



**UNIVERSIDADE DA INTEGRAÇÃO INTERNACIONAL
DA LUSOFONIA AFRO-BRASILEIRA
INSTITUTO DE HUMANIDADES
BACHARELADO INTERDISCIPLINAR EM HUMANIDADES**

MILENA DA SILVEIRA LÔBO

**AS CONTRIBUIÇÕES DOS JOGOS E BRINCADEIRAS COMO PRÁTICAS
PEDAGÓGICAS NA TURMA DE 1º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL I**

ACARAPE (CE)

2024

MILENA DA SILVEIRA LÔBO

**AS CONTRIBUIÇÕES DOS JOGOS E BRINCADEIRAS COMO PRÁTICAS
PEDAGÓGICAS NA TURMA DE 1º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL I**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Bacharelado Interdisciplinar em Humanidades, vinculado ao Instituto de Humanidades, da Universidade da Integração da Lusofonia Afro-Brasileira (UNILAB), como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Humanidades.

Orientadora: Profa. Dra. Geranilde Costa e Silva

ACARAPE

2024

RESUMO

Esse projeto de pesquisa tem como principal objetivo analisar as contribuições da utilização de jogos e brincadeiras como recurso pedagógico na prática do ensino de crianças do 1º ano do ensino fundamental da Escola Antônio Julião Neto, em Barreira (CE), cujo os objetivos específicos busca compreender como se dá a participação dos estudantes junto ao uso de jogos e brincadeiras no processo de aprendizagem, e verificar como se dá a interação entre si, junto ao uso de jogos e brincadeiras no processo de aprendizagem. Em vista disso, esse estudo poderá auxiliar para a melhoria do rendimento e da qualidade de ensino com o uso dos jogos (jogo da memória e jogo de tabuleiro com quiz), sendo capazes de desempenhar papel fundamental no desenvolvimento de desconstruir o egocentrismo e proporcionar estímulos do físico e mental da criança. Trata-se de uma pesquisa de método qualitativo, no qual caracteriza esse estudo pela pesquisa documental, estudo de casos e a etnografia e suas ações após o aprofundamento teórico desse assunto implicará na observação da turma, seguindo para aplicação dos jogos e brincadeiras propostos neste estudo, em seguida, será feito as considerações diante da prática desenvolvida com a turma.

Palavras-chave: Aprendizagem; Ensino, Jogos e brincadeiras; Práticas Pedagógicas.

ABSTRACT

This research project's main objective is to analyze the contributions of using games and games as a pedagogical resource in the practice of teaching children in the 1st year of elementary school at Escola Antônio Julião Neto, in Barreira (CE), whose specific objectives seek to understand how students participate in the use of games and games in the learning process, and check how they interact with each other, along with the use of games and games in the learning process. In view of this, this study may help to improve the performance and quality of teaching with the use of games (memory game and board game with quiz), being able to play a fundamental role in the development of deconstructing egocentrism and providing stimuli of the child's physical and mental health. This is a qualitative research method, which characterizes this study by documentary research, case studies and ethnography and its actions, after theoretical deepening of this subject, will involve observing the class, followed by the application of the games and activities proposed in this study, then, considerations will be made based on the practice developed with the class.

Keywords: Development; Teaching, Games and games; Pedagogical Practices.

FOLHA DE APROVAÇÃO

MILENA DA SILVEIRA LÔBO

AS CONTRIBUIÇÕES DOS JOGOS E BRINCADEIRAS COMO PRÁTICAS PEDAGÓGICAS NA TURMA DE 1º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL I

Trabalho de conclusão de curso, na modalidade projeto, apresentado ao curso bacharelado Humanidades, da Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-brasileira, campus Palmares/Ce, como requisito parcial para obtenção do grau de bacharelado em Humanidades.

Data aprovação: 01/11/2024

BANCA EXAMINADORA

Prof.^a Dra. Geranilde Costa e Silva (Orientadora)

Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira – UNILAB

Prof. Dr Ivan Costa Lima

Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira – UNILAB

Prof^a Esp. Aline Pereira Lima

Secretaria Municipal de Educação de Redenção (CE)

AGRADECIMENTOS

Toda Honra e Glória a Deus, por todos os momentos que eu me senti incapaz, pois sem a força dele eu jamais teria conseguido finalizar esse projeto, onde diante de muitas batalhas e incertezas ele enviou a minha maior motivação para continuar: a minha filha Maria Ágatha. Dedico esse sonho que está só começando com muito carinho ao meu pai, que não está mais entre nós, mas sinto a sua presença nos momentos que mais preciso, a minha mãe Hélia e ao meu esposo Guilherme que nunca me deixaram desamparada e sempre me incentivaram para que eu não desistisse, a minha vó Graça Zuca pelo incentivo mesmo que distante por alguns km e aos meus irmãos Miguel e Gleison, no qual quero ser exemplo de força e coragem.

Agradeço aos meus amigos que de alguma forma contribuíram para essa realização, gostaria de mencionar de modo especial o Adalberto Carvalho e Crysna Kelly pela colaboração e participação na minha vida acadêmica. Por último, mas não menos importante, agradeço especialmente à professora Dra. Geranilde Costa, por aceitar e abraçar a minha pesquisa, me orientando com total dedicação para encerrar esse primeiro ciclo acadêmico.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	8
2 JUSTIFICATIVA	10
3 OBJETIVOS	12
3.1 OBJETIVO GERAL	12
3.1. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	12
4 METODOLOGIA	13
5 REFERENCIAL TEÓRICO	15
5.1 A CRIANÇA, OS JOGOS E BRINCADEIRAS	15
5.2 A EDUCAÇÃO COM OS JOGOS	18
5.3 A BNCC E OS JOGOS	22
6 CRONOGRAMA	24
REFERÊNCIAS	26

1 INTRODUÇÃO

O presente projeto de pesquisa tem o intuito de analisar as contribuições da utilização de jogos e brincadeiras como recurso pedagógico na prática do ensino de crianças do 1º ano do ensino fundamental.

