAGEM DA CRIANÇA.....	16
3.2 A RELAÇÃO DA CRIANÇA COM JOGOS E BRINQUEDOS.....	18
3.3 JOGOS E BRINQUEDO EDUCATIVOS.....	21
3.4 AS NOVAS TECNOLOGIAS E O MUNDO DIGITAL.....	23
4. JOGOS E BRINQUEDOS E AS PRÁTICAS PEDAGÓGICAS.....	26
4.1 UTILIZANDO JOGOS E BRINCADEIRAS EM SALA DE AULA.....	26
4.2 ALFABETIZAÇÃO, JOGOS E BRINCADEIRAS.....	28
4.3 AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM.....	32
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	35
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	37

1 INTRODUÇÃO

No que se refere a Educação Infantil, sabe-se que é a primeira etapa da educação básica e vem passando por mudanças nas últimas décadas, com bases curriculares e legislação voltada para essa fase de aprendizagem dos alunos. Por muitos anos a Educação Infantil tinha um caráter assistencialista, com atividades no ambiente escolar que apresentavam uma proposta de entretenimento e passatempo para as crianças, não havendo uma preocupação com a aprendizagem e desenvolvimento dos alunos.

Com o passar do tempo e a evolução dentro da Educação Infantil, ocorreu um movimento de estabelecer bases e diretrizes voltadas especialmente para essa etapa da educação básica. Aliado a esses fatos, a profissionalização dos professores que atuam na Educação Infantil contribuiu de maneira significativa para abertura de novos debates em relação as práticas docentes e estratégias de ensino voltadas para o desenvolvimento do aluno (OLIVEIRA, 2002)

Dentro deste contexto, atualmente são encontradas diferentes teorias que embasam discussões em torno das práticas docentes, bases curriculares e caminhos que precisam ser adotados para promover o desenvolvimento de habilidades e competências dentro dessa etapa da educação básica. Com isso, a Educação Infantil assume relevância dentro da formação inicial do aluno, pois é nessa fase de ensino que ele tem as primeiras experiências dentro da educação básica.

Entretanto, frente a esses fatores supracitados surgem uma gama de discussões e estudos em torno das práticas docentes na Educação Infantil como premissa para o desenvolvimento dos alunos. Nessa direção, a inquietação que nos motivou a elaboração do presente trabalho de conclusão de curso é abordar qual a importância dos jogos e brinquedos dentro da Educação Infantil com intencionalidade pedagógica para o desenvolvimento e aprendizagem dos alunos (KISHIMOTO, 1994).

Com a evolução da Educação Infantil a escola tem buscado aperfeiçoar seus métodos de ensino, com organização e intencionalidade educativa para promover experiências positivas para os alunos nos primeiros anos na escola. Para tanto, a escolha deste tema se justifica por meio de uma abordagem sobre os jogos e brinquedos como estratégia pedagógica, com a relevância de compreender como os instrumentos lúdicos podem ser utilizados dentro da prática pedagógica auxiliando no desenvolvimento e aprendizagem dos alunos (KRAMER, 2009).

O objetivo geral da presente pesquisa é abordar os jogos e brinquedos como ferramenta pedagógica para o desenvolvimento de habilidades e competências dos alunos na Educação Infantil. Além disso, de maneira mais específica, esse trabalho de conclusão de curso pretende compreender a importância dos jogos e brinquedos no desenvolvimento da criança, refletir sobre os cuidados na utilização do universo lúdico na Educação Infantil e apresentar possibilidades na prática docente em sala de aula.

O trabalho de pesquisa encontra-se dividido em capítulos e subtítulos, no primeiro capítulo terá a abordagem voltada ao contexto histórico do tema, dando sequência no capítulo dois, que estará abordando sobre a ludicidade e as aprendizagens no âmbito educacional da criança da Educação Infantil, buscando embasar teoricamente, dando fundamento ao que está sendo pesquisado e desenvolvido. No capítulo três, será abordado as práticas pedagógicas, com os jogos e brinquedos e brincadeiras, usadas pelo professor em sala de aula que auxiliaram na alfabetização e avaliação da aprendizagem do aluno.

E por fim, após a definição do tema dessa pesquisa, a metodologia utilizada foram realizadas através de publicações periódicas com base de dados Scielo, Google Acadêmico, Lilacs, Legislação Brasileira de Educação, Constituição Federal, BNCC, assim por diante. Bem como, diversos autores que já teceram estudos em torno da utilização da ludicidade na Educação Infantil. Com o material encontrado foi feita uma seleção, restando apenas aqueles autores que tinham contribuições mais aproximadas com a temática, assim, a metodologia utilizada nessa pesquisa é de revisão bibliográfica, sendo eles: Piaget, Kishimoto, Oliveira, Rizzi, Vygotsky, entre outros.

2. O CONTEXTO HISTÓRICO DOS JOGOS E BRINCADEIRAS E EDUCAÇÃO INFANTIL

Falar desse tema, é um assunto complexo e amplo, pois as palavras jogo, brincadeira e brinquedo podem assumir sentidos distintos dependendo do contexto em que são utilizados. Assim, é preciso buscar uma conceituação de acordo com o tema desse trabalho de pesquisa, que simplifique a compreensão e oriente uma trajetória no sentido da elucidação do problema desse trabalho de conclusão de curso.

Como foi citado acima a palavra “jogo” pode assumir vários significados, nesse sentido Kishimoto (1994, p. 105) assevera que:

Tentar definir o jogo não é tarefa fácil. Quando se diz a palavra jogo cada um pode entendê-la de modo diferente. Pode-se estar falando de jogos políticos, de adultos, de crianças, de animais ou de amarelinha, de xadrez, de adivinhas, de contar estórias, de brincar de "mamãe e filhinha", de dominó, de quebra-cabeça, de construir barquinho e uma infinidade de outros.

Como foi é possível observarmos, a palavra jogo pode assumir muitos significados e ser empregado de maneiras diferentes dependendo do contexto. Mas segundo o Dicionário Online Michaelis jogo é “qualquer atividade recreativa que tem por finalidade entreter, divertir ou distrair; brincadeira, entretenimento, folguedo.”

Segundo Arnais (2012) o jogo tem a capacidade de envolver o indivíduo, exigindo que o mesmo elabore estratégias para vencer ou alcançar um objetivo em um determinado espaço de tempo. Então o ato de jogar motiva o participante a atingir algum objetivo, por meio de ações construídas de maneira planejada ou improvisada frente a uma necessidade.

Para Oliveira (2009) o jogo é uma atividade que atraí olhares de adultos e crianças, no sentido que muitas vezes acaba até por ser viciante, pois o indivíduo fica preso a aquela determinada atividade. Além disso, existem jogos que fazem parte da humanidade a muitos séculos e continuaram encantando as pessoas, sendo passados de geração em geração.

Isso fica evidenciado nas palavras de Arnais (2012, p.10):

O gamão e o xadrez, por exemplo, foram encontrados em civilizações de 4000 a.C. e até os dias atuais esses jogos permanecem. Apesar de serem confeccionados com materiais diferentes dos de sua origem, suas regras foram transmitidas através de séculos por pessoas que os valorizavam.

Podemos perceber a força com que os aspectos lúdicos presentes em uma sociedade se transferem de uma geração para outra.

Assim como o jogo, o brinquedo também assume diversas definições dependendo o contexto que é empregado, mas ambos se diferenciam especialmente pela questão das regras. “Diferindo do jogo, o brinquedo supõe uma relação com a criança e uma abertura, uma indeterminação quanto ao uso, ou seja, a ausência de um sistema de regras que organizam sua utilização”. (KISHIMOTO, 1994, p. 108).

Abrindo um mundo de a partir da imagem que a criança tem de criar. Áries (1981), realizou um importante estudo, tentando explicar os surgimentos dos brinquedos, dizia que “nasceram do espírito de emulação das crianças”. Antes de ser considerado um brinquedo infantil, tinham o significado ligados a sacras, atuação artística e até de fertilidade. Na Idade antiga, o cavalo de pau era usado como transporte, depois passou a ser usado para representar uma montaria nas mãos de uma criança.

O valor experimental: deixa que as crianças explorem e manipulem os brinquedos; valor da estruturação: dá suporte a construção da personalidade infantil; valor da relação: oportunizar a criança a interagir com seus pares e com adultos, com os objetos e o ambiente em geral; valor lúdico: verificar se os objetos estimulam a ação lúdica. KISHIMOTO (2005, p.20).

De acordo com Áries (1981), o brinquedo mais banal era o pássaro de madeira que era amarrado a uma cordinha, e foi por muito tempo uma representatividade nas festas, na Grécia era usado em uma data festiva, assim como moinhos de vento, que hoje são representados nos cata-ventos nas festas, e depois de um longo tempo que vieram a ser usado como brinquedos de criança.

Outro objeto que não tinha o significado ligado a um brinquedo, era a boneca, que tinha uma representação doméstica ou religioso. Para Áries (1981), tinham dificuldade de diferenciar a boneca a um brinquedo infantil, todos esses símbolos foram passando de objetos de adultos, entrando aos poucos ao universo das crianças. Tendo o foco de distração. Para Nilsson (1982), “muitos brinquedos eram usados para cerimônia e tinham um significado social”.

O balanço, um brinquedo tão frequentes na iconografia, ainda no século XVIII, fazia parte da festa da juventude, interpretada como rito da fecundidade valor experimental: deixa que, prevista no calendário. Neste ritual, os meninos pulavam sobre odres cheios de vinho, e as meninas eram empurradas em balanços. (NILSSON, 1982 p.41).

Conforme Benjamin (1984), as crianças foram transformando alguns objetos em brinquedos individuais, dando outras funções a eles, e reproduziam experiências das quais tinham com os adultos, passando a não ter tanto significado religioso ou de mitologia, passando a ser encantadores e divertidos, sendo usado para brincar tanto sozinho, quanto em grupo.

Para Áries, na antiguidade assim como os brinquedos, não era voltado para o mundo infantil, eles tinham também o sentido de transportar o mundo real, para o criativo, tirando-os um pouco da rotina do dia a dia, serviam para estreitar os laços entre as pessoas, porém não eram vistos com grande importância, mudando sua concepção no ponto de vista ao longo do tempo.

Segundo Elkonim (1998, p.97):

Aponta as diferenças significativas nas atividades de jogo, brinquedos e brincadeiras, ao longo do desenvolvimento do ser humano e de suas relações sociais, nos povos mais primitivos, as atividades das crianças se baseavam em compartilhar de todos às atividades de seus pais e de sua comunidade, sejam de trabalho, sacros ou jogos.

