

JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Marília Gabriela Ribeiro¹

Wesley de Lima Andrade²

RESUMO

Esta pesquisa tem como objetivo compreender como os jogos e as brincadeiras na educação infantil contribuem no contexto escolar. Ao introduzir jogos e brincadeiras na educação infantil, evidencia-se a percepção de alguns autores no processo de ensino aprendizagem na primeira infância. Nessa pesquisa percebe-se que o lúdico, no processo de ensino aprendizagem, contribui diretamente no desenvolvimento da criança, estabelecendo habilidades físicas, cognitivas, sociais, culturais, incentivando o interesse da criança a ser criativo despertando a imaginação e a linguagem. Para atingir os objetivos apresentados, buscou-se a fundamentação teórica para compreender como o brincar faz parte das necessidades básicas de uma criança e o quanto contribui para o desenvolvimento. Além disso, refletiu-se que nos jogos e nas brincadeiras tanto mais simples quanto elaboradas a criança constrói seu próprio conhecimento proporcionando um desenvolvimento integral. A introdução do lúdico no âmbito escolar traz uma junção da imaginação com o que está a sua volta, a criança constrói elos com outras crianças saindo da sua zona de conforto e tendo trocas de experiências. Com isso, constata-se que utilizar brinquedos, jogos, brincadeiras com fins pedagógicos de maneira divertida e alegre no processo ensino aprendizagem na primeira infância escolar passam a ser mais gratificantes, pois esses momentos ficarão marcados na memória das crianças.

Palavras-chave: Jogos. Brincadeiras. Lúdico. Educação Infantil.

ABSTRACT :

This research aims to understand how games and games in early childhood education contribute to the school context. By introducing games and games in early childhood education, the perception of some authors in the teaching-learning process in early childhood becomes evident. In this research, it is clear that the playful, in the teaching-learning process, directly contributes to the child's development, establishing physical, cognitive, social and cultural skills, encouraging the child's interest to be creative, awakening imagination and language. To achieve the objectives presented, the theoretical foundation was sought to understand how playing is part of a child's basic needs and how much it contributes to development. In addition, it was reflected that in games and games, both simpler and more elaborate, the child builds his own knowledge, providing an integral development. The introduction of playfulness in the school environment brings a

¹ Marília Gabriela Ribeiro, graduanda do curso de Licenciatura em Pedagogia (ept) na modalidade à distância do Instituto Federal Goiano - Campus Urutá, Mariliagabrielaribeiro008@gmail.com.

² Orientador. Professor no Instituto Federal Goiano – Campus Urutá. Email: wesley.andrade@ifgoiano.edu.br

junction of imagination with what is around them, the child builds bonds with other children leaving their comfort zone and having exchanges of experiences. With this, it appears that using toys, games, games for pedagogical purposes in a fun and joyful way in the teaching-learning process in early childhood school become more rewarding, as these moments will be marked in the children's memory.

Keywords: Games. Ludic. Child Education.

1. INTRODUÇÃO

O artigo apresenta uma análise referente à importância dos jogos, brincadeiras na educação infantil e como o lúdico beneficia o processo de ensino-aprendizagem. Além disso, vê-se que a contribuição direta no desenvolvimento da criatividade, de habilidades básicas e nas conquistas de novos conhecimentos, o que é um papel importante no exercício da imaginação.

Sabe-se que por meio das brincadeiras a criança desenvolve capacidades essenciais, isto porque jogos de qualidade tem suma importância considerando-se o espaço adequado para que aquele momento seja aproveitado da melhor maneira, utilizando materiais cativantes e estimulantes à criatividade e à imaginação. Quando se pensa em criança logo vem à mente o brincar, pois esta é uma característica recorrente na infância e muito influente no desenvolvimento da aprendizagem, tanto no aspecto físico como no social, cultural, afetivo, emocional e cognitivo. Com a urbanização e o novo estilo de vida, como o mundo digital por exemplo e não é que ele não seja divertido, mas muitas crianças estão deixando de lado o brincar, o que é muito preocupante já que o brincar é sinônimo da própria infância.

Já dizia Lobo (2013), que apesar das diferentes culturas o brincar possui o mesmo significado, a criança necessita do brincar na sua infância e de se descobrir, ao começar pelo bebê, que mesmo tão pequeno consegue se expressar brincando mesmo sendo com as mãos. Com um mundo digital onde a tecnologia cada vez mais toma conta do tempo das crianças, o educador mais do que nunca compreende a necessidade e a seriedade que isto traz para o aprendizado e para a vida de todas as crianças.

Para Caroline (2021) muitas vezes o tempo da criança na escola é limitado, porque o professor precisa cumprir sua rotina e na maioria das vezes o brincar passa despercebido. É de suma importância que a criança tenha momentos de interação e descontração no ambiente escolar ou qualquer outro canto que seja, para que ela se sinta vontade e interesse em estar ali, e poder curtir seu momento em um ambiente acolhedor em que há liberdade para se expressar através das brincadeiras e jogos.