Esse estudo será realizado por meio de leituras de artigos e pesquisas sobre a temática aqui abordada. Como proposta, essa escrita dará atenção especificamente com as crianças das turmas de 1º ano do ensino fundamental I.

Esse projeto será executado na Escola Municipal de Ensino Fundamental Antônio Julião Neto, localizada na cidade de Barreira, que faz parte da macrorregião do Maciço de Baturité, no Estado do Ceará.

Considerando diversos avanços da tecnologia e a presença frequente desse mundo na vida das crianças e jovens, faz-se necessário adaptar a sala de aula de forma dinâmica e proveitosa, sem perder a qualidade do ensino ofertado.

O ensino, por meio do lúdico, permite o aluno ser protagonista do seu próprio conhecimento, atraindo o estudante e incentivando o mesmo no ambiente escolar. Além de proporcionar estímulos às habilidades e ao desenvolvimento da criança, torna a aula mais produtiva.

Com o desenvolvimento e utilização de jogos e brincadeiras durante o ensino, os professores e gestores podem se deparar com alguns impasses, como a não aprovação de pais e responsáveis com essa prática “divertida” no espaço escolar, pois ainda há muitos adultos com uma visão ultrapassada diante da ludicidade na escola.

Com essa percepção, acredita-se que o ambiente não permite a diversão do aluno e o aproveitamento de jogos e brincadeiras como prática auxiliar no desenvolvimento da criança. Como Tubino (2010, p. 15), se refere em sua abordagem: “Se sabe que as famílias cobram das instituições educacionais, atividades ditas ‘sérias’, cadernos cheios de conteúdos e atividades repetitivas o que, muitas vezes, interfere na prática docente.”

Diante de algumas dificuldades como estas, o estudo dessa temática possui relevância aos professores ao desenvolver e praticar os jogos e brincadeiras na sala de aula, buscando analisar o desenvolvimento da turma com os mesmos, a fim de contribuir na formação de jovens protagonistas dos seus futuros.

Como abordado acima, é notável a necessidade dessa mudança no ensino, com o intuito de atrair os estudantes além da sala de aula, cativar a curiosidade e a pesquisa dentro deles, tornando um ensino mais leve e atrativo tanto para os alunos como para os professores.

Dessa forma, a utilização dos jogos e brincadeiras no auxílio do conteúdo interfere no prazer do estudante em sala de aula, sabendo que o conteúdo pode ser explorado além dos livros didáticos, tornando prazeroso e espontâneo a relação do aluno e professor em sala de aula, no qual essa ligação também é capaz de interferir no bom desempenho e resultados do aluno.

Na educação o professor é o mediador do ensino e é nele desde criança que o aluno deposita a confiança para novos conhecimentos. Sendo assim, como já abordado acima, com os avanços tecnológicos presentes na vida da criança, faz-se necessária a adaptação no âmbito educacional, fazendo com o que o aluno sinta atraído pelas aulas e explore as disciplinas de estudo, evitando o baixo rendimento do aluno e evasão escolar. Frente a essas questões é que temos a seguinte pergunta de pesquisa:

Quais as as contribuições da utilização de jogos e brincadeiras como recurso pedagógico na prática do ensino de crianças do 1º ano do ensino fundamental?

2 JUSTIFICATIVA

O interesse para trabalhar nessa temática do projeto de pesquisa surgiu a partir de uma experiência no ambiente escolar, de modo especial, após a execução de um trabalho para apresentação na feira regional das escolas da Coordenadoria Regional de Desenvolvimento da Educação (CREDE), em Baturité - CE.

A citada apresentação de trabalho que motivou essa pesquisa, foi inicialmente proposta pela professora de Química da escola de Ensino Médio Danisio Dalton da Rocha Corrêa, em Barreira - CE.

Nesse método de ensino proposto por um jogo de tabuleiro, era possível aprender e conhecer os elementos da tabela periódica. Assim, o jogo de tabuleiro foi ferramenta facilitadora da aprendizagem e incentivadora ao estudo, tornando o conteúdo mais atraente e prazeroso para os alunos.

O projeto do jogo de tabuleiro foi executado pela professora idealizadora do trabalho, em algumas turmas da escola de ensino médio Danisio Dalton da Rocha Corrêa, inclusive na turma a qual eu era aluna. Desde então, foi notado uma participação significativa dos alunos que mostraram mais interesse e apresentaram um melhor desempenho na disciplina de química, que em seguida, com os bons resultados desse projeto na escola, foi apresentado e concorrido ao prêmio da feira regional com as demais escolas do Maciço¹ de Baturité - CE.

Mediante a este estudo, esse projeto de pesquisa tem o propósito de analisar a utilização de jogos e brincadeiras como ferramenta auxiliar do ensino na educação de crianças, a fim de apresentar um ensino de qualidade e prático para os alunos da educação básica.