Com isso, podemos ver o quanto é relevante o uso dos jogos e as atividades exercidas em grupo ou individual, que estimulam o raciocínio das crianças, e como desenvolvem o aprendizado de uma forma educativa e criativa, e ainda conseguem despertar a curiosidade infantil, que se integram na formação do indivíduo.

2.1 HISTÓRIA DA EDUCAÇÃO INFANTIL

Notamos que, ao longo da história da Educação Infantil, tiveram várias mudanças, os cuidados das crianças eram feitos pelos seus pais, eles que educavam e cuidavam, conforme foi passando o tempo surgiu a necessidade de a mulher sair de casa para trabalhar, por causa do momento da industrialização no Brasil, mudando as funções que a mulher tinha, que eram de cuidar da casa e dos filhos.

Conforme Kuhlmann Jr. (2000) poucos foram sendo criados nas creches, as crianças ficavam nas creches enquanto suas mães enfrentavam o trabalho nas indústrias. Por volta do século XIX, às creches tinham o intuito assistencialista e cuidavam das crianças que tinham menos condições financeiras, mas elas não eram valorizadas na questão de direitos, era simplesmente pela necessidade de ter um local para ficar.

Para Kuhlmann Jr. (2001, p.81):

[...] A história das instituições pré-escolares não é uma sucessão de fatos que se somam, mas a interação de tempos, influências e temas, em que o período da elaboração da proposta educacional assistencialista se integra aos outros tempos da história dos homens.

Conforme Oliveira (2002), foram criados asilos e internatos, para resolver esse problema da época, visando solucionar o que fazer com os filhos de escravas, que acabavam engravidando de seus senhores. Com isso ia aumentando a problemática do abandono dessas crianças rejeitadas.

Para Paschoal (2009), apontava um grande desentendimento entre o discurso da lei e o dia a dia de muitas escolas infantis. Assim como no passado existiram para acolher os filhos de mães que engravidavam e ficavam envergonhadas de sua situação, as escondiam e abandonavam, nas chamadas rodas dos expostos, muito conhecido também como roda dos rejeitados, e começou a ter um fim da utilização por volta do século XX no Brasil.

[...] filhos bastardos originados em geral da exploração sexual da mulher negra e índia, pelo senhor branco, adotados por famílias de fazendeiros ou acolhidos nas “rodas dos expostos”, existentes em algumas cidades, criadas desde o início do século XVIII, por entidades religiosas que procuravam fazer com que elas fossem conduzidas a um ofício quando grandes, preparando-as pois, como mão-de-obra barata. (MESGRAVIS apud AGUIAR, 2002, p.23).

De acordo com Rizzo (2003), naquela época se conservava o “[...] Conforto do homem de uma sociedade patriarca”, pois esses homens não queriam assumir seus filhos, fugindo assim da responsabilidade sobre eles, contribuindo para o abandono dessas crianças, que sem opção, acabavam num desses lugares, e nesses lugares eles cuidados assistenciais.

Segundo Oliveira (2002), surgiu o primeiro jardim de infância no Brasil por influência da Europa, mesmo enfrentando uma certa resistência no início, pois o poder público não queria ficar com essa responsabilidade, depois de um tempo foi fundada também o primeiro jardim de infância particular, por Menezes Vieira que tinha o foco no atendimento a crianças de classe mais elevada.

Os donos das fábricas por seu lado, procurando diminuir a força dos movimentos operários, foram concedendo certos benefícios sociais e propondo novas formas de disciplinar seus operários dentro e fora das fábricas. Para tanto, vão sendo criadas vilas operárias, clubes esportivos e também creches, Para os filhos de operárias estarem sendo atendidos nessas creches e jardim de infância, montadas pelas fábricas, passou a ser reconhecido por alguns empresários como algo vantajoso, pois mais satisfeitas, as mães operárias, produziam melhor (OLIVEIRA, 1992, p.18).

No entanto, para Kramer (1998), as crianças tiveram que enfrentar diferenças na maneira como foram acolhidas, conforme a sua classe social e de onde elas vinham, sendo que as mais carentes e abandonadas, tinham a assistência até crescerem para poderem ser utilizadas para o trabalho de mão-de-obra, já as crianças de uma classe melhor, uma assistência com uma visão pedagógica, porém nesse início, era mais valorizado a socialização propriamente dita, do que a Educação Infantil.

Segundo Tamuri (2000), a educação era vista como extensão do lar e por esse motivo, tinham a visão assistencialista e maternal, não levando em conta a importância que a educação deveria ter, também não era levado em conta os saberes que as crianças carregavam consigo, por isso não eram bem estimuladas, além de não ter professores com um olhar mais além, e as creches e pré-escolas não tinham muita infraestrutura, e eram deixadas de lado pelo poder público.

Para Bujes (2001, p.15):

As creches e pré-escolas surgiram a partir de mudanças econômicas, políticas e sociais que ocorreram na sociedade: pela incorporação das mulheres a força de trabalho assalariado, na organização das famílias, num novo papel da mulher, numa nova relação entre os sexos, para citar apenas as mais evidentes. Mas, também por razões que se identificam com um conjunto de ideias novas sobre a infância, sobre o papel da criança na sociedade e de como torná-la, através da educação, um indivíduo produtivo e ajustado às exigências desse conjunto social.

Portanto, a educação faz parte da vida do ser humano ao longo da história, e pode-se compreender a importância do uso dos jogos, brinquedos e das brincadeiras que foram passadas de geração em geração, que contribuíram para o desenvolvimento das crianças, e marcaram épocas, tornando objetos culturais e atividades sociais, carregadas de aprendizagens.

2.2 A EDUCAÇÃO INFANTIL NA ATUALIDADE

Atualmente no Brasil a Educação Infantil teve diversas modificações na estrutura pedagógica, ganhando mais espaço, conforme a Lei de Diretrizes e Bases nº 9394/96 de dezembro, de 1996, procurando assegurar que as crianças de zero a cinco anos possam estar na escola, creches e jardim de infância. E o profissional da Educação Infantil precisa ter a visão que as crianças são seres em construção e há muitas formas de aprendizagem.

Conforme diz a Lei Diretrizes Base, Lei, 9394/ 96, art.29:

A Educação Infantil é conceituada como a primeira etapa da educação básica e tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança, até cinco anos de idade, em seus aspectos físicos, psicológicos, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade (BRASIL, 1996, p.2).

Segundo Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil, vem mostrando em amplo sentido essa nova educação, que é de extrema importância para nossas crianças, e para seu desenvolvimento cognitivo, motor e social. As instituições passam a ser de caráter educacional e não mais de caráter assistencialista como era no passado, dessa forma a escola de Educação Infantil preparam seres humanos desde a primeira infância para a vida.

No que diz respeito ao Parâmetro Nacional de qualidade para Educação Infantil. (BRASIL, 2006, p.29):

[...] A Educação Infantil é uma situação educativa complexa que exige uma análise lúcida e crítica acerca dos contornos do contexto escolar, das condições concretas existentes, dos conteúdos propostos e das estratégias e alternativas metodológicas que atendam às necessidades de desenvolvimento, de interação, comunicação, autonomia, socialização e participação nas brincadeiras e atividades lúdicas.

Para Sarmiento (2007), a imagem da infância ficou um pouco invisível na sociedade por algum tempo, porém com as modificações que foi acontecendo gradualmente em vários âmbitos no Brasil e no mundo, essa invisibilidade foi perdendo força e ganhando novas direções, foi tendo reconhecimento, no entanto os direitos dessas crianças não eram garantidos de forma plena, mas com o passar do tempo isso foi tendo uma mudança.

Segundo Vygotsky (1998, p.38), “parte do princípio que o sujeito se constitui nas relações com os outros”, com isso a criança aprende valores e conseguem construir e reproduzir o que aprende no cotidiano, ao qual ela pertence, por isso é importante trabalhar de uma forma pedagógica essas fontes de saberes que a crianças traz consigo, que fazem parte do seu mundo infantil.

Conforme Gadoli (1992, p.82):

A escola não deve apenas transmitir conhecimentos, mas também se preocupar com a formação global dos alunos, numa visão em que o conhecer e o intervir no real se encontrem. Mas para isso, é preciso saber trabalhar com as diferenças; é preciso reconhecê-las, não camuflá-las, aceitando que, para conhecer a mim mesmo, preciso conhecer o outro.

Nos tempos atuais as crianças são reconhecidas como um sujeito social e histórico, que tem seus saberes, que absorveram no convívio familiar, e devemos aproveitar esses saberes na parte pedagógica, pois é um diferencial no desenvolvimento e aprendizagem. Sabe-se que existem outros fatores que contribuem para os avanços da Educação Infantil como os estudos e pesquisas feitas na área científica, com várias descobertas significativas que se agregam ao ensino dessas crianças.

A nova Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, Lei nº 9394/1996, no artigo 29, diz que “A Educação Infantil como primeira etapa da educação básica, tendo como foco o desenvolvimento da criança”. Pois o papel da escola é de educar, dando continuidade ao que a criança aprende nos meios sociais, ao qual está inserida, respeitando às diferenças e a maneira como cada uma aprende. Com base no Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil, Brasil, (1998, p.21).

A criança é um ser social que nasce com capacidades afetivas, emocionais e cognitivas. Tem desejo de estar próxima às pessoas e é capaz de interagir e aprender com elas de forma que possa compreender e influenciar seu ambiente. Ampliando suas relações sociais, interações e formas de comunicação, as crianças sentem-se cada vez mais seguras para expressar.

De acordo com a Constituição de 1988, as creches e pré-escolas, tiveram o reconhecimento legalmente, que atendiam crianças de 0 a 6 anos, passando do ponto de vista assistencialista, para a visão educacional que conhecemos atualmente, porém, com mais algumas mudanças, que foram ocorrendo no decorrer do tempo. Para Campos (1995, p.104):

(...) pode-se considerar que na faixa de 0 a 6 anos de idade, consolidaram-se dois tempos de atendimento paralelo, o que se convencionou chamar de creche, de cunho mais assistencial e de cuidado, e a pré-escola, ligada ao sistema educacional e refletindo suas prioridades de caráter institucional.