É fato que toda criança tem o direito de brincar e se divertir. “Enfim sua importância se relaciona com a cultura da infância, que coloca a brincadeira como ferramenta para a criança se expressar, aprender e se desenvolver”. (KISHIMOTO, 2010, p. 1). Ou seja, para a criança se divertir não importa o local ou as condições sociais que ela se encontra ou da cultura que ela pertence, o brincar faz parte das necessidades básicas que uma criança que contribui para o desenvolvimento de habilidades psicomotoras, afetividade recíproca e sem contar com a interação social, que permite que elas criem laços de amizades com outras crianças.

De acordo com Freitag, (2012 p.07) na brincadeira as crianças transferem e exploram a realidade cultural, e compreendendo regras estabelecidas nos jogos, realidades essas demonstradas através do brincar coisas que elas ainda não expressam em palavras, sendo assim proporcionando autonomia para que ela trabalhe sua imaginação e percepção do mundo.

O professor tem um papel importante no âmbito da educação infantil sendo na organização do tempo e espaços da escola quanto em manter os materiais ao alcance das crianças. O ato de participar das brincadeiras também é algo que sem dúvida faz toda a diferença.

Segundo Cândido (2014) a brincadeira não tem hora e nem lugar, já que é um direito de toda criança. No ambiente escolar, especificamente, na sala de aula, o professor tem autonomia para usar materiais de uso corriqueiro, tais como: lápis de cor, tinta, massinha e instigar atividades que deem a liberdade para desenhar e colorir usando a imaginação. Atividades essas que possam deixá-las à vontade sem precisar da interrupção do professor, apenas o seu apoio, proporcionando uma aula alegre em que a criança se sinta à vontade e de forma natural e positiva.

2. METODOLOGIA

A pesquisa iniciou-se a partir de um levantamento bibliográfico com o intuito de alcançar o objetivo geral que é a importância dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil. Para este trabalho foram usados como critérios de seleção conceitos pertinentes ao tema publicado por meio eletrônico por outros autores, artigos, textos, entre outros locais que retratavam do conteúdo referente ao tema.

De acordo com Gil (2008), em sua obra “Métodos e técnicas de pesquisa”, o documento eletrônico é uma informação usual acessível via computador, e este tipo de pesquisa permite aos pesquisadores uma grande quantidade de informações ou conteúdos relevantes que talvez não fosse possível coletar somente observando as pessoas. Para a realização deste trabalho foi utilizado como procedimento metodológico uma leitura exploratória do material em relação ao tema a fim de entender a importância do brincar na educação infantil, sendo uma abordagem qualitativa analisando conceitos e ideias sobre o tema. De acordo com Bogdan & Biklen (2003 apud OLIVEIRA, 2011, p 24) cinco características básicas envolvem a pesquisa qualitativa e configuram este tipo de estudo: ambiente natural, dados descritivos, preocupação com o processo e com o significado e processo de análise indutivo.

O processo por onde o produto percorre é de sumo interesse do pesquisador em estudar um determinado problema e analisar como ele se evidencia nas atividades, nos procedimentos e nas interações cotidianas.

Segundo Lakatos e Marconi (2001, p. 183), a pesquisa bibliográfica:

[...] abrange toda bibliografia já tornada pública em relação ao tema estudado, desde publicações avulsas, boletins, jornais, revistas, livros, pesquisas, monografias, teses, materiais cartográficos, etc. [...] e sua finalidade é colocar o pesquisador em contato direto com tudo o que foi escrito, dito ou filmado sobre determinado assunto [...].

Sendo assim, a pesquisa bibliográfica proporciona ao pesquisador um contato direto e possibilita delimitar problemas já apontados, e também explorar novas áreas. Almeida (2011) relata que a pesquisa bibliográfica busca relações entre conceitos, características e ideias, na maioria das vezes unindo dois ou mais temas.

Já Severino (2007), diz que essa modalidade de pesquisa se caracteriza a partir do registro disponível, que advém de pesquisas já realizadas, em livros, artigos, teses e documentos impressos. Assim sendo, pode-se dizer que os textos se tornam fontes dos temas que serão trabalhados e pesquisados. Martins e Lintz (2000) definem esse tipo de busca como conhecer e analisar contribuições científicas sobre tal assunto.

Quanto a este trabalho, tem-se como objetivo e classificação explicativa, identificar como os jogos e as brincadeiras trazem o lúdico de forma a contribuir para o processo de ensino e aprendizado. Segundo Gil (1999 apud OLIVEIRA, 2011, p.22): “a pesquisa explicativa tem como objetivo básico a identificação dos fatores que determinam ou que contribuem para a ocorrência de um fenômeno”.

Assim, a pesquisa de cunho experimental foi desenvolvida e concentrada nas pesquisas bibliográficas, levantamento de artigos e estudos de casos. Com isso, sendo possível analisar quais os benefícios que as crianças teriam com a introdução das brincadeiras no seu dia a dia.

Segundo Pessanha (2021): “o processo de ensino-aprendizagem na Educação Infantil tem que acontecer de forma prazerosa para que a criança se sinta parte do contexto, e saiba qual é o papel dentro da sociedade”. Nesse contexto, utilizando o lúdico como uma metodologia atenuada, o ensino e aprendizado acontecerão de forma leve, tornando esse momento importante no processo de ensino e aprendizado interessante e dinâmico para a criança.