Com os novos avanços tecnológicos, entende-se que os métodos antigos na educação têm se tornado ultrapassados e os alunos não sentem o interesse em conhecer ou pesquisar além dos livros didáticos fornecidos na escola, tornando o conteúdo cansativo e aula repetitiva.

É necessário o reconhecimento dos docentes em notar o baixo rendimento dos alunos nas escolas, diante das práticas pedagógicas ditas ultrapassadas. A partir da compreensão de que 45 min de leitura e contextualização torna o conteúdo rotineiro e cansativo, sendo assim, o professor torna-se o principal mediador em revolucionar as estratégias que poderão ser

¹ O Maciço de Baturité é uma formação geológica localizada no sertão central cearense, composta pelos municípios de Baturité, Pacoti, Palmácia, Guaramiranga, Mulungu, Aratuba, Capistrano, Itapiúna, Aracoiaba, Acarape, Redenção, Barreira e Ocara.

praticadas em sala de aula, aproveitando o tempo de forma útil e prazerosa, de modo a colaborar o desenvolvimento do aluno.

Diante disso, reforço por meio de Moraes *et al.* (2022, p. 4) ao dizer: “Mas para alcançar essa aprendizagem efetiva, o professor precisa entender o papel do lúdico na educação, a fase cognitiva de seus alunos e mediar de forma cuidadosa as atividades lúdicas para não interferir no desenvolvimento das crianças”.

Os jogos e brincadeiras podem ser excelentes aliados nessas novas práticas pedagógicas, visto que o aluno também aprende brincando e é capaz de desenvolver múltiplas habilidades com o uso dos jogos em sala de aula.

3 OBJETIVOS

3.1 OBJETIVO GERAL

Analisar as contribuições da utilização de jogos e brincadeiras como recurso pedagógico na prática do ensino de crianças do 1º ano do ensino fundamental.

3.1. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

a) Compreender como se dá a participação dos estudantes junto ao uso de jogos e brincadeiras no processo de aprendizagem.

b) Verificar como se dá a interação entre si, junto ao uso de jogos e brincadeiras no processo de aprendizagem.

4 METODOLOGIA

Para fundamentar teoricamente este trabalho, tenho como referências importantes teóricos da educação e escritores que trabalham a ludicidade com jogos e brincadeiras em suas pesquisas, dentre eles, cito: Jean Piaget (1920), na abordagem do desenvolvimento das crianças no estágio pré operacional de 2 (dois) a 7 (sete) anos; Kishimoto (2009), trabalhando as experiências da criança de acordo com o ritmo de desenvolvimento da mesma; as escritoras Freitas e Nunes (2015), abordam a importância dos jogos e brincadeiras na educação infantil; Santos (2019), as contribuições para o desenvolvimento infantil com os jogos e brincadeiras; Negrine (1995), a concepção do jogo em Vygotsky (1979), numa perspectiva psicopedagógica.

Este projeto foi pensado com os objetivos de analisar as contribuições da utilização de jogos e brincadeiras como recurso pedagógico na prática do ensino de crianças do 1º ano do ensino fundamental, a fim de compreender a contribuição dos jogos e brincadeiras no processo de desenvolvimento infantil e verificar como se dá a interação das crianças com os jogos de memória e tabuleiro com quiz educativo.

Diante das práticas de apresentação dos conteúdos no âmbito educacional do Ensino Básico, com o propósito de possibilitar novas experiências e motivações tanto para os educadores, quanto aos estudantes, e assim que possam se sentir motivados a estar no ambiente escolar.

Frente ao foco deste estudo, as práticas pedagógicas propostas com a utilização dos jogos e brincadeiras, se apresentam como principais aliados o “jogo da memória” e o “jogo de tabuleiro” com quiz de perguntas referente ao conteúdo da aula, trabalhando a atenção, interação e desenvolvimento do estudante.

Trata-se de uma pesquisa qualitativa, no qual Godoy (1995) destaca que a mesma pode ser conduzida por diferentes caminhos, e caracteriza esse estudo pela pesquisa documental, estudo de casos e a etnografia. Para entender ainda melhor esse método de estudo ele destaca:

Segundo esta perspectiva, um fenômeno pode ser melhor compreendido no contexto em que ocorre e do qual é parte, devendo ser analisado numa perspectiva integrada. Para tanto, o pesquisador vai a campo buscando "captar" o fenômeno em estudo a partir da perspectiva das pessoas nele envolvidas, considerando todos os pontos de vista relevantes. Vários tipos de dados são coletados e analisados para que se entenda a dinâmica do fenômeno (Godoy, 1995, p. 21).

Analisando as experiências mais próximas da realidade que se propõe à ludicidade com os jogos e brincadeiras propostos em sala de aula, delimitamos a escola de ensino fundamental Antônio Julião Neto, localizada no município de Barreira - CE.

As ações que implicará de forma inicial essa pesquisa são:

a) primeiramente será aprofundado teoricamente neste estudo como projeto, as concepções da ludicidade por meio dos jogos e brincadeiras, utilizadas como ferramenta auxiliar nas práticas pedagógica no ensino fundamental I;

b) no curso de Pedagogia, para dar início a está pesquisa, serão feitas observações em uma turma de 1º ano da escola Antônio Julião Neto;

c) apresentar aos gestores e professores da turma o projeto de pesquisa e os possíveis benefícios dos jogos e brincadeiras como instrumento de desenvolvimento da atenção e concentração do aluno, para posteriormente aplicar com a turma;

d) com a mediação do professor da turma, planejaremos em média três aulas (12 horas) para aplicação dos jogos propostos junto com o conteúdo programado e assim será feita a observação dos objetivos dessa pesquisa;

e) após as aulas de aplicação dos jogos e observação da interação com os jogos e brincadeiras, proponho uma roda de conversas com a turma participante e o professor sobre as considerações diante dessa prática desenvolvida em sala.

f) diante das observações dos docentes e estudantes, partirá para o levantamento sobre o desenvolvimento do aluno diante da proposta de estudo com a utilização de jogos e brincadeiras em sala de aula, se é possível perceber mais interação e atração do aluno pelas disciplinas, e se houve o desenvolvimento de novas habilidades com a ludicidade proposta em sala de aula.