Sendo assim, é na Educação Infantil que as crianças desenvolvem sua autonomia e sua identidade, começando a se socializar com outras crianças, ampliando suas concepções de mundo a sua volta, com isso vão aprendendo e se desenvolvendo cada vez mais, com mais qualidade, colhendo os frutos dessa aprendizagem e construindo valores morais e éticos desde cedo.

2.3 FORMAÇÃO DE PROFESSORES

De acordo com RCNEI (1998), o professor da Educação Infantil desenvolve um trabalho que abrange questões de naturezas diversas, englobando desde cuidados básicos essenciais de higiene e alimentação até conhecimentos específicos em diversas áreas do conhecimento. Dessa maneira, precisa possuir uma formação e capacidade reflexiva a respeito de sua prática profissional.

Historicamente e a princípio, esse profissional era visto como cuidador, pois tinha uma função assistencialista, que ao passar dos anos e com os avanços que a educação fez, foi tendo outros objetivos, até chegar ao profissional que conhecemos atualmente (OLIVEIRA, 2012).

Segundo Kuhlman Jr. (2003, p. 53):

Desde o século passado, tornou-se recorrente atribuir as instituições de Educação Infantil a iminência de atingir a condição de educacionais como se não houvesse sido até então, muitas vezes, como forma de justificar novas propostas que, por sua vez, não chegavam a alterar significativamente as características próprias da concepção educacional assistencialista.

Conforme Vygotsky (2000, p. 23), “a atividade impulsiona o desenvolvimento”. O professor precisa ensinar de forma clara e objetiva, mas trabalhando a ludicidade, ensinando também as regras e como desenvolver desafios, de acordo com as faixas etárias, porém incentivando a se superar, ultrapassar algumas barreiras para que se prepare para os desafios virão mais tarde, fazendo a criança ser um sujeito pensante e crítico no futuro.

Para Castro (1996, p.308):

(...) Para reconstruir historicamente a infância se deve resgatar, dentro de cada formação social, a configuração prevalente de significados atribuídos a infância, articulando-os às múltiplas representações que, no imaginário social da existência humana na sua trajetória de vida, desde a concepção até a morte.

Vygotsky (2000, p.23), destaca que, “é importante a mediação do professor no processo de aprendizagem do aluno”. A criança aprende mais e de uma forma melhor se houver afetividade entre o educador e o educando, despertando interesse nas aulas, com conteúdo diferente, lúdicos e criativos, conquistando pontos significativos no desenvolvimento em sala de aula.

Entretanto, o educador tem um papel fundamental na Educação Infantil, priorizando o que a criança tem de conhecimentos prévios, que foram adquiridos no meio social, onde está inserida. O professor precisa ter a visão de aproveitar e

trabalhar com esse aprendizado, para que haja uma facilidade nessa primeira fase da educação.

Educar requer assumir desafios, dedicar-se ao outro, é pensar o ser humano em sua totalidade. Nesse processo, o professor, antes de tudo, precisa saber o quanto importante é seu trabalho e o significado do seu papel perante aos alunos. Por isso, também precisa se valorizar e buscar sempre ampliar seus conhecimentos para poder oferecer o melhor de si em seu trabalho.

Na visão de Leontiev (2001), não deixa dúvida quanto ao papel do educador, "pois é o professor que determina os conteúdos que irá apresentar ao aluno". E a forma de aplicá-los em sala de aula, com uma maneira que seja eficaz, e que irá beneficiar a criança. O ato de ensinar não pode ser algo mecânico e repetitivo, mas sim de uma maneira inovadora, por isso é tão importante para esse profissional a formação continuada e aperfeiçoamento pessoal.

Quanto a Bomtempo (1999), é importante que a visão do profissional da Educação Infantil seja criatividade e de encantamento e que devem fazer parte da sua maneira de ensinar. Os jogos, brinquedos e as brincadeiras, não servem apenas para distração e sim mais uma ferramenta pedagógica que irá contribuir para o professor, facilitando o aprendizado do aluno, contribuindo na proposta pedagógica, despertando a curiosidade do aluno.

Para Zabala, (1998, p.26):

É possível que os professores(as) de Educação Infantil constituam um dos segmentos mais dinâmicos e melhor formados para seu trabalho em relação aos professores(as) em geral. Isso representou que a etapa infantil sempre tenha sido uma espécie de oásis criativo e de regeneração das práticas de ensino escolares.

Ainda segundo Bomtempo (1999), "o educador não deve tolher a imaginação da criança", precisa estimular o aluno, deixando a brincadeira interessante, criando situações de aprendizagem, para que com o tempo, facilite na autonomia, pois quando brincam, usam um brinquedo, estão aprendendo sobre o mundo que os cercam.

O educador tem o papel de orientar as atividades em sala de aula, explorando o lúdico, usando os jogos, os brinquedos e as brincadeiras direcionadas, como meio de estimulação, valorizando o conhecimento. Pode-se ainda avaliar com o uso dessas ferramentas em aula, possíveis dificuldades de aprendizagem, e ainda trabalhar os valores morais e interesses das crianças.

No entanto, vale ressaltar que, ao conduzir os aspectos lúdicos na aprendizagem, a ação do professor tem fundamental importância, pois oferece subsídios na efetivação das atividades. Diante disso, o educar deve intervir de forma a incentivar as atividades oferecendo objetos e deixando à disposição das crianças para brincar; promover o jogo espontaneamente, ou seja, as crianças escolhem se aceitam ou não a atividade proposta pelo professor; desenvolver atividades dirigidas que podem não ter uma relação direta com a brincadeira, mas enriquecê-las de ludicidade, como um meio de intervenção.

Para Kramer (1992, p.23), a criança precisa estar se formando continuamente, ampliando suas experiências, e para que isso aconteça o educador, precisa criar alternativas para que a educação seja de qualidade, e de uma forma sistêmica, garantindo assim o melhor aproveitamento das aulas, pois a formação da criança está intrinsecamente ligada ao professor.

Para Oliveira (2007, p.28), “a criança reorganiza funções psicológicas”, como memória, criatividade e atenção, quando é estimulada da forma correta pelo professor, usando jogos, brincadeiras lúdicas, isso traz ótimos benefícios para o aluno. O educador precisa também investir sempre na sua formação continuada, para poder acompanhar as evoluções que acontecem na Educação Infantil, garantido assim uma educação de qualidade.

Segundo Garcia (1999, p.107):

A qualidade profissional de um programa de formação inicial de professores tem a ver com o modo como os formadores de professores relacionam os conteúdos das suas matérias e a prática do ensino. Trata-se, pois de analisar em que medida o conhecimento que os professores em formação estão a receber ou a construir é relevante para ser desenvolvido em contexto reais de ensino.

Para Tardif (2002, p.37), “a noção do saber assume um sentido amplo”, sendo assim o educador na atualidade precisa ser versátil, sabendo trabalhar com as diferenças e diversidades, tendo a noção de que cada criança aprende de uma forma, que não é como pensavam no passado, de uma forma homogênea e mecânica. Por esses motivos, os profissionais da Educação Infantil precisam refletir sobre o seu papel, na arte de cuidar e educar um ser em construção, sabendo a sua importância, investindo na sua profissão e sendo mais preparado para o futuro.

De acordo com Vieira (2010, p.23):

A formação continuada de professores aparece como uma das dimensões do processo formativo do professor, que poderá contribuir para que esta se mantenha sempre numa postura constante de construção e reconstrução de seu próprio conhecimento tendo em vista as rápidas e profundas transformações ocorridas em todos os setores da vida humana.

Segundo Oliveira (2007), mostra que é necessário o desenvolvimento do professor, dando ênfase que esse profissional precisa estar qualificado para que saiba ter equilíbrio nos saberes, para mediar as aprendizagens dentro de sala de aula. Esse profissional precisa também, saber trabalhar na elaboração de projetos, estar engajado nas metodologias, saber trabalhar em equipe, respeitando as opiniões dos colegas, criando um ambiente democrático e agradável.

Para Menezes (2008, p.31):

A nova dimensão da formação docente tem privilegiado a presença do componente, “reflexão” a partir das situações práticas concretas, reais. Essa mudança no foco de investigação para a consideração da prática educativa trouxe à tona os termos professores reflexivos, ensino reflexivo, professor prático reflexivo, prática reflexiva.

Em síntese, analisamos neste primeiro capítulo, a importância do uso dos jogos, brinquedos e brincadeiras na Educação Infantil, como uma ferramenta pedagógica, que irá contribuir em sala de aula, ajudando e auxiliando o professor, foi levantando as questões de conceito e levantamento da história e atualidade, e como é importante a formação continuada do educador e um olhar mais atento sobre cada um, para melhor compreensão do educador e um olhar mais diversificado, que contribui no aprendizado dos alunos. Em seguida será abordado sobre a ludicidade e aprendizagem.

3. LUDICIDADE E A APRENDIZAGEM DA CRIANÇA

No que concerne sobre a Educação Infantil, por muitos anos não foi levada com a devida atenção, e as crianças não tinham o olhar que precisavam, e com o tempo isso foi tendo outro rumo. A criança é um ser social e histórico, e o educador juntamente com a família precisam estar unidos em prol do desenvolvimento da criança para colaborar com o desenvolvimento e uma educação de qualidade.

Para tanto, observamos que, o professor que atua na Educação Infantil, tem o desafio de ampliar seus saberes, investindo na sua formação profissional, e tendo a compreensão que precisa usar a ludicidade, integrando ao mundo infantil, como uma ferramenta que contribui para o desenvolvimento e a aprendizagem, contribuindo no âmbito educacional.

3.1 O BRINCAR NO DESENVOLVIMENTO E APRENDIZAGEM DA CRIANÇA

Como dito anteriormente, existe uma relação íntima entre brincar e aprender. No entanto para cada fase do desenvolvimento temos uma abordagem de brincadeira, jogo e brinquedo específicos para a criança.

Conforme Filho (2004, p.2), “o desenvolvimento é um conceito amplo que se reflete a uma transformação, “, faz parte desse processo aos aspectos sociais e cognitivos, gerando um aprendizado, de acordo com a idade de cada criança, mas de uma forma contínua, necessitando de estímulos, para que haja um bom aproveitamento na aprendizagem.

Para Jean Piaget (1976), a evolução do desenvolver da criança está dividida em períodos que são ainda divididos por faixas etárias de 2 a 7 anos, aonde pode desenvolver a linguagem e brincadeiras simbólicas, sendo assim o educador precisa ter a compreensão que a criança aprende brincando e explorando o mundo lúdico. Segundo Piaget,

Quando brinca, a criança assimila o mundo a sua maneira em compromisso com a realidade, pois sua maneira de interação com o objeto não depende da natureza do objeto, mas da função que a criança lhe atribui. (PIAGET, 1978, p.123).