3. DISCUSSÃO E RESULTADOS

Este trabalho é baseado na importância do brincar no desenvolvimento infantil, isto porque por meio das brincadeiras a criança desenvolve capacidades essenciais. Sabe-

se que um brincar de qualidade é muito importância levando em consideração o espaço adequado para que aquele momento seja aproveitado da melhor maneira, utilizando materiais que sejam cativantes e que estimulem a criatividade e imaginação.

Em tempos antigos as crianças tinham a liberdade de poder brincar nas ruas sem correr risco, porém, hoje em dia, por falta de segurança nas grandes metrópoles, as crianças não brincam tanto quanto deveriam. Isto se dá pelo fato de estarem sobrecarregadas com atividades extracurriculares que nem sempre envolvem brincar e se divertir, sem contar o mundo digital que vem tomando conta do tempo das crianças.

Na atualidade nos parece inquestionável viver a infância pelo fato de que a criança vai frequentemente à escola e tem o direito à educação. No entanto, o conceito de infância nem sempre existiu da mesma maneira. Segundo ARIÈS, (1981, p. 154) na Era Medieval a infância era ignorada e não existia qualquer sentimento de infância, “a consciência da particularidade infantil, essa particularidade que distingue essencialmente a criança do adulto, mesmo jovem”.

Entre os séculos XV e XVIII reconheceu-se que as crianças necessitavam de tratamento especial, além de que a infância tinha que ser vivida. Dessa forma, iniciou-se então uma espécie de “isolamento” e escolarização antes de ingressar no mundo dos adultos.

Nessa época, as crianças e os adultos compartilhavam dos mesmos jogos e brinquedos principalmente em festas tradicionais e sazonais. Nesse sentido, as atividades lúdicas dos adultos não apresentavam distinção em relação ao desenvolvimento da criança, em razão disso, brincadeiras como cabra-cega, guerra de bolas de neve, jogos de salão, rima e mímica e os contos de fantasmas, lobisomens e da Barba Azul, eram os tipos de jogos que crianças, homens, mulheres e jovens compartilhavam em suas festas no século XVII.

Em meados do século XX surgiram pesquisas de autores como Piaget e Vygotsky que retratavam a importância do brincar na infância. Segundo Pessanha (2021) “através do brincar a criança passa a diferenciar o mundo real do imaginário além de socializar-se de maneira direta e autônoma buscando maneiras de se apresentar”. Assim, é através da introdução do lúdico no contexto escolar que a criança começa a construir e fundir uma ligação com o que está a sua volta, criando um elo com outras crianças, saindo da sua

zona de conforto para ter uma troca de experiências. Nesse contexto, a introdução do lúdico no ambiente escolar e a interação com outras crianças tornam-se essenciais para o desenvolvimento.

A maioria das crianças passa boa parte de seu tempo do dia nas escolas. Com isso, a escola passa a ter um papel fundamental, levando em consideração que o brincar é um direito das crianças, faz parte da essência delas aprender brincando, estimulando o lúdico e o desenvolvimento.

Segundo Martins; Vieira Oliveira, (2006) algumas dificuldades encontradas nas escolas para proporcionar esses momentos às crianças são a falta de espaço, brinquedos adequados, e até mesmo a falta de profissionais capacitados com conhecimento quanto à relação brincadeira-desenvolvimento infantil.

De acordo com Silveira (2009) “o uso de jogos deve ser concebido como uma atividade que pretende auxiliar o aluno a pensar com clareza, desenvolvendo a criatividade e seu raciocínio lógico”. Dessa forma, as atividades lúdicas e os jogos não devem ser usados sem uma finalidade e, sim com um sentido, uma finalidade pedagógica. Para isso, o professor precisa ter a clareza de como dirigir e planejar essas atividades para poder proporcionar um desenvolvimento integral.

Para Huizinga (2001), características são fundamentais para o desenvolvimento infantil sobretudo, compreender que a cultura possui um caráter lúdico. Por meio de brincadeiras e jogando a criança determina vínculos sociais, firmando-se ao grupo e aprendendo a conviver com outras crianças, obedecendo a regras traçadas, como também aceitar suas modificações aprendendo a ganhar e também a perder. No lúdico, a criança assim como o adulto pratica a fantasia, vivencia a amizade e a solidariedade, traços fundamentais para o desenvolvimento de uma cultura.

O desenvolvimento da criança acontece em vários momentos e o brincar é um deles, os jogos e brincadeiras trazem aprendizado de forma lúdica. Para os autores Gusso e Schuartz (2005) “o desenvolvimento da criança é resultado da interação de uma aprendizagem natural, mas paralelamente estimulada, que ocorre por meio da experiência adquirida no ambiente e com a própria capacidade inata da criança”.

Nas palavras de Brougère (2001) sobre o processo de desenvolvimento da criança:

A criança não nasce sabendo brincar, ela aprende a entrar no universo da brincadeira a partir das relações que estabelece com o seu meio. A criança está inserida, desde o seu nascimento, num contexto social e seus comportamentos estão impregnados por essa imersão inevitável. Não existe na criança uma brincadeira natural. A brincadeira é um processo de relações interindividuais (relação de uma pessoa com a outra), portanto, de cultura. É preciso partir dos elementos que ela vai encontrar em seu ambiente imediato, em parte estruturado por seu meio, para se adaptar às suas capacidades. A brincadeira pressupõe uma aprendizagem social: aprende-se a brincar. A brincadeira não é inata (no sentido de que a criança já nasce com esse potencial de brincar). A criança pequena é iniciada na brincadeira por pessoas que cuidam dela. (BROUGÈRE, 2001. pp. 97, 98).