É importante ressaltar que a utilização dos jogos e brincadeiras em sala de aula precisa se relacionar com o conteúdo aplicado, e que ele possa auxiliar o desenvolvimento estudantil com a disciplina que propôs esse estudo. É válido ressaltar que a ludicidade como ferramenta de estudo precisa ser dirigida com clareza, para que não haja prejuízos à qualidade de ensino ofertada às crianças.

Esse projeto de pesquisa busca como cunho principal analisar a utilização de jogos e brincadeiras como ferramenta auxiliar do ensino na educação de crianças, como forma de contribuir para o ensino ofertado, e assim motivar a grade de docentes a aderir esses novos métodos como auxílio na apresentação de conteúdo, aproveitando o tempo em sala de aula de forma prazerosa.

Logo abaixo será apresentado o Referencial Teórico.

REFERENCIAL TEÓRICO

5.1 A CRIANÇA, OS JOGOS E BRINCADEIRAS

Os jogos e as brincadeiras são algo que se relacionam com a primeira infância, afinal, é a fase no qual a mesma conhece o mundo brincante. A brincadeira é capaz de resgatar a cultura lúdica da criança, além de contribuir para a construção de conhecimento de si e do mundo, preparando-a para o convívio social.

Compartilho da mesma percepção que Friedmann (2004, *apud* Santos, 2019, p. 12) ao dizer que “brincar é a forma que a criança tem de se comunicar com o mundo e de se expressar.”

Através da relação que a criança adquire com o brincar, ela torna-se capaz de compreender as coisas que a rodeiam de forma mais culturalizada e socializada, a partir da imaginação do contexto em que se vive. Como Freitas e Nunes (2015, p. 23), destacam: “o lúdico é tido como uma atividade que influencia a imaginação das crianças, fazendo com que esta viagem no mundo da fantasia refletindo (*sic*) sobre a personalidade, buscando construir seu próprio conhecimento a partir da imaginação.”

Por meio dessa ludicidade na infância, a criança interage com as coisas ao seu redor, podendo ser objetos, outras crianças ou adultos, que ao longo de seu desenvolvimento vai concedendo a importância para tal, a partir dessa prática é possível a criança conhecer e entender qual a sua identidade ocupante na sociedade.

Jean Piaget (1999) define que há quatro estágios de desenvolvimento infantil, sendo eles: o sensorio motor; pré-operacional; operacional concreto e operações formais.

A criança na fase dos 2 (dois) a 7 (sete) anos de idade está no estágio de desenvolvimento pré-operacional, no qual o uso da imaginação passa a desempenhar papéis fictícios, onde ela acredita que a natureza é viva, e possui pensamentos egocêntricos, acreditando que o mundo é feito para ela e desempenha seus desejos (Schirmann *et al.*, 2019).

Portanto, é necessário o aproveitamento da criança com brincadeiras e jogos nessa fase do desenvolvimento infantil, que além de possibilitar uma infância prazerosa e divertida, a criança é estimulada ao exercício na construção de suas habilidades e compreensão de si e do mundo.

Perante aos bons resultados dos estudos relacionados ao desenvolvimento infantil com a brincadeira, é preciso desconstruir a ideia de brincar só nas proporções de recreação, visto como um instrumento sem regras.

Destaco a seguir a abordagem sobre os fundamentos de jogo desde a antiguidade Grego Romana:

O jogo desde a antiguidade Greco- romana era tido como recreação, como um relaxamento necessário ao esforço físico, intelectual. Durante longos anos, os jogos e brincadeiras eram associados à recreação, não associando a construção de aprendizagem, vem daí a ideia de que o brincar é somente para distrair e não de aprender (Freitas; Nunes, 2015, p. 21)

Diante do pressuposto dessa citação, nota-se a necessidade dos adultos de manifestar essa perspectiva do brincar, pois ela deve ser entendida como grande auxílio na construção do conhecimento e desenvolvimento da criança, ressaltando essa ideia, cito Santos (2019, p. 10) quando diz: “Visto que o brincar está na essência da criança, e ao privá-la dessa prática, ou não estimular, é como apagar a essência dela.”

Assim, vale salientar que a brincadeira vai além da recreação, isto é, quando conduzida de forma correta e desenvolvida para cunho de socialização e educativo. Dessa forma, a criança além de explorar as suas habilidades, se diverte com outros colegas e é proporcionada a uma infância lúdica e prazerosa, pois é essa infância que acredito que deveria passar a todas as crianças.

Portanto, é possível observar e analisar as contribuições dos jogos e brincadeiras na infância, a construção de formar um pensamento crítico e empático, pois os jogos proporcionam a criança o convívio social e dá a autonomia de resolver os seus próprios problemas criados pela brincadeira ou jogo.