Na visão de Oliveira (2000), o professor precisa criar laços com o aluno no processo educativo, pois a afetividade vai lhe ajudar a superar alguns desafios. É preciso criar espaços estratégicos que possa trabalhar a ludicidade de uma forma criativa e divertida dando foco a proposta pedagógica que o educador deseja alcançar, tendo o melhor aproveitamento na aprendizagem. Segundo Santos:

(...) uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para o estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção de conhecimentos (SANTOS, 2002, p.12).

Para Vygotsky (1998), “o brincar tem importância na formação do universo da imaginação infantil”. Não pode ser vista apenas como uma recreação e passatempo, mas na dimensão pedagógica gera uma construção de conhecimentos, e estímulos que irão desenvolver vários aspectos na criança, e ajudando a adquirir saberes, e beneficiando também na memória e concentração.

Quanto a Zamluchi (2005), “a criança brinca daquilo que vive”. Assim é mais fácil desenvolver situações do cotidiano, adquirindo conceitos do mundo que as cerca, essa interação com a qualidade profissional de um programa de formação inicial de professores tem a ver com o modo como os formadores de professores relacionam os conteúdos das suas matérias e a prática do ensino.

Trata-se, portanto, pois de analisar em que medida o conhecimento que os professores em formação estão a receber ou a construir é relevante para ser desenvolvido em contexto reais de ensino. Há também a socialização com outras crianças, soltando a criatividade e a imaginação, e assim vai acrescentando novas vivências.

Para Vygotsky (1998, p.81):

O brincar é fonte de desenvolvimento e aprendizagem, constituindo uma atividade que impulsiona o desenvolvimento, pois a criança se comporta de forma mais avançada do que na vida cotidiana, exercendo papéis e desenvolvendo ações que mobilizam novos conhecimentos, habilidades e processos de desenvolvimento e de aprendizagem, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para o estado interior fértil, facilita os processos de aprendizagem.

Enquanto isso, para Oliveira (2007, p.3), diz que “pode usar como ferramenta do faz-de-conta para expandir a imaginação”. Isso ajuda a criança a explorar seus sentidos e com isso tem o benefício na área cognitiva, e na sua autonomia, ajudando

no processo do relacionamento com o mundo infantil. A criança brinca e aprende brincando, por isso o educador precisa mediar as brincadeiras, junto com elas, as direcionando, assim vão percebendo o quanto são criativas e espertas, e aos poucos vão entendendo que os objetos têm outros sentidos, que vão se transformando de acordo com seu imaginário.

O Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil, assegura:

É preciso que o professor tenha consciência de que na brincadeira, as crianças recriam e estabilizam aquilo que sabem sobre as mais diversas esferas do conhecimento, em uma atividade espontânea e imaginativo. (BRASIL, 1998, p.28).

Neste pensamento o brincar, analisa-se a ideia de Kishimoto (2010, p.33), que diz “o brincar é uma ação livre”. Mas que também quando é usando corretamente se torna algo que irá contribuir muito na Educação Infantil, o campo de possibilidades de aprendizagem aumenta, e o educador terá que abordar os aspectos do brincar, analisando como irá trabalhar com essa ferramenta no ambiente escolar, de uma forma que contribua no desenvolvimento. Segundo Oliveira, (2010, p.69):

[...] A promoção de atividades que favoreçam o envolvimento da criança em brincadeiras, principalmente aquelas que promovem a criação de situações imaginárias tem nítida função pedagógica. A escola particularmente a Educação Infantil poderiam utilizar deliberadamente desse tipo de situações para atuar no processo de desenvolvimento das crianças.

Portanto, compreendemos que através do brincar, a criança desenvolve também valores, responsabilidades, e ao trabalhar com regras, aprendem também a resolver conflitos com os colegas, aprendendo a negociar. Assim acaba aceitando com mais facilidade as diferenças desde cedo, aprendendo o respeito ao próximo, sendo assim, o brincar é uma atividade sociocultural prazerosa.

3.2 A RELAÇÃO DA CRIANÇA COM JOGOS E BRINQUEDOS

Sabemos que, os jogos e brinquedos são ótimas ferramentas e importantes quando usadas no processo pedagógico, auxiliando no aprendizado, fazendo com que desperte o interesse nas crianças. E a utilização do lúdico cria experiências únicas, que irão preparar a criança para absorver melhor os conteúdos no ambiente educacional. Os jogos na história foi passando aos poucos do universo do mundo

adulto, para o universo infantil, e a criança foi se apropriando e foi criando e se recriando, esses jogos que foram passando de geração a geração.

Segundo Elkonim, (1987, p.100):

No jogo a criança toma consciência de si mesma, aprende a desejar e a subordinar a seu desejo seus impulsos afetivos passageiros, aprende a atuar subordinando suas ações a um determinado modelo, a uma norma de comportamento. Assim, no jogo a submissão à necessidade não é imposta de fora, pois responde a própria iniciativa da criança como algo desejado. O jogo dessa maneira, por sua estrutura psicológica, é o protótipo da futura atividade séria. Da necessidade que o jogo faz desejada a necessidade que se torna plena consciência: este é o caminho que vai do jogo às formas superiores da atividade humana.

Visto que, na história dos brinquedos carrega consigo, marcas da humanidade, da evolução, uma criança quando está com um brinquedo, ela brinca com ele de diversas formas, expandindo seus horizontes, cada brinquedo conta uma história, uma cultura, um ensinamento, carregando características locais, com o passar dos tempos, foram sendo modificados, e melhorados, mas a sua essência continua a mesma, de encantar e criar relações com o aprendizado. Para Kishimoto (1999, p.32):

[...] Enquanto brinca, a criança cria e recria, usa o brinquedo com outras funções. O processo de brincar inclui ações sem caminho, preestabelecido. É, por natureza, um ato incerto. O prazer de brincar vem dessas escolhas.

Para tanto, o jogo e a cultura, costumam andar interligados, e na história contribuíram na formação da personalidade e no intelecto da criança. No passado o jogo era usado até na preparação dos soldados, usando os jogos de combate, com ele poderiam mostrar o uso de estratégias, desenvolver a atenção, raciocínio e inteligência, com essa metodologia, já iam para o campo de batalha mais preparados.

Para Aristóteles (1966), o ensino de matemática deveria ser inserido através de jogos, tornando-os atrativos e interessante ao olhar infantil. Além de preparar a criança no desenvolvimento físico, acreditava-se na época que era importante espiritualmente, porém teve uma época da história que o jogo foi considerado um pecado para igreja Católica, com o tempo essa visão foi mudando.

Segundo Áries (1981, p.112):

Os padres compreenderam desde o início que não era possível nem desejável suprimi-los ou mesmo faze- lós depender de permissões precárias e vergonhosas. Ao contrário, propuseram-se a assimila-los e introduzi-los oficialmente em seus programas [...] e considerados a partir d então como meios de educação tão estimáveis quanto aos estudos.

Ainda assim, seguindo na mesma linha de raciocínio Brougère (1997, p.21), “aponta o brinquedo como “rico de significados”, que permitem compreender determinada sociedade e cultura”. No século XVIII, os brinquedos eram usados por adultos e tinham outros significados, foi passando a ser usado por crianças, e posteriormente começou a ser comercializado com fins lucrativos. Os brinquedos representam personagens e estilos, isso os tornam objetos cheios de cultura, sendo agente de transmissão de ensinamentos.

Neste estudo, é possível entender que os jogos e os brinquedos tinham em uma relação familiar para a criança, depois passou também a ter um significado educativo, sendo utilizados ludicamente. Os brinquedos são utilizados no ambiente educacional, com foco no aprendizado diversificado, alguns deles como; valores, atitudes e reproduções sociais. Sendo assim ele se tornou um suporte para tornar a brincar mais interessante.

Para Santin, (1990, p. 26):

[...] o homem adulto, do negócio e do trabalho, acabou se aproveitando desta dimensão lúdica da criança. Explorando essa ludicidade da criança, o adulto a induz, com artifícios, a adotar os valores do adulto. A astúcia do adulto começa pela produção de brinquedos que a introduzem no mundo do trabalho e das funções do adulto.

Conforme Kishimoto (1990), os jogos voltaram a fazer parte da rotina das crianças na área educacional facilitando o processo de aprendizagem, pois contribuí na rapidez do raciocínio, sendo um método pedagógico capaz de criar estímulos que despertam na criança um prazer pelo aprendizado e os jogos acabam sendo uma forma produtiva de se trabalhar com as crianças.

Na mesma discussão, de acordo com Almeida (1995, p.23), “o jogo é uma ferramenta que contribui muito no aprendizado das crianças”. E quando utilizado da forma correta e bem direcionada, dando atenção ao utilizar os conteúdos relacionados ao plano de aula, os resultados são satisfatórios, e proveitosos. O educador consciente da importância de utilizar essas abordagens metodológicas em sala de aula, estará se beneficiando e mediando saberes. Segundo Piaget (1998, p.51):

Pelo fato de o jogo ser um meio tão poderoso para aprendizagem das crianças, em todo lugar onde se consegue transformá-lo em iniciativa de leitura ou de ortografia observa-se que as crianças se apaixonam por essas ocupações tidas como maçantes.

Ainda conforme Almeida (1998, p.54),” as crianças se apaixonam por atividades interessantes”. Nessa perspectiva, o jogo, a brincadeira e os brinquedos, podem contribuir muito na didática-pedagógica, quando são incluídos em sala de aula, explorando as atividades lúdicas, o aprendizado se torna real facilitando a comunicação entre colegas na aula, e como educador contribuindo assim para a formação do aluno.

De acordo com Carvalho, (1992, p.28):

[...] O ensinamento absorvido de maneira lúdica, passa a adquirir um aspecto significativo e afetivo no curso do desenvolvimento da inteligência da criança, já que ela se modifica de ato puramente transmissor a ato transformador em ludicidade, denotando-se, portanto, em jogo.

Com isso, é possível dizermos que, o brincar e os jogos são responsáveis em proporcionar momentos de aprendizagem e construção de conhecimento, além disso a ludicidade faz parte da vida da criança, trazendo sentido entre o mundo social e o mundo físico.