Sendo assim, percebemos o quanto a criança desenvolve a aprendizagem social, o brincar com o outro mesmo que seja com o cuidador.

Segundo Kishimoto (1999, p.11) lúdico é fundamental para a educação e o desenvolvimento da criança, pois os jogos e brincadeiras fazem parte da essência do ser humano e especialmente na infância nos primeiros anos de vida:

(...) o jogo e a criança caminham juntos desde o momento que se fixa a imagem da criança como um ser que brinca. Portadora de uma especificidade que se expressa pelo ato lúdico, a infância carrega consigo as brincadeiras que se perpetuam e se renovam a cada geração.

Em suas pesquisas, Vygotsky analisava como o jogo infantil apresentava no sentido da criança quando ela joga, em como ela sobressai à ação, nas atividades colocadas realiza uma conjunção de afeto, cognição e motricidade.

Para o autor, brincar é uma atividade que estimula a aprendizagem, pois cria uma zona de desenvolvimento proximal na criança:

[...] No brinquedo, a criança sempre se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além do seu comportamento diário; no brinquedo é como

se ela fosse maior do que ela é na realidade. Como no foco de uma lente de aumento, o brinquedo contém todas as tendências do desenvolvimento sob forma condensada, sendo ele mesmo uma grande fonte de desenvolvimento. (VIGOTSKI, 2007, p.134).

Estudos feitos por Piaget constituem que os desenvolvimentos da criança evoluem do jogo de exercício ao jogo simbólico a partir dos jogos de regras. Piaget classifica e atesta a forma linear de entender o desenvolvimento das estruturas mentais, apresentação contestada por Vygotsky. As experiências adquiridas pelas vivências que a criança experimenta com o seu corpo como um todo sem reduzi-las às atividades estritamente cognitivas, nos refere à aprendizagem.

Segundo Piaget e Vygotsky o brincar é um aspecto fundamental para o desenvolvimento infantil. De acordo com Rolim, Guerra & Tassigny (2008) “Vygotsky, ao decorrer de sua obra, discute aspectos da infância, apontam suas contribuições acerca do papel que o brinquedo desempenha, fazendo referência à sua capacidade de estruturar o funcionamento psíquico da criança”. Contudo, Mattos e Faria (2011) atestam que, para Piaget, o jogo “é a construção do conhecimento, principalmente, nos períodos sensório motor e pré-operatório”.

Toda criança tem o direito de brincar e se divertir. A expressão “brincar” mediante a criança em si explora o mundo e suas possibilidades, e se insere nele, de maneira espontânea e divertida, desenvolvendo assim suas capacidades cognitivas, motoras e afetivas. “Enfim sua importância se relaciona com a cultura da infância, que coloca a brincadeira como ferramenta para a criança se expressar, aprender e se desenvolver”. (KISHIMOTO, 2010, p. 1).

Segundo Navarro (2009) “o brincar é social, a criança não brinca sozinha, ela tem um brinquedo, um ambiente, uma história, um colega, um professor que media essa relação e que faz do brincar algo criativo e estimulante. Ou seja, a forma como o brincar é mediado pelo contexto da escola é importante para que seja de qualidade e realmente ofereça a oportunidade de diferentes aprendizagens para a criança”.

Ao introduzir jogos e brincadeiras de maneira divertida e alegre o processo de ensino aprendizagem na primeira infância escolar passa a ser mais gratificante “o uso do

brinquedo/jogo educativo com fins pedagógicos remete-nos à relevância desse instrumento para situações de ensino-aprendizagem e de desenvolvimento infantil”.

Para o autor Ribeiro (2013) o lúdico como ferramenta de trabalho pedagógica torna o aprendizado mais prazeroso:

O lúdico como método pedagógico prioriza a liberdade de expressão e criação. Por meio dessa ferramenta, a criança aprende de uma forma menos rígida, mais tranquila e prazerosa, possibilitando o alcance dos mais diversos níveis do desenvolvimento. Cabe assim, uma estimulação por parte do adulto/professor para a criação de ambiente que favoreça a propagação do desenvolvimento infantil, por intermédio da ludicidade (RIBEIRO 2013, p.1).

Considera-se que a criança pré-escolar aprende de modo intuitivo, adquire noções espontâneas, em processos interativos, envolvendo o ser humano inteiro com suas cognições, afetividade, corpo e interações sociais, o brinquedo desempenha um papel de grande relevância para desenvolvê-la” (KISHIMOTO, 1994, p. 36)

Os educadores devem buscar olhar de outra forma quanto à relevância de inserir em suas salas de aulas as atividades lúdicas, considerando não somente o uso da teoria como ferramenta de trabalho, mas sim trazer as brincadeiras. O professor como mediador desse processo em que a criança se encontra em construção tem um papel marcante preparando essas crianças para socializar, e exercitando o seu lado criativo.