A prática da brincadeira se faz favorável em diferentes contextos do desenvolvimento humano, na interação com diferentes formas de pensar e agir de outras crianças, ela é estimulada ao convívio social e “embora a motivação da brincadeira seja sempre individual, essa relação potencializa as noções de moral e de justiça, além de contribuir para a construção humana” (Santos, 2019, p. 12).

Desse modo, acredito que a criança deve aproveitar sua infância como criança tem que ser, e nessa mediação é importante também a influência dos pais, além da observação de que modo os seus filhos estão brincando, e incentivar o mesmo nessa ação, pois essa interação também é significativa para o bom desenvolvimento de uma criança saudável e feliz.

Com os estímulos ao desenvolvimento surge a capacidade de incentivar as habilidades das crianças a partir da imaginação e a preparação para viver em sociedade, a partir do seu conhecimento adquirido com as regras dos jogos.

As autoras Freitas e Nunes (2015, p. 23) destacam nesse trecho: “Levando em consideração os jogos e brincadeiras podem atribuir à criança situações imaginárias antes que espontânea, pois a criança aprende a respeitar e participar dependendo do próprio esforço.”

Sobre o brincar a escritora Santos (2019) também diz o seguinte: “Ao brincar, a criança manifesta seu domínio sobre a (*sic*) linguagem simbólica, que lhe permite perceber as diferenças entre a realidade e a fantasia, por meio de recursos de interação entre imaginação e imitação da realidade” (Santos, 2019, p.10).

Diante das regras atribuídas ao jogo, a criança que ainda está em fase de desenvolvimento é sujeita às reações empáticas, isso acontece de forma positiva na construção dos seus valores, pois sendo assim, ela é cativada a pensar no próximo, e desfazer o pensamento egocêntrico. Como alguns jogos possuem regras, a criança é estimulada a respeitar os limites e assim entender que as coisas não podem acontecer como quiserem, de forma solta.

Sobre essa temática Negrine (1995), observa a criança quando joga, da seguinte forma:

Nossas observações do jogo infantil apontam no sentido de que a criança quando joga, embora prevalecendo a ação, coloca na atividade que realiza uma conjunção de afeto, cognição e motricidade. Observações de crianças de três a cinco anos em diferentes ambientes, atestam que, na atividade lúdica, a criança flutua do exercício ao jogo e deste exercício numa atividade até certo ponto difusa (Negrine, 1995, p. 8).

A ludicidade é um excelente aliado nessa tarefa, tendo em vista que os jogos e brincadeiras fazem parte do início da jornada infantil e também está aberta a novos conhecimentos e habilidades. Dessa forma, a criança pode em conjunto com outros colegas compreender e respeitar as regras não só apresentadas por meio do jogo e brincadeiras, mas também regras de diferentes ambientes do convívio diário e assim desenvolver o respeito com a opinião do outro.

Nessa aprendizagem e interação com o outro, as crianças são estimuladas a respeitar as regras propostas pelos jogos e associam o entendimento que nem sempre os resultados são favoráveis a si mesmo (Santos, 2019). Desse modo, possibilita a construção de valores como indivíduo em sociedade.

Evidenciando essa forma de pensar, em Kishimoto (2009, p. 61, *apud* Santos, 2019, p. 12) diz o seguinte:

Aos poucos a criança percebe que durante o ato de brincar o objeto não é da maneira que ele é, mas como desejaria que fosse. Na aprendizagem formal isso não é possível, mas no brinquedo isso acontece, porque é onde os objetos perdem a sua força dominadora (Kishimoto, 2009, p. 61, *apud* Santos, 2019, p. 12)

Ressaltando a ideia de que, portanto, durante a brincadeira a criança é sujeita aos mais diversos aprendizados como ser humano, do que ao simples fato da diversão, mas claro, a diversão precisa ser livre e prazerosa para cada criança.

5.2 A EDUCAÇÃO COM OS JOGOS

As novas práticas pedagógicas auxiliares do ensino com jogos e brincadeiras despertam uma educação mais atrativa, interativa e facilitadora para os estudantes, podendo ser adaptada aos alunos da 1º ano do ensino fundamental I, tendo em vista que estes ainda possuem ativamente o interesse do brincar, pois recém saíram da educação infantil, na qual a ludicidade se faz mais presente durante o dia a dia na sala de aula.

A utilização dos jogos e brincadeiras como métodos de ensino práticos na sala de aula, além de estimular o desenvolvimento e habilidades do aluno, proporciona diversão e mais interação com ato brincante. Santos (2019), faz a seguinte abordagem com os estímulos que o brinquedo pode proporcionar a uma criança:

O brinquedo é tido como uma espécie de estímulo do físico e do mental e as brincadeiras e jogos podem se transformarem em processos sociais que contribuem para o favorecimento da criatividade, imaginação, a promoção e o desenvolvimento dos aspectos psíquico e motor de crianças (Santos, 2019. p. 14).

Visto que ao brincar, a criança é estimulada a trabalhar as suas diferentes habilidades, possibilitando um bom desenvolvimento desde a infância, de modo que Schirmann *et al.* (2019, p. 4) faz a seguinte abordagem, seguindo a perspectiva de Piaget (2013): “o aprendizado possui ligação entre adaptação, acomodação e assimilação, através de informações adquiridas no meio em que se está inserido” (Santos *et al.* 2013, p.4).

A criança na fase dos 6 (seis) a 7 (sete) anos de idade ainda está em constante transformação e desenvolvimento, onde pode viver experiências no ensino que chame a atenção do mesmo, assim, quando a didática do professor atrai o estudante, além de fortalecer a permanência do aluno na educação, torna a aula dinâmica e prazerosa.