Contudo, é notório que a utilização da ludicidade na educação infantil é de extrema importância, visto que, o lúdico é inerente ao ser humano. Dessa forma, a construção do conhecimento encontra um caminho agradável e fácil nas atividades que envolvem a ludicidade, onde a criança usa o raciocínio, cria, fantasia, brinca, enfim, se entrega à imaginação.

3.3 JOGOS E BRINQUEDO EDUCATIVOS

Observa-se que é importante e significativo utilizar os jogos, brinquedos e a brincadeira como recursos pedagógicos na Educação Infantil, pois estimula a vontade de aprender, criando oportunidades de ter novas experiências, enriquecendo o ensino das crianças. O professor precisa resgatar o lúdico de uma forma criativa, compreendendo que quando mediado, abre várias possibilidades de desenvolver habilidades importantes no desenvolvimento infantil.

O Referencial Nacional para Educação Infantil (1998) traz que não podemos perder de vista o trabalho envolvendo o lúdico na escola.

Segundo Oliveira (2007), os educadores do ensino infantil precisam ampliar o olhar sobre as contribuições dos jogos e brinquedos educativos, no desenvolvimento e aprendizados dos alunos, pois as crianças aprendem brincando, e é na Educação

Infantil que aprendem seus primeiros ensinamentos, isso dará base para os futuros saberes, e aprimoram as suas funções cognitivas, sendo bem estimuladas. Maluf (2009, p.13), afirma que:

Os primeiros anos de vida são decisivos na formação da criança, pois se trata de um período em que ela está construindo sua identidade e grande parte de sua estrutura física, afetiva e intelectual. Sobretudo nesta fase, deve-se adotar várias estratégias, entre elas, as atividades lúdicas, que são capazes de intervir positivamente no desenvolvimento da criança, suprimindo suas necessidades biopsicossociais, assegurando-lhe condições adequadas para desenvolver suas competências.

De acordo com Teixeira (2010), o brincar e os jogos são fontes de lazer, e fonte de conhecimento, desenvolvendo as potencialidades, por esses motivos o educador precisa ter um planejamento, visando os objetivos que deseja alcançar, e os conteúdos que pretende passar para o aluno, acompanhando, o entendimento e o raciocínio que vai tendo no decorrer das atividades pedagógicas.

Para Lopes (2005, p.44), “o jogo para criança é um exercício”, os estímulos educativos têm influência na personalidade da criança, quando o professor utiliza os jogos educativos, o aluno aprende a se socializar, assimilando regras e facilitando assim o aprendizado, utilizando mais a imaginação. Dessa maneira, é preciso que o educador organize o que vai ser passado para que assim possa agregar valores. Kishimoto (2011), afirma que:

Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelos adultos com vistas a estimular certos tipos de aprendizagem, surge a dimensão educativa. Desde que mantidas as condições para a expressão do jogo, ou seja, a ação intencional da criança para o brincar, o educador estar potencializado as situações de aprendizagem.

Na perspectiva de Vygotsky (1979, p. 67), “a criança aprende muito no brincar”. Dessa forma ela vai aprendendo naturalmente os conteúdos educacionais, que vai sendo passado pelo professor. Com o uso dos brinquedos, jogos e brincadeiras, ela aprende também o respeito com os outros, aprende a ter limites, crescendo cognitivamente, dando valor as brincadeiras e jogos que são realizadas em grupos, individuais ou em duplas. Para Rizzi e Hald (2007, p.15).

O jogo supõe relação social, supõe interação por isso, a participação em jogos contribui para a formação de atitudes sociais: respeito mútuo, solidariedade cooperação, obediência as regras, sendo de responsabilidade, iniciativa pessoal e grupal, é jogando que a criança aprende o valor do grupo [...]

Para Platão (1966, p.32), “para educar as crianças deveria ser ocupada com jogos educativos”, pois era uma das formas das crianças aprenderem a se preparar para os desafios maiores que viriam ao longo do seu tempo. Os jogos eram dados nos colégios para auxiliar a parte de aprendizagem, e ajudar no desenvolvimento da imaginação e da criatividade, da imaginação e ainda no auxílio da escrita.

Segundo Vygotsky (1987, p. 90), “não existe brinquedo/jogo sem regras”. Os jogos, brinquedos e brincadeiras são atividades que são fundamentais e naturais para a criança, porém precisam mostrar a diferença entre jogos com regras, os educativos e jogos recreativos, pois um usa o processo direcionado, já no recreativo é mais espontâneo, com isso o educador poderá fazer uma análise crítica e reflexiva, do uso dessas ferramentas no âmbito escolar.

Ao realizar uma atividade mais diversificada o comportamento, que se torna mais espontânea. O jogo embora sendo uma brincadeira, envolve certas regras, pelos próprios podem ser ajustadas pelos próprios participantes. O brinquedo é considerado o objeto de brincadeira. A atividade lúdica e prazerosa compreende todos os conceitos anteriores (FRIEDMANN, 1996, P.35-40).

Com isso fica claro que o uso dos jogos educativos, mediado pelo educador em sala de aula contribui para o aprendizado e desenvolvimento das crianças, abrindo espaços para uma ferramenta pedagógica que já veio de longos tempos, e foi sendo aproveitado no âmbito escolar.

É em consonância com seu plano de aula, que o professor irá articular as atividades envolvendo os jogos e brincadeiras para o ensino aprendizagem, propiciando assim o desenvolvimento de capacidades, socialização, relação interpessoal, de forma significativa e prazerosa, em meio aos jogos e brincadeira.

3.4 AS NOVAS TECNOLOGIAS E O MUNDO DIGITAL

Atualmente, indagamos que a educação no Brasil vive em constante mudança e evolução, isso traz uma reflexão sobre o ensino atual, e a compreensão de que as crianças da atualidade, buscam o uso de novas tecnologias, não esquecendo os jogos, brinquedos e brincadeiras tradicionais, que atravessaram gerações, mas também dando a oportunidade de explorar as novas formas de utilizar as mídias e tecnologias que venha agregar na área educacional.

De acordo com as Diretrizes Curriculares Nacionais para Educação Infantil diz que:

As práticas pedagógicas que compõem a proposta curricular da Educação Infantil, devem ter como eixos norteadores as interações e a brincadeira e garantir experiências que: [...] possibilitem a utilização de gravadores, projetores, computadores, máquinas fotográficas, e outros recursos tecnológicos mediáticos. (BRASIL, 2010, p.25-26).

De acordo com Oliveira (2001), algumas escolas não entendem o papel fundamental do uso da tecnologia na educação e como pode ser utilizado para o desenvolvimento infantil. O educador precisa estar atento aos eixos norteadores que abrangem essas tecnologias e o mundo digital na escola e como as crianças poderiam usufruir dessas ferramentas.

Enquanto para Gomes (2014), a nova geração é informatizada e estão acostumados a mexer na tecnologia desde cedo e com esse mundo digital, a criança explora jogos eletrônicos educativos, e com isso o professor precisa estar qualificado e se atualizando constantemente, para poder acompanhar essa evolução do alunos, e poder usar essas tecnologias, como mais uma ferramenta pedagógica. De modo construtivo, para poder auxiliar ao aluno em seu desenvolvimento e aprendizado.

O professor é mediador, cujo desafio é fazer com que ela faça uso adequando da tecnológica, como meio para desenvolver diferentes capacidades e ampliar seus conhecimentos e conquistas. Inseridas num mundo digital, vivendo na cultura em rede, as crianças recriam o sentido do brincar e das brincadeiras (GOMES, 2013, p.50).

Na visão de Marangon (2011, p.23), “proporcionar o acesso ao computador, é fornecer mais um instrumento para os pequenos se expressarem”. No entanto é preciso ter uma certa cautela em relação ao tempo de exposição, colocando um limite, para não ter um uso demasiado e poder ao invés de ajudar no aprendizado, acabar atrapalhando, por isso é importante a mediação para ter o uso consciente desses métodos tecnológicos. Para Oliveira (2012, p.58):

O professor tem o papel fundamental na investigação dos processos de significação das crianças tanto quanto na escolha de atividades promotoras de desenvolvimento. Ele deve se responsabilizar por criar bons contextos de mediação entre as crianças, seu entorno social, e os vários elementos da cultura.

Reforçando esse pensamento, Martínez (2010, p. 30), “traz uma reflexão acerca do jogo que pode ser criando pelo professor”, e com isso o uso da ferramenta tecnológica na educação, porém é preciso ter cuidado em relação ao tempo que a

criança fica exposta a esse mundo digital e atenção aos conteúdos que estão sendo assistidos. A criança precisa usar a tecnologia e o mundo digital de uma forma equilibrada e qualitativa, para que contribua para a evolução e desenvolvimento cognitivo. Folgue (2011), menciona:

[...] As ferramentas tecnológicas também devem integrar às áreas do jogo. Quando as crianças brincam com artefatos tecnológicos, por exemplo, (telefone, fotocopiadoras etc.). Quer elas funcionem, quer sejam para fazer de conta, elas estão aprendendo através do jogo simbólico acerca desses importantes componentes da vida atual. plena consciência: este é o caminho que vai do jogo às formas superiores da atividade humana.

Para Vygotsky (1995), o desafio para o educador é conciliar as diferentes possibilidades de ensinar, e fazer bom uso dessas ferramentas, tendo aulas interessantes e com bons conteúdos, que facilite no aprendizado, buscando sempre inovar as aulas, para que os alunos se envolvam e tenham mais interação, podendo fazer uso dos artefatos tecnológicos, oportunizando novas experiências para a Educação Infantil.

Enquanto a ideia e pensamento de Piaget (1975), aproveitar esses recursos tecnológicos, que veio para facilitar a comunicação, pesquisas e absorver novos saberes. Essa tecnologia tem influenciado crianças de diversas idades e classes, tanto no dia a dia, quanto no ambiente educacional, por isso a importância que o professor precisa dar e levar em consideração, para inserir e vivenciar no plano de aula. Muitos desses artefatos tecnológicos e jogos eletrônicos, podem ter grande impacto na educação atual, disponibilizando vivências significativas no aprendizado dos alunos.

Para Machado (2009, p.43), as questões sobre a importância da ludicidade na aprendizagem infantil, a relação que a criança tem com os jogos e brinquedos ao longo do tempo, e suas contribuições para sua formação como ser histórico. Além disso, o brincar auxilia no desenvolvimento cognitivo e na socialização do aluno, e foi abordado também as contribuições dos jogos educativos na escola e como os avanços digitais modificaram a educação e facilitaram o aprendizado.