Segundo o autor Souza (2018):

O educador é aquele que cria as oportunidades, oferece materiais e participa das brincadeiras, mediando a construção do conhecimento. O uso de materiais lúdicos em sala de aula para contribuir no desenvolvimento e aprendizagem de maneira mais criativa, prazerosa e sociável.

O professor tem um papel muito importante no âmbito da educação infantil, seja na organização do tempo e espaços da escola mantendo os materiais ao alcance das crianças quanto em participar das brincadeiras, condutas estas que fazem toda a diferença. Sendo assim, o professor configura-se na figura do mediador, que ajuda a estruturar o

campo das brincadeiras, organiza e oferta determinados objetos, fantasias, brinquedos e jogos, na determinação e arranjo dos espaços e do tempo para brincar (BRASIL, 1998).

Cabe ao professor organizar situações para que as brincadeiras ocorram de maneira diversificada para propiciar às crianças a possibilidade de escolherem os temas, papéis, objetos e companheiros com quem brincar ou os jogos de regras e de construção, e assim elaborarem de forma pessoal e independente suas emoções, sentimentos, conhecimentos e regras sociais (BRASIL,1998, p.29).

No ambiente escolar, a sala de aula em si torna-se um lugar para se brincar quando o professor consegue harmonizar os objetivos pedagógicos e as necessidades do aluno. Ou seja, tendo o equilíbrio sempre móvel de funções pedagógicas, atribuir conteúdo e habilidades, saber ensinar e aprender de forma a contribuir para o desenvolvimento.

Para dinamizar a aulas, os jogos didáticos são uma ferramenta que auxilia o professor como um apoio pedagógico promovendo a interação, participação, inclusão e motivação dos alunos nas programações. Dessa forma, deixa de ser uma sala de aula monótona, e torna-se uma sala de aula divertida, prazerosa e atrativa.

De acordo com Silvia (2016) os jogos são de suma importância para a interação social das crianças:

Os jogos trabalhados em grupo estimulam o aprendizado do conviver junto, estabelecendo decisões a serem tomadas, aprendendo a lidar com conflitos, processos esses que serão levados para a vida adulta. Para contribuir no aprendizado é importante que seja apresentado a essas crianças algo desafiador, instigante que elas possam resolver em conjunto, e que todos os participantes tenham uma função ativa até o fim da brincadeira, é interessante também que aconteça um momento de autoavaliação de seu desempenho no jogo” (SILVIA,2016, p13).

O brincar segundo Winnicott (1982) “é um modo particular de viver, é somente no brincar que o indivíduo, criança ou adulto, pode ser criativo e utilizar sua personalidade integral, e somente sendo criativo pode descobrir seu eu”. É visível a relação que ocorre os temas brincadeira e aprendizagem. De acordo Spodek e Saracho (1998), a inclusão do brincar no currículo escolar incentiva o desenvolvimento físico,

cognitivo, criativo, social, e a linguagem da criança. Entretanto, ainda assim para que isso aconteça com êxito Bomtempo (1997) destaca que é importante que os professores encontrem-se capacitados, e especialmente conscientes do que essas atividades e experiências como o brincar proporcionam na criança. Não necessariamente uma aula lúdica esteja relacionada a conteúdos com jogos, mas sim aquelas que tenham características do brincar, atividades livres, criativas, e imprevisíveis.

De acordo com Alves e Biachin (2010) através dos jogos a criança consegue construir novas descobertas e desenvolver sua personalidade, auxiliando no processo de ensino aprendizagem os jogos educativos torna-se cada vez mais essencial e necessário para os educadores. Para isso, os professores e educadores precisam saber como usar esses jogos em benefício do desenvolvimento do aluno, sabendo reconhecer os interesses dos alunos e usar esses aspectos a seu favor.

Segundo os autores citados acima, por meio do lúdico, habilidades fornecidas através dos jogos manifestam-se e enriquece sua aprendizagem, estas que podem ser indispensáveis para o seu crescimento profissional como atenção, afetividade, concentração e outras habilidades perceptuais psicomotoras. Um fator importante durante as aulas é observar as crianças enquanto elas brincam, pois é um mecanismo que auxilia o professor a conhecer e interagir com os alunos que estão trabalhando.

Silva (2012) realizou uma pesquisa, um estudo de caso no ano de 2005 onde ele fez parte de um projeto que atendia a infância em tempo integral em uma instituição em que ele pertencia ao corpo docente. A escola assistia cerca de 250 crianças, distribuídas ao todo em 11 turmas, 8 de Educação Infantil (3 a 5 anos) e 3 de primeiro ciclo (6 a 8 anos). Essas crianças em sua maioria moravam em bairros adjacentes de diferentes grupos sociais, ficavam em período integral e permaneciam por dez horas diárias aos cuidados da escola como a alimentação, hora do descanso dormiam, brincava, ouviam histórias, aprendiam a ler e a escrever.

Silva (2012) relata que colaborou por cerca de um ano o funcionamento da escola e descreve como desenvolveu e principalmente as descobertas feitas ao longo do processo do projeto, e a primeira foi a importância do conceito de infância e da produção cultural das crianças, e as brincadeiras encaixam perfeitamente.