Portanto, ao favorecer o conhecimento com a utilização de jogos no ensino, a criança pode despertar mais prazer e espontaneidade no desempenho das atividades. Com base nisso, podemos destacar:

De acordo com Almeida (1998), na Grécia, um dos maiores pensadores, Platão (427-348) afirmava que os primeiros anos da criança deveriam ser ocupados com jogos educativos, praticados em comum pelos dois sexos, sob vigilância e em jardins de crianças (Almeida, 1998, p. 19, *apud* Freitas; Nunes, 2015, p. 18).

Essa prática pedagógica pode fazer grande diferença no espaço educacional da criança, colaborando para o bom desempenho dos alunos de acordo com a proposta na qual foi desenvolvida. Diante disso, o professor alcança melhor aproveitamento do espaço da aula e os alunos obtêm bons resultados com os estudos.

A criança que está na faixa etária de 2 (dois) a 7 (sete) anos é a fase na qual a mesma é capaz de adquirir diferentes habilidades. Em Freitas e Nunes (2015, p. 24) também acredita nessa ideia e destaca que é a fase em que a criança está com o cérebro em desenvolvimento constante.

Diante desse entendimento, a criança que ingressou recentemente nos anos iniciais da educação básica faz parte desse desenvolvimento, na perspectiva do qual, o mundo das brincadeiras e jogos faz parte da iniciação na vida de qualquer criança que tem o seu direito zelado.

Quando essas atividades são inseridas no contexto educacional, além de proporcionar o bom desempenho como aluno, também colabora para o desenvolvimento a longo prazo dessa criança. Makarenko (1985, p. 47, *apud* Freitas; Nunes, 2015, p. 19), acredita que “o jogo é tão importante na vida da criança como o trabalho para o adulto”.

A partir dessa afirmação, podemos pensar que para o adulto, o trabalho proporciona experiências valiosas para se destacar no currículo, e para a criança a experiência é diferente a cada brincadeira ou jogo, ou seja, podendo desenvolver diferentes habilidades, de acordo com cada proposta de jogo ou brincadeira apresentada pelo professor.

Portanto, enfatizo que o jogo é capaz de proporcionar ao aluno uma experiência agradável durante o ensino e na realização das tarefas. Levando em conta que a brincadeira está presente nesse estágio de crescimento, é importante a mediação do professor em levar essa ludicidade como objeto de conhecimento prático e não só como diversão, mas que provoque a curiosidade do aluno durante a prática dos jogos e brincadeiras (Santos, 2019, p. 16).

Durante anos o espaço escolar construiu a imagem de lugar sério e portanto, restrito às brincadeiras, pois na perspectiva de alguns adultos, a ludicidade não poderia ser explorada dentro da sala de aula, por não ser o local “adequado” para brincadeiras, reforçando a ideia que ainda existem espaços educacionais com ensino ultrapassado.

É válido que algumas dificuldades possam ser encontradas ao trabalhar de forma lúdica com jogos e brincadeiras na sala de aula, como a distração diante de alguns jogos propostos que poderão fugir do objetivo principal do professor/mediador, principalmente na educação com crianças, onde o jogo se faz presente antes mesmo da escola. Dessa forma será necessário um conhecimento do professor em saber conduzir a situação com os alunos nessa proposta.

Tendo em vista que a prática pedagógica com jogos da memória e tabuleiro com quiz em sala de aula pode despertar um interesse maior dos alunos em relação ao conteúdo, por quê não inserir a utilização desses métodos pedagógicos no ensino?

Perante a esta ideia e a fim de serem agentes transformadores do ensino e desconstruir pensamentos ultrapassados na perspectiva escolar, é que em Freitas e Nunes (2015, p. 18) argumentam o seguinte: “entendemos que os jogos lúdicos são atividades sérias e que os educadores e pais deveriam ter em mente de que o brincar para a criança é o momento de prazer, a criança aprende brincando”.

Ainda as mesmas autoras, destacam que, “Portanto, as atividades lúdicas podem trazer função educativa de acordo com a proposta para cada atividade” (Freitas; Nunes, 2015, p. 18).

Sendo assim, é papel do educador desenvolver atividades com jogos e brincadeiras por meio da ludicidade, para apresentar o conteúdo de forma mais prática e prazerosa, assim, sendo capaz de tornar efetiva a participação dos alunos no ensino com maior êxito. Afinal, segundo Froebel “a educação mais eficiente é aquela que proporciona atividade, auto expressão e participação às crianças” (Almeida, 1998, p. 23, *apud* Freitas; Nunes, 2015, p. 25).

Ou seja, quando a atividade proporciona prazer e confiança na execução, o aluno quer participar e interagir com os demais colegas sobre o conteúdo, desenvolvendo autonomia e protagonismo do seu conhecimento.

Frente a essa questão Kishimoto (2010, p. 5, *apud* Santos, 2019, p. 15), ressalta:

São numerosas e variadas as experiências expressivas, corporais e sensoriais proporcionadas às crianças pelo brincar. Não se podem planejar práticas pedagógicas sem conhecer a criança. Cada uma é diferente, tem preferências conforme sua singularidade. Em qualquer agrupamento infantil, as crianças avançam em ritmos diferentes. Dispor de um tempo mais longo, em ambientes com variedade de brinquedos, atende aos diferentes ritmos das crianças e respeita a diversidade de seus interesses (Kishimoto, 2010, p. 5, *apud* Santos, 2019, p. 15).