4. JOGOS E BRINQUEDOS E AS PRÁTICAS PEDAGÓGICAS

Em se tratando da escola em si, estudamos que, ela tem um papel fundamental no desenvolvimento do seres humanos, e o educador precisa ter a compreensão do seu valor, e a importância de utilizar os jogos, brinquedos e brincadeiras na Educação Infantil. Essas ferramentas e recursos pedagógicos tem mostrado resultados positivos, quando bem mediados pelo professor em sala de aula, são aliados no desenvolvimento dos alunos, principalmente nos primeiros anos no ambiente educacional.

No entanto, na perspectiva de desenvolver um ensino de qualidade para os educandos, deve-se considerar que uma escola que acompanha a evolução humana e tecnológica, tem mais possibilidades de oferecer esse ensino que a criança precisa. Por isso a importância de explorar esses recursos, associando a educação formal, dando atenção ao lúdico como suporte as necessidades do aluno, e adaptando essas ferramentas a idade cronológica, possibilitando a criança, criar e recriar, vivenciando novas sensações de aprendizagem.

4.1 UTILIZANDO JOGOS E BRINCADEIRAS EM SALA DE AULA

A utilização dos jogos e brincadeiras em sala de aula vai muito além do brincar, é possível dentro dessa contextualização pedagógica, a criança obter um auxílio no desenvolvimento do caráter linguístico da mesma, pois através da brincadeira a criança organiza sua linguagem.

Para Piaget (1974), “a criança desenvolve suas habilidades com os recursos dos brinquedos e jogos”. O primeiro objeto com o qual a criança tem acesso através de um adulto, é o brinquedo, e com isso ela vai interagindo com o mundo ao seu redor e desenvolvendo diversos sentidos, enquanto brinca e desperta também várias habilidades. Acredita-se que a inserção dos jogos em sala de aula é de muita valia, pois aproxima professor e aluno, e os demais da turma, além de trabalhar o respeito, trabalho em equipe e a compreensão de regras.

Smole, Diniz e Cândido (2007), afirmam, “que a palavra jogo pode assumir variados sentidos no âmbito escolar”. Através de vários estudos e pesquisas, foi se destacando a necessidade de se trabalhar com os jogos como recurso pedagógico em aula, auxiliando no ensino-aprendizado dos alunos, possibilitando uma aula dinâmica e divertida. Além de criar situações-problemas, com estratégias para resolve-los, fazendo com que o aluno promova a autonomia.

Para os Parâmetros Curriculares Nacionais (1998, p.46):

Os jogos constituem uma forma interessante de propor problemas, pois permitem que estes sejam apresentados de modo atrativo e favorecem a criatividade na elaboração de estratégias de resolução e busca de soluções. Propiciam a simulação de situações problemas que exigem soluções vivas e imediatas, o que estimula o planejamento das ações, possibilitam uma atitude positiva perante os erros, uma vez que as situações se sucedem rapidamente e podem ser corrigidas de forma natural, no decorrer da ação, sem deixar marcas negativas.

Para Chateau (1987), “o jogo na escola favorece a criança em seu aprendizado”, além de desenvolver diversos pontos positivos como, imaginação, raciocínio, inteligência, estrutura cognitiva, criatividade, ajudando no desenvolvimento da parte motora. O jogo promove ainda a autonomia, facilitando a tomada de decisões durante o jogo, tudo isso faz com que o aluno tenha um aprendizado significativo, motivando-o a aprender cada vez mais, e é uma maneira de interagir com toda a turma em sala de aula, promovendo a inclusão.

Os jogos são importantíssimos para o desenvolvimento das crianças. Jogos e brincadeiras estimulam a imaginação, a criatividade e a curiosidade. Estes, possuem o poder de desencadear habilidades diversas, como a reflexão, tomadas de decisões, Observação, a busca de suposições, dentre outros. Todavia, utilizar os jogos e brincadeiras como recurso pedagógico em sala de aula, ainda enfrenta muita resistência.

Para Vygotsky (1988), “o brinquedo é importante para o desenvolvimento da criança”. Esse objeto era antes visto como familiar, com o tempo passou a ser usado no ambiente escolar, enriquecendo as práticas pedagógicas, com o foco nos estudos e o aprendizado infantil. Com o passar do tempo os brinquedos passaram por inovações, e ao longo dos anos vem trazendo um apanhado de histórias de uma comunidade e não de um só ser, o que o torna um objeto cultural transformador, que vem evoluindo e se modernizando para acompanhar a evolução da humanidade.

(...) as crianças não constituem nenhuma comunidade isolada, mas sim uma parte do povo e da classe de que provém. Da mesma forma seus brinquedos não dão testemunho de uma vida autônoma e especial: são; isso sim, um mudo diálogo simbólico entre ela e o povo. BENJAMIN, apud ARAÚJO, (2008, p.17).

Segundo Araújo (2008),” diz que através do brinquedo a criança compreende o mundo dos adultos”. No início dos tempos o educador teve um pouco de resistência em utilizar os brinquedos como recurso para educar em sala de aula, por ser comparado a um objeto de lazer e prazer para as crianças, que o usavam somente para brincadeiras livres, porém isso foi um equívoco, pois a criança aprende brincando e quando esse objeto é usado de uma maneira lúdica e relevante, bem direcionado, se torna um transformador de aprendizado.

Para Flores(2012)” é importante que a criança estabeleça uma relação viva com o brinquedo”, pois o brincar não é só algo espontâneo, mas que pode também ser aprendido e dependendo do contexto, ao qual ele é inserido, a criança necessita de ter esse contato com o brinquedo, por isso a necessidade de adaptação feita pelo educador, para que haja a contribuição na tarefa educativa, e com os avanços que vem ocorrendo no mundo globalizado, vem se dando mais valor as brincadeiras infantis na educação.

Para Araújo, (2008, p.5):

O mundo globalizado traz novas relações entre o brinquedo e a cultura infantil contemporânea, que está amplamente relacionada à mídia e ao capitalismo [...] Os brinquedos estão ligados as transformações do mundo, participam da construção da infância, que é vivida diferentemente conforme a época, cultura e classe social. Lugar que o brinquedo ocupa depende do lugar que a criança ocupa na sociedade. Observa-se que esse lugar da criança vem tendo destaque pelo mercado consumidor, que a considera uma consumidora em potencial. Sendo a criança o destinatário legítimo do brinquedo, este vem ocupando um lugar de destaque, muitas vezes sendo mais valorizado que a própria brincadeira da criança.

Muitos profissionais e até mesmo familiares dos estudantes, encaram essas práticas lúdicas como “falta do que fazer” e até mesmo “ passatempo, enrolação e perda de tempo”, porém, se são utilizados da maneira correta, podem trazer inúmeros benefícios para o processo de ensino aprendizagem, auxiliando o professor a alcançar as habilidades esperadas, principalmente na Educação Infantil e nos Anos Iniciais.

Sendo assim, a questão levantada sobre a importância do brinquedo e dos jogos como ferramenta pedagógica, tem sido levada a sério pelos professores e

estudiosos, que colaboram para o desenvolvimento e aprendizado das crianças, sendo mediada em sala de aula, se torna um recurso não só para diversão, mas sim para agregar valores a educação.

4.2 ALFABETIZAÇÃO, JOGOS E BRINCADEIRAS

Dito inicialmente neste estudo, os jogos e brincadeiras tem uma função importante no papel da alfabetização das crianças na Educação Infantil, pois para ter o desenvolvimento integral do aluno, principalmente nos primeiros anos, precisa do uso de novas ferramentas e recursos que ajude o professor em sala de aula, dando o suporte necessário, para que haja um ensino de qualidade, e um aproveitamento educacional pleno.

É por meio das brincadeiras e jogos que o professor pode analisar, observar e conhecer o seu aluno, identificando suas expressões, tanto corporais quanto verbais, entendendo a emoção e o prazer, o sentimento da criança. Através dessa observação, o educador terá meios para avaliar o desenvolvimento cognitivo da criança.

Portanto, no processo de ensino e aprendizagem, é preciso que haja uma compreensão da aplicabilidade que acontece no processo do conhecimento, e com isso posteriormente poder fazer uma reflexão da educação na atualidade, e como os jogos e brincadeiras vem ganhando espaço dentro da escola, permitindo assim que os alunos consigam se desenvolver melhor, e com mais criatividade e de uma forma prazerosa, dando às aulas um formato novo, desconstruindo os estigmas que a utilização dessas ferramentas sejam apenas para recreação e diversão.

O Referencial Curricular (1998, p.28) diz que:

O brincar apresenta-se por meio de várias categorias de experiências que são diferenciadas pelo uso do material ou dos recursos predominantes implicados. Essas categorias incluem: o movimento e as mudanças da percepção resultantes essencialmente da mobilidade física das crianças; a relação com os objetos e suas propriedades físicas assim como a combinação e associação entre eles; a linguagem oral e gestual que oferecem vários níveis de organização a serem utilizados para brincar; os conteúdos sociais, como papéis, situações, valores e atitudes que se referem a forma como o universo social se constrói; e finalmente, os limites definidos pelas regras, constituindo-se em um recurso fundamental para brincar. Estas categorias de experiências podem ser agrupadas em três modalidades básicas, quais sejam, brincar de faz-de-conta ou com papéis considerada

como atividade fundamental da qual se originam todas as outras; brincar com materiais de construção e brincar com regras.

O lúdico promove um conhecimento escolar além do rendimento. Ele é capaz de despertar na criança a criatividade, imaginação e a curiosidade. Também é capaz de contribuir no processo de socialização, desenvolvendo o respeito mútuo. E é por isso, que o lúdico deve ser trabalhado além da Educação Infantil, mas também nos Anos Iniciais.

De acordo com Piaget (1976), afirma que “os jogos e as atividades lúdicas se tornam significativas à medida que a criança se desenvolve”. A criança tem a facilidade de criar e recriar, projetando o que aprende em seu mundo exterior, e assim as brincadeiras e os jogos ajudam muito no desenvolvimento cognitivo, linguagem e a escrita. Desse modo há uma compreensão de que esses recursos dão suporte nessas aquisições de saberes.

Kishimoto, (1994, p.13):

O jogo como promotor de aprendizagem e do desenvolvimento passa a ser considerado nas práticas escolares como importante aliado para o ensino, já que coloca o aluno diante de situações lúdicas como o jogo pode ser uma boa estratégia para aproximá-los dos conteúdos e serem vinculados na escola.