Para iniciar o projeto de jogos e brincadeiras infantis Silva (2012) no primeiro momento avaliou como as crianças brincavam na instituição, e o longo do tempo foi realizando brincadeiras no espaço disponível pela escola e também escutando as crianças, fazendo registro das brincadeiras realizadas pelas crianças a fim de identificar os fatos imaginários, os movimentos corporais e detectar os interesses mostrados por eles.

Com a função de “professor das brincadeiras”, nome esse dado pelas próprias crianças, ele visitava três turmas todos os dias e brincava por mais ou menos uma hora. Durante esse tempo em que permanecia com as crianças passou a analisar o comportamento e percebeu que havia um grupo que sempre saía e entrava das brincadeiras desviando a atenção para outras coisas, instigando os demais e formando um grupo flutuante, essas ações segundo Silva (2012) eram repetição da produção de cultura:

Não eram ações isoladas ou mesmo individuais, mas realizadas em pequenos grupos, ganhando novos adeptos, disseminando-se pelo espaço da escola. Essas ações demonstravam a existência de uma rede de interações entre as próprias crianças que possibilitava momentos de aprendizagem, reprodução e interpretação de acontecimentos de seus cotidianos, produção de cultura. [...] A constatação da existência de uma cultura infantil na escola foi sendo elaborada paulatinamente. O que era invisível foi ganhando visibilidade, o que era lido como empecilho à tarefa de educar passou a ser considerado algo importante na socialização das crianças. (SILVA,2012, p.125)

As crianças tinham brincadeiras não tanto convencionais conforme Silva (2012) relatou em sua pesquisa, brincadeiras como: saltar das rampas de cimento ou escalar paredes; escalar e escorregar nas rampas de grama ou corrimão das escadas; explorar os espaços atrás dos prédios, como as matilhas próximas ao portão de entrada. Contudo, por outro lado, algumas brincadeiras realizadas são de conhecimento popular como: dar cambalhotas na grama; jogar capoeira; brincar de palmas; subir e balançar-se nas árvores; brincar de personagens da televisão como *power rangers*; cantar cantigas de roda, pular corda, brincar de pegador etc. Essa brincadeiras eram realizadas pelas crianças de maior idade, as pequenas de menor idade ficavam sob supervisão dos adultos.

Outra coisa que chamou a atenção de Silva (2012) foi que os professores brincavam pouco com as crianças e quando brincavam abordavam uma concepção de

ensino da brincadeira com um pouco de rigidez. Por ser uma brincadeira dirigida, lembrando que as crianças não sabiam a maneira correta da brincadeira, fica a imagem de como ensinar a brincadeira era mais importante do que o brincar em si. Com isso, ficou a impressão de que somente o professor sabia as brincadeiras e as crianças participavam, estavam ali só para aprender a brincadeira que o professor estava a ensinar.

Para Silva (2012) é importante o papel do professor como ouvinte nas brincadeiras, aprender com as experiências das crianças, novas brincadeiras, e não só ter a visão do adulto sobre interpretar a brincadeira.

Outra pesquisa feita por Andrade (2018) em uma escola municipal que assiste as turmas de Educação Infantil, Ensino Fundamental e a Educação de Jovens e Adultos (EJA) nos turnos matutino, vespertino e noturno. A escola conta somente com 3 salas de aula, e apenas uma é adequada para receber as crianças da Educação Infantil com cadeiras e mesas aptas.

O estudo de caso em questão, apresentado por Andrade (2018) teve o intuito de observar a importância do lúdico no âmbito escolar como ferramenta facilitadora de desenvolvimento. Desta forma, foram feitas perguntas aos professores colaboradores da escola.

Em uma das perguntas realizadas por Andrade (2018) sobre a importância de trabalhar o lúdico na aprendizagem obteve a seguinte resposta da professora regente: “Sem dúvida que sim, é importante demais porque o professor não trabalha o brincar por brincar, mas sim com um objetivo”, e alguns autores como Kishimoto (1994) descrevia que o brincar é um dos pilares mais importantes na aprendizagem. No processo do trabalho pedagógico é importante verificar quais os brinquedos que despertam interesse, como essa criança brinca com que ela está brincando, ficar atento sempre no andamento na aprendizagem e na interação.

Segundo Andrade (2018) a própria professora confeccionava os brinquedos para as crianças, e usava a brincadeira, o brinquedo como método de ensino incentiva a criança interagir e estimular a curiosidade. A professora usava algumas atividades pedagógicas como o bingo, onde a criança faz o reconhecimento dos números e conseqüentemente conhecendo as letras e formando palavras. No brincar a criança potencializa o desenvolvimento da linguagem da escrita, fala interação social.

4. CONCLUSÃO

Nas brincadeiras a criança cria memórias afetivas, quem é que não tem recordações de quando criança brincava nas ruas e praças? E essas mesmas brincadeiras que muitos não reconhecem, mas tem duplo sentido e tem um valor enorme e são importantes ferramentas que auxiliam na educação para o desempenho na escola.