Essa também é uma característica que necessita ser trabalhada na classe docente, não basta jogar brinquedos no chão da sala, sem conhecer as crianças que vão realizar as

atividades, é importante o aluno se sentir à vontade e se identificar com os jogos e brincadeiras que vão praticar. Esse conhecimento ficará claro a partir da boa convivência pré estabelecida ao longo do tempo em sala de aula.

A criança é conquistada e a partir de um vínculo bem estabelecido entre professor e aluno, ela é capaz de depositar no seu mediador a confiança; diante de uma perspectiva analisada por Vygotsky, o autor Negrine (1995) diz o seguinte: “o professor deve estar constantemente numa posição de "escuta" das necessidades das crianças, utilizando a palavra como incentivo à representação de outros papéis e estar com o corpo disponível para implicar-se no jogo” (Negrine, 1995, p.20).

Diante dessa perspectiva e da positividade deste vínculo, a criança torna-se apta a desenvolver autonomia e habilidades importantes para o seu desenvolvimento e dessa forma, o professor também alcança com grande sucesso os objetivos pedagógicos praticados.

Segundo as autoras Freitas e Nunes (2015), “a educação infantil é a base para todas as etapas da educação, se uma criança for bem alfabetizada na educação infantil terá êxito durante todo percurso de ensino” (Freitas; Nunes, 2015, p.25). Assim, destaco que quando há considerável interação entre o professor e o aluno, juntos, serão capazes de desenvolver bons resultados a favor do conhecimento da criança.

Para Santos (2019, p. 15), a educação de forma lúdica é agente facilitador do desenvolvimento infantil:

A aprendizagem ofertada pelo lúdico é um instrumento facilitador para aprendizagem e seus métodos oferecem propostas criativas para o ensino, de forma recreativa e de caráter físico e mental permitindo as crianças imaginar, criar e encantar-se com as inúmeras descobertas que ela será capaz de fazer (Santos, 2019, p. 15).

Visto que:

O brincar é tido como uma espécie de estímulo do físico e do mental e as brincadeiras e jogos podem se transformarem em processos sociais que contribuem para o favorecimento da criatividade, imaginação, a promoção e o desenvolvimento dos aspectos psíquico e motor de crianças (Santos, 2019, p.14).

Portanto, entendemos que os jogos e brincadeiras, quando ofertados de forma lúdica e a caráter educativo, influencia a boa aprendizagem da criança, na perspectiva da boa formação do desenvolvimento infantil.

5.3 A BNCC E OS JOGOS

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) cumpre as normas estabelecidas pelo Ministério da Educação (MEC) em encaminhar propostas e direitos de aprendizagem e desenvolvimento dos alunos da educação básica, essas propostas são encaminhadas ao Conselho Nacional de Educação (CNE).

Esse documento estabelece algumas diretrizes na educação formal, no qual os resultados das aprendizagens se apresentam como conhecimento que se dá o nome de competências, onde cada área de conhecimento tem suas competências específicas. Diante dessa compreensão e reafirmando segundo a BNCC (Brasil, 2018, p. 16): “Com efeito, a explicitação de competências – a indicação clara do que os alunos devem saber, e, sobretudo, do que devem saber fazer como resultado de sua aprendizagem”.

Nesse documento é possível compreender o uso dos jogos em diferentes áreas de conhecimento da educação básica, que se apresentam por meio dos resultados do ensino desenvolvido, como é destacado na BNCC a presença dos jogos nos anos iniciais do ensino fundamental (Brasil, 2018, p. 157) considerando que: “os jogos e as brincadeiras norteiam o processo de aprendizagem e desenvolvimento, para uma organização curricular estruturada por áreas de conhecimento e componentes curriculares”.

Mediante ao que já foi destacado em outros pontos desse texto, reafirmo por meio dessa citação as contribuições do uso de jogos e brincadeiras na educação de crianças.

Desde a Educação Infantil, os alunos expressam percepções simples, mas bem definidas, de sua vida familiar, seus grupos e seus espaços de convivência. No cotidiano, por exemplo, desenham familiares, identificam relações de parentesco, reconhecem a si mesmo em fotos (classificando-as como antigas ou recentes), guardam datas e fatos, sabem a hora de dormir e de ir para escola, negociam horários, fazem relatos orais e revisitam o passado por meio de jogos, cantigas e brincadeiras ensinadas pelos mais velhos. Com essas experiências, começam a levantar hipóteses e a se posicionar sobre determinadas situações. (Brasil, 2018, p. 306)

Os métodos pedagógicos desenvolvidos de forma lúdica no ensino, são contribuintes no desenvolvimento da criança, pois é a fase no qual os mesmos são capazes de assimilar o que acontece ao seu redor, os jogos na sala de aula são capazes de auxiliar no conhecimento das componentes curriculares, de forma lúdica e prazerosa, oferecendo bons resultados no desenvolvimento do aluno.

Diante das leituras no documento BNCC, é visto que oferece um amplo conhecimento aos docentes da rede de ensino básico, potencializando as experiências de ensino a cada faixa etária presente nas escolas. Mediante a este conhecimento, a presença dos jogos e brincadeiras para as crianças que estão chegando no ensino fundamental I, proporciona experiências prazerosas diante da nova adaptação.