Ferrari (2004), diz que “é possível realizar várias atividades com os jogos e as brincadeiras”, o que facilita a mediação do educador na construção de conhecimentos, sendo assim poderá incluir essas ferramentas ao plano de aula, reforçando o aprendizado entre a língua oral e a escrita, assim o professor consegue perceber também o desenvolvimento de outras habilidades e como as crianças demonstram o que estão sentindo e o que estão aprendendo, e com isso tudo vê-se a importância de utilizar cada vez mais esses recursos em sala de aula.

Sendo assim, é investigarmos a contribuição desses autores, no que diz respeito aos jogos e brincadeiras na sala de aula, ou seja, como ferramenta pedagógica para o ensino aprendizagem infantil. Diante disso, entende-se que o lúdico promove um conhecimento escolar além do rendimento. Ele é capaz de despertar na criança a criatividade, imaginação e a curiosidade. Também é capaz de contribuir no processo de socialização, desenvolvendo o respeito mútuo. E é por isso, que o lúdico deve ser trabalhado além da Educação Infantil, mas também nos Anos Iniciais

De acordo com Huizinga (2000), “para que uma civilização exista de verdade é preciso que se tenha certo lado lúdico”, por isso pode-se dizer que as brincadeiras e os jogos fazem parte da natureza do ser humano. A criança necessita da ludicidade dentro do seu ambiente escolar, e não somente no núcleo familiar, o educador que utiliza esses recursos, contribui de uma forma qualitativa oportunizando os alunos no processo de alfabetização.

Segundo Pereira, (2004, p.08):

O ato de brincar é um legado de nossos antepassados. Faz parte da vida e sobrevivência de cada criança, está no alicerce e cultura de um povo. Brinquedos e brincadeiras são patrimônios que pertencem a humanidade como promotor de aprendizagem e do desenvolvimento passa a ser considerado nas práticas escolares como importante aliado para o ensino, já que coloca o aluno diante de situações lúdicas como o jogo pode ser uma boa estratégia para aproximá-los dos conteúdos e serem vinculados na escola.

Para Vygotsky (1991),” o brincar é de suma importância para que a criança desenvolva seu lado cognitivo”, e com isso aumente e desenvolva as zonas proximal, aumentando as chances do aluno aprender mais e com uma melhor assimilação dos conteúdos mediados pelo educador, tornando a sala de aula em um ambiente interessante e cativante, fazendo com que os alunos fiquem mais envolvidos.

Friedman, (1996) diz que” o processo de alfabetização acontece também por meio da ludicidade”, o aluno que tem a possibilidade de aprender com o uso desses recursos pedagógicos, se apropria com mais facilidade da leitura escrita, despertando assim uma satisfação em aprender cada vez mais, o deixando motivado e o professor por sua vez, sente a importância do seu papel.

De acordo com a Declaração Universal dos direitos das crianças de 20 de novembro de 1959, assegura que:

Toda criança tem direito de receber educação primária gratuita, e também de qualidade, e também para que possa ter oportunidades iguais para o desenvolver suas habilidades, também a criança deve desfrutar plenamente de jogos e brincadeiras, os quais deverão estar dirigidos para educação: a sociedade e as autoridades públicas se esforçarão para promover o exercício destes direitos. (1959, p.28).

Ferreiro (2003), “a alfabetização tem o início bem cedo”, por essa questão a importância de utilizar ferramentas e aprimorar a forma de ensinar, para que as crianças tenham mais oportunidades de aprendizagem, promovendo o sistema de escrita e de leituras que buscam interação no lúdico, vendo que a alfabetização vai

além de decodificar palavras e memorização; a criança precisa compreender de uma forma clara, o que está sendo passado em sala de aula, para que haja a construção do conhecimento.

Portanto, os jogos e brincadeiras vem ganhando espaço cada vez maior no cotidiano dentro de sala de aula, principalmente em turma da educação infantil e as series iniciais, que são a fase da alfabetização, uma vez que, a prática pedagógica precisa ser dinâmica e significativa. O professor que utiliza dessas ferramentas lúdicas com seus alunos, mediando leitura e escrita de forma sistêmica, obtém resultados favoráveis na educação dos educandos.

4.3 AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM

Por fim, é fundamental ressaltarmos sobre a avaliação da aprendizagem, pois é, uma atividade indissociável da educação, e faz parte da rotina no âmbito educacional, o educador precisa ter um olhar que vai além de testar notas atribuídas a uma prova, mas para o auxílio da aprendizagem do aluno, a avaliação faz parte da educação também nos primeiros anos da vida da criança na escola.

Para Luckesi (2010), o ato de avaliar possui três variáveis como o de juízo, dados e no auxílio da tomada de decisões, e serve também para verificar se está sendo alcançado pelos alunos os conteúdos mediados pelo professor, com base em seu planejamento pedagógico, sendo que essas avaliações podem ser feitas por testes, trabalhos e provas como avaliativo do último desempenho do educando.

Segundo Tyler apud Haydt, (2002, p.11-12):

Como os objetivos educacionais são essencialmente mudanças em seres humanos em outras palavras, com os objetivos visados constituem em produzir certas modificações desejáveis nos padrões de comportamento do estudante- a avaliação é o processo mediante o qual se determina o grau em que essas mudanças de comportamento estão realmente ocorrendo.

Hayat (2002) diz que, “É preciso avaliar o grau de consecução dos objetivos estabelecidos”, assim o educador poderá observar às dificuldades que foram ocorrendo durante às práticas pedagógicas, para obter informações úteis sobre o processo de aprendizagem do aluno, tendo uma noção da produtividade que teve durante o semestre, podendo posteriormente ajustar os ensinamentos, para que o educando possa aprender e compreender o que está sendo ensinado em sala de aula.

Dentro dessa linha de pensamento, Hoffmann (2012) diz que, a avaliação na Educação Infantil é “um conjunto de procedimentos didáticos de caráter processual”, é usado muitos recursos, para avaliar as crianças, podem fazer essas avaliações também em observações das brincadeiras e jogos que foram inseridos no cotidiano escolar, pelos desenhos e rodinhas, desta forma o professor irá observar esse progressos no próprio aluno.

Segundo Silva (2014, p.63):

Avaliar o desenvolvimento de uma criança é uma ação complexa e exige da escola um olhar de extrema atenção, um conhecimento sobre o aprender e o desenvolver do aluno, para que assim, através de metodologias de avaliação ou de instrumentos variados seja possível aferir de maneira mais sistemática, contemplando o indivíduo e seus avanços.

Contudo, analisamos que, o professor da Educação Infantil precisa olhar além, sabendo que a criança aprende melhor, quando é feito uma mediação direcionada a ludicidade, e através da reflexão de como é importante estar atualizado e ter um diálogo diário com os alunos, visando a melhoria do seu trabalho pedagógico, podendo assim ter uma avaliação responsável e consciente.

Segundo Carneiro (2010, p.6):

A avaliação na Educação Infantil consiste no acompanhamento do desenvolvimento infantil e por isso precisa ser conduzida de modo a fortalecer a prática docente no sentido de entender que avaliar a aprendizagem e o desenvolvimento infantil implica sintonia com o planejamento e o processo de ensino. Por isso, a forma, os métodos de avaliar e os instrumentos assumem um papel de extrema importância, tendo em vista que contribuem para reflexão necessária por parte dos profissionais acerca do processo de ensino.

A Base Nacional Comum Curricular fez surgir mudanças significativas em relação a avaliação na Educação Infantil, com base em seus direitos de aprendizagem, que acaba colocando o aluno também como autor do seu processo educacional, tendo uma relação professor-aluno com mais dialogo, e assim garantindo seus direitos, que precisam ser desenvolvidos de 0 a 5 anos como, conhecer- se, expressar, participar, conviver, explorar e brincar, utilizando a ludicidade.

Segundo a Base Nacional Comum Curricular:

A avaliação será sempre da criança em relação a si mesma e não comparativamente com as outras crianças. O olhar que busca captar o desenvolvimento, as expressões, a construção do pensamento e do conhecimento(etc.) deve identificar, também seus potenciais, interesses, necessidades, pois, esses elementos serão cruciais para a professora planejar atividades ajustadas ao momento que a criança vive. A avaliação ocorre permanentemente e nunca como ator formal de teste, comprovação, atribuição de notas e atitudes que sinalizem punição. (pag.14).

Em síntese, vimos que este último capítulo fez uma abordagem sobre as práticas pedagógicas, a utilização dos recursos pedagógicos dos jogos, brinquedos e brincadeiras, seus benefícios na alfabetização e a importância de utilizá-los como avaliação de aprendizagem, expandindo um leque de oportunidades que irão contribuir para um melhor aprendizado e desenvolvimento dos alunos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conclui-se, portanto, este trabalho baseado em teóricos que contribuem significativamente até os dias atuais com a educação, elencando sobre os jogos, brinquedos e brincadeiras na Educação Infantil, possibilitando uma reflexão sobre como usar corretamente e de uma maneira inovadora, esses recursos pedagógicos nos primeiros anos da criança, auxiliando em seu desenvolvimento, com atividades lúdicas que facilitam na aquisição de novos saberes.

Analisou-se, que os educadores precisam de uma maneira segura e consciente ao utilizar estas ferramentas pedagógicas, deve-se mediar essas atividades, respeitando cada etapa da criança, criando múltiplas possibilidades para que o aluno aprenda mais e de uma forma diferente, sendo prazerosa e divertida, e ao mesmo tempo educativa, fazendo uso também das tecnologias ao seu favor, e jogos educativos, para que possa adaptar as aulas atraentes para as crianças, despertando a curiosidade e interesse de todos, trabalhando em cima dos conteúdos baseados no seu plano de aula.

Entretanto, o lúdico faz parte do universo infantil, faz parte da vivência da criança, e que é através dele que a criança aprende e interagem com o mundo externo, desenvolvendo várias habilidades, tanto motoras, quanto emocional, cognitiva. E com isso aprende também o respeito ao próximo, as regras, as diferenças e o trabalho em equipe, dando oportunidade do professor observar e avaliar os alunos através dessas ferramentas, que irão contribuir muito no processo de ensino aprendizagem.