Tendo em vista que épocas passadas a criança não era vista como tal na sociedade, e sim como adultos em miniaturas. Todos em sua maioria, já ouviram de pais, avós, parentes idosos que quando crianças iam para roças trabalhar pra ajudar a família a ganhar o pão de cada dia. Às vezes nem iam para a escola para poder trabalhar, ou andavam quilômetros de distância pra ir para escola.

O tempo foi passando e graças ao surgimento das políticas públicas educacionais que garantem o acesso à educação, instituições de ensino foram construídas e levando o direito de educação para todos, inclusive as crianças que eram vista de outra forma.

Considerando que na maioria dos casos o brincar no ambiente escolar é visto pelos adultos com maus olhos, como se a criança estivesse nas escolas só para brincar e passar o tempo, isso significa que boa parte da sociedade não compreende o valor que as brincadeiras tem para o desenvolvimento infantil.

Atividades do dia a dia como alimentação, higienização básica na hora do banho, e até mesmo a locomoção ou a tomada de simples decisões torna mais perspicaz, encadeando sua imaginação e brincando de maneira lúdica e espontânea. Vivenciando atos de uma realidade do seu cotidiano a criança partindo da sua própria imaginação do brincar.

Brincadeiras simples como ciranda, cirandinha; o caranguejo; marcha soldado, jogos tradicionais que se brincava nas ruas como queimada, pique e pegue, amarelinha, polícia e ladrão, estátua, o gato mia, são maneiras de desencadear o desenvolvimento obtendo experiência, emoções, memórias afetivas, vivências importantes para a vida adulta. Através disso, resgatando a essência das brincadeiras que papais, mamãe, tios e tias brincavam na infância e no âmbito escolar transferindo valores e recuperando aspectos culturais já desmemoriados.

Com base nos estudos feitos, mesmo que ainda ilógica na totalidade é possível entender que brincando e jogando a criança aprende a obedecer regras estabelecidas, trabalhando em conjunto e respeitando o espaço e tempo do outro, estabelecendo vínculos sociais, segundo Lopes (2006):

Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. O fato de a criança, desde muito cedo, poder se comunicar por meio de gestos, sons e, mais tarde, representar determinado papel na brincadeira, faz com que ela desenvolva sua imaginação. Nas brincadeiras, as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação, da utilização e da experimentação de regras e papéis sociais (LOPES, 2006, p. 110).

Os jogos, brinquedos e brincadeiras são indispensáveis na educação infantil, portando as atividades lúdicas precisam ser ofertadas nas ações pedagógicas no âmbito escolar pelos educadores. Deste modo o lúdico estando presente no processo de ensino aprendizagem da criança e tem uma enorme contribuição como metodologia de ensino, vem sendo apontado essencial no processo da aprendizagem sendo uma educação flexível e tem uma enorme contribuição como metodologia de ensino.

Com a Ludicidade a criança desenvolve a imaginação, a criatividade, e ao introduzir as brincadeiras elas demonstram total interesse sobre o assunto abordado assim tornando a aprendizagem mais atrativa, fazendo com que a criança tenha mais facilidade em aprender, deste modo as brincadeiras se torna um meio de expressão onde ela desenvolve linguagens oral, atenção, o raciocínio e habilidade ao manusear.

Com isso os jogos se faz parceiro também do aprendizado na educação infantil, pois neles é fundamental cumprir as regras imposta às atividades planejadas pelo professor, e ao jogar desperta na criança o desejo de saber, isto é, desenvolvendo a sua personalidade característica importante para o seu desenvolvimento social e pessoal.

O brincar beneficia a criança no aprendizado no âmbito escolar, os jogos possibilitam a desenvoltura da percepção, atenção, a criatividade e pensamento lógicos, mais se aplicado de forma correta não é só jogar e brincar de qualquer forma, o professor precisa ter uma referência, planejar de maneira consciente e didática.

REFERÊNCIAS

ALVES, L.; BIANCHIN, M. A. **O jogo como recurso de aprendizagem.** Revista Associação Brasileira de Psicopedagogia. v. 27 n. 83, 2010.

ANDRADE, Luzia Rodrigues de. **A importância do lúdico na educação infantil: um estudo de caso em uma creche pública.** 2018.

BOGDAN, R. S.; BIKEN, S. **Investigação qualitativa em educação: uma introdução à teoria e aos métodos.** 12.ed. Porto: Porto, 2003.

BOMTEMPO, E. **Brincando se aprende: uma trajetória de produção científica.** 1997. Tese de

BRASIL. **Ministério de Educação e do Desporto. Referencial curricular nacional para educação infantil.** Brasília: MEC, 1998.

BROUGÈRE, Gilles. **O brinquedo, objeto extremo.** In: _____. **Brinquedo e cultura.** São Paulo: Cortez, 2001. Fontes, 1989.

CÂNDIDO, V.S. **JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL.** Trabalho de conclusão de curso ao Centro de Ciências Humanas e Exatas na Universidade Estadual da Paraíba, Monteiro- PB, p.13-43, 2014.

CAROLINE, Thais Rodrigues Candido. **A importância de jogos e brincadeiras na educação infantil.** Alfenas, 2021.

CORDAZZO, Scheila T. D.; VIEIRA, Mauro L. **Caracterização de Brincadeiras de Crianças em Idade Escolar.**2008.