No Ensino Fundamental – Anos Iniciais, busca-se ampliar as experiências com o espaço e o tempo vivenciadas pelas crianças em jogos e brincadeiras na Educação Infantil, por meio do aprofundamento de seu conhecimento sobre si mesmo e de sua comunidade, valorizando-se os contextos mais próximos da vida cotidiana (Brasil, 2018, p. 114)

Ao longo do desenvolvimento da criança, é notável que o ensino deve promover experiências lúdicas e atrativas, onde o estudante seja capaz de trabalhar os pensamentos afetivos e cognitivos, conhecimento sociocultural e conhecimento sobre si mesmo, a BNCC orienta por meios das competências formas na qual os jogos e brincadeiras estejam presentes nessa caminhada.

Segue abaixo o cronograma dessa pesquisa.

6 CRONOGRAMA

ATIVIDADES	Jan/ 24	Jul/ 24	Ago/ 24	Set/ 24	Out/ 24	Fev/ 26	Mar/ 26	Abr/ 26	Mai/ 26	Out/ 26	Nov/ 26
Levantamento do problema e escolha dotema	X										
Aprofundamento teórico com os artigos		X									
Escrita da parte teórica			X								
Formatação e ajustes finais				X							
Defesa do projeto de pesquisa TCC - 1º Ciclo					X						
Apresentação da pesquisa aos gestores e docentes da escola						X					
Observação da sala de aula de 1º ano						X					
Relatório da observação de sala de aula							X				
Apresentação do relatório da observação de sala de aula							X				
Planejamento da aula junto ao professor que trabalhará o projeto							X				
Execução dos jogos propostos pela pesquisa, com os alunos								X			
Discussão dos resultados								X			
Escrita dos resultados diante da observação na execução do objeto pesquisado									X		

REFERÊNCIAS

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: **Ministério da Educação**, 2018.

Disponível em: https://www.gov.br/mec/pt-br/escola-em-tempo-integral/BNCC_EI_EF_110518_-versaofinal.pdf. Acesso em: 20 fev. 2024.

FREITAS, Antonia Vanderli da Silva; NUNES, Maria da Providência Ferreira. **A importância dos jogos e brincadeiras para a construção do conhecimento na educação infantil na Escola M. E. F. E. Inf. Seninha, no município de Capitão Poço / PA**. 2015. 55 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura Plena em Pedagogia) – Universidade Federal Rural da Amazônia, Plano Nacional de Formação de Professores, Campus Capitão Poço, 2015. Disponível em: <https://www.repositorio.ufal.br/bitstream/123456789/9468/1/>. Acesso em: 15 jun. 2024.

GODOY, Arlida Schmidt. Introdução à pesquisa qualitativa e suas possibilidades. **Revista de administração de empresas**, v. 35, p. 57-63, 1995. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rae/a/ZX4cTGrqYfVhr7LvVyDBgdb/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 15 jun. 2024.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação**. 15ª. ed. Petrópolis: Ed. Vozes, 2009.

MORAIS Deimy Kellen Alves de; MARTINS, Pollyany Pereira; COSTA, Jani Marra da Fonseca. A importância do lúdico como ferramenta pedagógica nos anos iniciais do ensino fundamental. **Rev Pedagogia em Ação**. 2022; 19(2):6-21. Disponível em: <https://periodicos.pucminas.br/index.php/pedagogiacao/article/view/29801>. Acesso em: 24 ago. 2024.

NEGRINE, Airton da Silva. Concepção do jogo em Vygotsky: uma perspectiva psicopedagógica. **Movimento**. Porto Alegre. vol. 2, n. 2 (jun. 1995), p. 6-23, 1995. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/19264/000206849.pdf?sequence=1>. Acesso em: 20 fev. 2024.

PIAGET, Jean. **A psicologia da inteligência**. Tradução: Guilherme João de Freitas Teixeira. ISBN 978-85-326-4680-4 – Edição Digital. Petropolis, RJ: VOZES, 2013.

PIAGET, Jean. **La psychoanalyse dans ses rapports avec la psychologie de l'enfant**. Bulletin de l'Association A. Binet, Paris, 1920.

PIAGET, Jean. **Seis estudos de psicologia**. Tradução: Maria Alice Magalhães D' Amorim e Paulo Sergio Lima Silva - 24ª Ed. Rio de Janeiro: FORENSE UNIVERSITARIA, 1999.

SANTOS, Aliliany Alves dos. **Jogos e brincadeiras na educação infantil: contribuições para o desenvolvimento das crianças**. 2019. 20 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura Plena em Pedagogia) – Centro de Educação, Núcleo de Educação a Distância/NEAD, Curso de Pedagogia – Pólo Maceió, Universidade Federal de Alagoas,

Maceió. Disponível em: <https://www.repositorio.ufal.br/handle/123456789/9468>. Acesso em: em: 20 jul. 2024.

SCHIRMANN, Jeisy Keli; MIRANDA, Neiva Guimarães; GOMES, Valdilea Fabricio; ZARTH, Evani Luiza Fiori. **Fases de desenvolvimento humano segundo Jean Piaget**. In: VI Congresso Nacional de Educação. Disponível em: https://www.editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2019/TRABALHO_EV127_MD1_SA9_ID4743_27092019225225.pdf. Acesso em: 17 ago. 2024.

TUBINO, Lidiane Dias. **O lúdico na sala de aula**: problematizações da prática docente na 4ª série do Ensino Fundamental. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura Plena em Pedagogia) – Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2010. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/71912>. Acesso em: em: 24 ago. 2024.

VYGOTSKY, Lev Semionovitch. El papel dei juego en la desrrollo. In: **El desarrollo de los procesos psicológicos superiores**, Barcelona: Crítica, 1979.