Ao fazer uma análise sobre a Educação Infantil no passado, observamos o quanto evoluiu, e atualmente as crianças tem mais direitos e possibilidades de desenvolvimento que antes não era considerado importantes, com os estudos e pesquisas feitas no decorrer dos anos, foi tendo novos olhares, os professores investiram mais em adquirir saberes e se aperfeiçoar profissionalmente, podendo com isso ajudar na qualidade do ensino, mostrando a diferença entre o brincar espontâneo e as brincadeiras direcionadas, com uma metodologia pedagógica.

Todavia, compreende-se que através do uso dessas ferramentas pedagógicas, pode facilitar e auxiliar na alfabetização das crianças, despertando nas crianças o prazer pelos estudos, conquistando uma educação significativa, e para o educador é gratificante, ver que o aluno está desenvolvendo de uma forma plena. Assim a escola e o professor têm um papel fundamental nesse desenvolvimento do ser humano.

Viu-se que, a educação no Brasil já teve vários avanços e continua tendo, mostrando um novo perfil de profissional para atuar na Educação Infantil, e mostrando um aluno diferente daquele de anos atrás, e por isso a importância de usar cada vez mais essas ferramentas e recursos pedagógicos, no ensino desses educandos, trazendo uma nova realidade para sala de aula, que está cada vez mais amplo, global e dinâmico, formando assim uma humanidade mais capacitada.

A ludicidade auxilia em descobrir o que de fato o aluno sabe, criando contribuições para seus trabalhos futuros, sabendo que através do lúdico desperta o interesse do aluno para o conteúdo trabalhado, cria condições de socialização entre os alunos, achar as soluções para os problemas, auxilia a compreender as regras e principalmente, principia o interesse no conteúdo abordado e faz com que as aulas não sejam temidas ou frustrantes. O jogo traz autonomia aos alunos de forma que, cada vez mais, vai utilizando seu aprendizado para progredir em seus conhecimentos.

Por fim, constatou-se que brincar é prazeroso, é uma ação desenvolvida em sua plenitude, não cabendo imposições, dessa forma pode ser considerada uma atividade lúdica, um meio de comunicação, de aprendizagem e de socialização. O lúdico é inerente ao ser humano, logo, podemos entender que o brincar é uma necessidade da criança.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ANDRADE, LBP. **Educação Infantil, discurso, legislação e práticas institucionais.** Pesquisa [online]. São Paulo: Editora: UNESP; São Paulo: Cultura Acadêmica, 2010. Disponível em: <http://books.scielo.org> Acesso em 11 Nov. 2022.
- ARAÚJO, V.C. de. **Reflexões sobre o brincar infantil.** Educação em destaque, colégio militar de Juiz de Fora, v.1/ n.1- Jan/jun/ 2008. Disponível em: <http://www.cmjf.com.br/revista/materiais/12215525080.pdf>. Acesso em 11 Nov. 2022.
- ARIES, P. **História social da criança e da família.** Rio de Janeiro: LCT, 1981.
- ARNAIS, Magali Aparecida de Oliveira. **Jogos e brinquedos na infância.** Magali Aparecida de Oliveira Arnais - São Paulo: Editora Sol, 2012.
- BENJAMIN, W. **Reflexões: a criança, o brinquedo, a educação.** São Paulo: Summus, 1984.
- BRASIL. Constituição (1988). **Constituição da República Federativa do Brasil.** Brasília, DF: Senado, 1988.
- BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional Lei nº 9394/96.** 20 de dezembro de 1996, Brasília, 1996.
- BRASIL. **Parâmetros Nacionais de qualidade para a educação Infantil.** 2006.
- BRASIL. Parecer nº 20 de 11 de novembro de 2009. **Revisão das diretrizes Nacionais para Educação infantil.** Brasília: MEC/SEB 2009. Disponível em: http://www.mieib.org.br/admin/arquivos/biblioteca/dcnei_parecer_homologado.pdf. Acesso em 10 Nov. 2022.
- BRASIL. **Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil.** Brasília: MEC/SEF, 1998. V.1, v.2, v.3.
- BRENELLI, Rosely Palermo. **O jogo como espaço para pensar: A construção de noções lógicas e aritméticas.** Campinas/ SP: Papirus, 1996.
- BUJES, Maria Isabel Edlweiss. **Escola infantil: Para que te quero?** In: CRAIDY, Carmem Maria & KAERCHER, Gladis Elise P. da Silva. Educação Infantil: Pra que te quero? Porto Alegre: Artmed Editora, 2001.
- CAMPOS, Nara Fernanda De. **O Lugar dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil.** Capivari – SP, 1995.
- CARNEIRO, Claudinéia Veloso Matias. **Jogo, Brinquedo e Brincadeira na Educação Infantil.** Capivari – SP: CNEC, 2010.

CARVALHO, A.M.C. et al. (org). **Brincadeira e cultura: viajante pelo Brasil que se brinca**. São Paulo: Casa do psicólogo, 1992.

CARVALHO, Lucia Rabello de. **O lugar da infância na modernidade**. Psicologia: reflexão e crítica. Porto Alegre, v.9, n.2, p.307-335, 1996.

ELKONIN, D.B. **Psicologia do jogo**. Trad. Álvaro Cabral. São Paulo: Martins Fontes, 1987. Escola, São Paulo, Editora Abril, 2004.

FERRARI, M. **Educadores que mudaram o pensar educacional**. Revista Nova. 2018.

FILHO, Carlos. **O desenvolvimento da criança**. São Paulo: Editora Robusta, 2004.

FOLQUE, Maria Assunção. **Educação Infantil, tecnologia e cultura**. IN: Pátio: educação infantil, Porto Alegre, n.28, p.8-11, jul/set. 2011.

FRIDMANN, A. **Brincar: crescer e aprender**. O resgate da cultura infantil. São Paulo: Moderna, 1996.

FRIDMANN, Adriana. **Brincar: crescer e aprender**. O resgate do jogo infantil. São Paulo: Moderna, 1996.

GARCIA, Carlos Marcelo. **A formação de professores: Novas Perspectivas baseadas na investigação sobre o pensamento do professor e sua formação**. Publicações Dom Quixote. Lisboa, 1999.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2010. 184p.

GOMES, Suzana dos Santos. **Brincar em tempos digitais**. In: Presença Pedagógica, Belo Horizonte. MG, v.16, n.113, p.45-51, set/out 2013. Bimestral. 2014.

KRAMER, Sonia. (Org.) **Retratos de um desafio: crianças e adultos na Educação Infantil**. São Paulo, Ática. 2009.

HUIZINGA, J. Homo Ludens. São Paulo: Perspectiva, 2000.

KUHLMANN JUNIOR, M. **Infância e Educação Infantil: Uma abordagem histórica**. Porto Alegre: Mediação 2001.

KISHIMOTO, T. M. **Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação**. Petrópolis: 1999.

KISHIMOTO, T.M. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2010.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. Perspectiva. Florianópolis, UFSC/CED, NUP, n, p. 105-128. 1994.

MACHADO, Fabiana R. Reflexões sobre a vivência no cantinho do notebook. **Em uma turma de educação infantil**. 2009. 117 f. dissertação (mestrado em tecnologia e interação) _ programa de pós-graduação em tecnologia, Universidade Tecnológica Federal do Paraná_ UTFPR. Curitiba, 2009.

MALUF, **Atividades lúdicas para a educação infantil**: conceitos, orientações e práticas. 2 ed. Petrópolis. RJ: Vozes, 2009.

MARANGON, Cristiane. **Crianças na Era digital**. In: Pátio: Educação infantil. Porto Alegre, n.28, p.40-43, jul/set. 2011.

MEC / SEB- Brasília, 2006. MEC - **Ministério da Educação Fundamental** - PCN's. Parâmetros Curriculares Nacionais. Brasília: MEC/ SEF. 1998.

MICHAELIS. **Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa**. Disponível em: <https://michaelis.uol.com.br/> Acesso em 12/11/2022.

OLIVEIRA, M. K. VYGOSTKY. **Aprendizado e desenvolvimento**: Um processo sócio- histórico. 5.ed. São Paulo: Scipione, 2010.

OLIVEIRA, ML, Org. **(Im) pertinências da educação**: o trabalho educativo em pesquisa [online]. São Paulo: Editora UNESP; São Paulo: Cultura Acadêmica, 2009. 193 p. ISBN 978-85-7983-022-8. Available from Scielo Books. Disponível em: <<http://books.scielo.org>>. Acesso em 10 Nov. 2022.

ONU. **Declaração Universal dos Direitos das Crianças**. 20 de novembro de 1959. Disponível em. Acesso Paulinas, 2004.

PEREIRA, N. **Brinquedoteca**: jogos, brinquedos e brincadeiras. São Paulo, 2004.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança**: imitação, jogo, imagem: 1998
PIAGET, J. Aprendizagem e conhecimento. Rio de Janeiro: Freitas Bastos, 1974.

PIAGET, J.A. **Formação do símbolo na criança**. 3º. Ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1978. Representação. Rio de Janeiro: Zahar,1976.

RIZZI, Leon; HAYDT Regina Célia Calazauk. **Atividades lúdicas na educação infantil e**: subsídios práticos para o trabalho na pré- escola e nas series iniciais do 1º grau. 7 ed. São Paulo: Ativa, 2007.

SANTIN, S. **Educação Física**: outros caminhos. Porto Alegre: EST/ ESEF/ UFRGS, 1990.

SANTOS, Santa Morli Pires dos. **O lúdico na formação do educador**. 5 ed. Vozes, Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

SARMENTO, M.J. **As crianças e a infância:** definindo conceitos delimitando o campo, 1997. RJ: Vozes, 1993.

SILVIA, CSB. **Curso de Pedagogia no Brasil:** História e identidade. São Paulo: Autores Associados, 1999.

VENN, Vvin; VRAKING, Bem. Homo Zappiens: **Educando na era digital.** Tradução Vinicius Figueira_ Porto Alegre: Artmed, 2009.

VIEIRA, Giane Bezerra. **Alfabetizar letrando:** investigação_ ação fundada nas necessidades de formação docente, 2010. 331 f. tese (doutoramento em educação). Programa de pós- graduação em educação, UFRN, Natal, 2010.

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

VYGOSTKY, L.S; **A formação social da mente.** O desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. Michel Cole et AL (Org). 4 Ed. São Paulo: Martins Fontes, 1987.

ZABALA, Miguel A. **Qualidade em Educação Infantil.** Tradução Beatriz Afonso Neves. Porto Alegre: Artmed, 1998.