DA SILVA, Rogério Correia. **As culturas infantis e os projetos de jogos e brincadeiras em espaços de Educação Infantil: um estudo de caso.** Paidéia, 2012.

DE MORAIS, Bruna Tavares; DE MORAIS, Paulo Henrique. **O USO DE JOGOS E SUAS IMPLICAÇÕES COMO FERRAMENTA LÚDICA NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM DA EDUCAÇÃO INFANTIL.**

FACCI, Marilda Gonçalves Dias; **A Periodização Do Desenvolvimento Psicológico Individual Na Perspectiva De Leontiev, Elkonin E Vigotski**, Campinas, 2004.

FREITAG, M.E.C.V. **O brincar na educação infantil. Trabalho de conclusão de curso em Especialização Educação Infantil.** Florianópolis- SC, p.5-19, 2012.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social.** 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

GUSSO, S. de F. K; SCHUARTZ, M. A. A criança e o lúdico: **A importância do Brincar.** Disponível em: <
<http://www.pucpr.br/eventos/educere/educere2005/anaisEvento/documentos/com/TCCI057.p df>> Acesso em: 01 agost 2021.

HUIZINGA, Johan. Homo ludens. 5a ed. São Paulo: Perspectiva, 2001.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Brinquedos e brincadeiras na Educação Infantil. Anais do I Seminário Nacional: Currículo em movimento – Perspectivas Atuais.** Belo Horizonte, novembro de 2010. Disponível em: Acesso em: 28 de agosto de 2021.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil.** Pioneira, São Paulo, 1994.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** São Paulo: Cortês, 1994.

L.S.; LURIA, A.R.; LEONTIEV, A.N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem.** 6. ed. São Paulo: EDUSP, 1998b. p. 119-142

LEONTIEV, A.N. **Os princípios psicológicos da brincadeira pré-escolar.** In: VIGOTSKI,

Livre-docência, Instituto de Psicologia, Universidade de São Paulo, São Paulo.

LOBO, C.J. **A importância do brincar na educação infantil para crianças de 3 a 4 anos**. Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Banca Examinadora do Centro Universitário Católico Salesiano Auxilium, Lins, SP, p.12-76, 2013.

LOPES, V. G. Linguagem do Corpo e Movimento. Curitiba, PR: FAEL, 2006.

MARTINS, Gabriela Dal Forno; VIEIRA, Mauro Luís; OLIVEIRA, Ana Maria Faraco de. **Concepções de professores sobre brincadeira e sua relação com o desenvolvimento na educação infantil. Interação em Psicologia**, 2006, v. 10, n. 2, p. 273-285.

MATTOS, Regiane C. F.; FARIA, Moacir Alves de. Jogo e Aprendizagem. **Revista Eletrônica Saberes da Educação**. Volume 2, nº 1, 2011. Disponível em: <<http://www.facsao Roque.br/novo/publicacoes/pdf/v2-n1-2011/Regiane.pdf>>. Acesso em: 09 jul 2022.

MELLO, S. A. **Algumas implicações pedagógicas da Escola de Vygotsky para a educação infantil**. Campinas, SP, v. 10, n. 1, p. 16–27, 2016. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/proposic/article/view/8644097>. Acesso em: 30 ago. 2021.

NAVARRO, Mariana Stoeterau; **O BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL**. UNICAMP, 2009.

OLIVEIRA, Maxwell Ferreira. **METODOLOGIA CIENTÍFICA: um manual para a realização de pesquisas em administração**, Catalão, 2011.

PESSANHA, Luciana dos Santos Jorge. **O LÚDICO COMO FACILITADOR NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL**. Humanidades & Inovação, v. 8, n. 34, p. 100-106, 2021.

ROLIM, Amanda A. M; GUERRA, Siena S. F; TASSIGNY, Mônica M. Uma leitura de Vygotsky sobre o brincar na aprendizagem e no desenvolvimento infantil. **Revista**

Humanidades. Fortaleza, v.23, n. 2, p. 176-180,jul/dez 2008. Disponível em <http://brincarbrincando.pbworks.com/f/brincar+_vygotsky.pdf>. Acesso em 09 fev 2022.

SEVERINO, A. J. **Metodologia do trabalho científico.** São Paulo: Cortez, 2007

SILVA, Lília Moreira Roque da. **A contribuição do lúdico no processo de ensino-aprendizagem: uma visão psicopedagógica.** 2016.

SILVEIRA, Marcia C. da. **Atividades lúdicas e a matemática.** In Ulbra - Universidade Luterana do Brasil (org.). O lúdico na prática pedagógica. Curitiba: Ibplex, 2009.p.113-129.

SPODEK, B.; SARACHO, O. N. **Ensinando crianças de três a oito anos.** Porto Alegre: Artmed, 1998.

VIGOTSKI, L.S. **Linguagem e desenvolvimento intelectual na idade escolar.**São Paulo: EDUSP, 1998. p. 103-117.

WINNICOTT, D. W.**A criança e seu mundo.** Rio de Janeiro: Zahar, 1982

ZANLUCHI, Fernando Barroco. **O brincar e o criar: as relações entre atividade lúdica, desenvolvimento da criatividade e Educação.** Londrina: O autor, 2005.