

**CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA E EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E
TECNOLÓGICA**

JOGOS, BRINCADEIRAS E ATIVIDADES LÚDICAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

VANUZIA CARDOSO GENTIL

Artigo científico apresentado ao Curso de Pedagogia e Educação Profissional e Tecnológica - EaD do IFT Goiano - Campus Hidrolândia como avaliação parcial da disciplina Seminário de TCC 2.

Orientadora: Prof^a. Dr^a.Luciene Pereira da Silva Gonçalves

**HIDROLÂNDIA-GO
SETEMBRO/2022**

JOGOS, BRINCADEIRAS E ATIVIDADES LÚDICAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Vanuzia Cardoso Gentil¹
Luciene Pereira da Silva Gonçalves²

RESUMO

Este artigo científico sobre a educação explorou a questão temática dos jogos e brincadeiras como estratégias de facilitação da formação de bons leitores. Neste estudo é considerada a ludicidade e também, a utilização de brincadeiras de maneira que ao utilizá-las promovam interesse pelos estudos, facilitando a aprendizagem. O objetivo consistiu em refletir sobre as atividades lúdicas como instrumento de aprendizagem significativa e a importância da educação infantil para o desenvolvimento pleno e social da criança e, especificamente, aprofundar os estudos sobre a interação da criança diante das atividades lúdicas; Investigar sobre como a criança pode desenvolver suas habilidades a partir da intervenção do professor e; verificar a importância das atividades lúdicas na aprendizagem da educação infantil e desenvolvimento pleno e social da criança da educação infantil. Esta pesquisa partiu de uma abordagem bibliográfica com compilação dos dados auferidos, com intenção de elevar a qualidade no ensino por meio de jogos e brincadeiras que articulem aspectos lúdicos, criando possibilidades de ampliar a visão sobre o mundo, a realidade de cada aluno. Este estudo concluiu que o ensino através da ludicidade é uma estratégia que apresenta unanimidade entre os autores e suas obras utilizada nesta pesquisa, pelo poder que dispõe de tornar o aprendizado mais interessante em função do prazer que proporciona aos educandos. É que a criança aprende melhor quando a aprendizagem está associada ao seu cotidiano, ou seja, com jogos e brincadeiras que provocam desafios, quando estes ocupam o lugar da obrigação, conseqüentemente foi verificado que há melhoria no ensino/aprendizagem.

Palavras-chave: Lúdico. Brincadeira. Aprendizagem. Jogos.

ABSTRACT

This scientific article on education explored the thematic issue of games and games as strategies to facilitate the formation of good readers. In this study, the ludicity is considered and also the use of games in a way that, when using them, they promote interest in studies, facilitating learning. The objective was to reflect on the playful activities as a significant learning instrument and the importance of early childhood education for the full and social development of the child and, specifically, to deepen the studies on the interaction of the child in the face of playful activities; Investigate how the child can develop his/her skills from the teacher's intervention and; to verify the importance of recreational activities in the learning of early childhood education and full and social development of child early childhood education. This research started from a bibliographic approach with compilation of the data obtained, with the intention of raising the quality in teaching through games and games that articulate

¹ Graduanda do Curso de Pedagogia do Instituto Federal Goiano. Email: vanuzia.gentil@estudante.ifgoiano.

² Doutora em Química, área de Ensino de Química. E-mail: luciene.pereira@ifgoiano.edu.br

playful aspects, creating possibilities to broaden the view of the world, the reality of each student. This study concluded that teaching through ludicity is a strategy that presents unanimity among authors and their works used in this research, by the power that has to make learning more interesting due to the pleasure it provides to students. It is that the child learns better when learning is associated with his daily life, that is, with games and games that cause challenges, when they occupy the place of obligation, consequently it was verified that there is improvement in teaching / learning.

Keywords: Playful. Joke. Apprenticeship. Gaming.

1 INTRODUÇÃO

Os jogos são uma prática humana que gera prazer, interação e aprendizagem. A brincadeira pode ser uma ação do próprio jogo e, em relação ao público infantil, agrada as crianças, tornando as atividades em algo prazeroso. Por isso, o brincar precisa ser considerado no ambiente escolar, pois faz parte das relações afetivas da criança, com o mundo, com as pessoas e com os objetos. As atividades lúdicas apresentam uma íntima relação com jogos, brincadeiras e divertimento (ABERASTURY, 2002; KISHIMOTO, 2007).

A temática deste trabalho é importante, pois se trata de um assunto que interessa a todos os que estão envolvidos com a aprendizagem, considerando-se ainda que, o processo de ensino/aprendizagem flui de forma natural quando as atividades na educação infantil acontecem através da brincadeira ou da ludicidade.

Nesse sentido, este trabalho tem como justificativa o fato do jogo na educação infantil, constituir uma ferramenta capaz de promover o interesse para a realização das atividades, as quais serão assimiladas de forma prazerosa pelos alunos. Entendemos como Kishimoto (2007) ao afirmar que, por meio das atividades lúdicas tudo flui naturalmente, pois brincar é algo inerente às crianças, o que permite a promoção da aprendizagem. Para além de fornecer subsídios teóricos para a compreensão da importância dos jogos na educação infantil, este trabalho também contempla a ação docente, no sentido de levar o professor a refletir sobre suas ações em sala de aula, no que se refere ao uso de jogos na educação infantil.

Com relação aos objetivos, o geral consistiu em refletir sobre as atividades lúdicas como instrumento de aprendizagem significativa e a importância da educação infantil para o desenvolvimento pleno e social da criança na educação infantil.

Quanto aos objetivos específicos: aprofundou os estudos sobre a interação da criança diante das atividades lúdicas; investigou sobre como a criança pode desenvolver suas habilidades a partir da intervenção do professor e; verificou a importância das atividades lúdicas na aprendizagem da educação infantil e desenvolvimento pleno e social da criança nesta etapa de aprendizagem.

Neste trabalho, a pergunta consiste em conhecer: Qual a importância dos jogos, brincadeiras e atividades lúdicas na aprendizagem da educação infantil e no desenvolvimento social/físico e emocional/intelectual da criança?

Quanto à metodologia, restringiu-se a somente a pesquisa bibliográfica, por entender ser suficiente para atender aos objetivos e responder a pergunta levantada acerca dos princípios pedagógicos que envolvem maneiras lúdicas durante o processo de ensino e aprendizagem nas disciplinas para a educação infantil, bem como da atuação do docente, frente ao processo de aquisição e desenvolvimento de determinadas competências.

Qualquer trabalho científico inicia-se com uma pesquisa bibliográfica, que permite ao pesquisador conhecer o que já se estudou sobre o assunto (FONSECA, 2012, p. 32). Sendo assim, o próximo tópico traz a abordagem de alguns referenciais que contribuíram com o alicerce teórico norteado pelo objetivo da pesquisa.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 A importância dos jogos, brincadeiras e atividades lúdicas para a aprendizagem

De acordo com Ablan (1996, p. 21), apud Grunspun (2007), “brincar é uma capacidade construída na estrutura do cérebro. O jogo proporciona uma oportunidade para a organização por parte do organismo em crescimento”. Cria na criança forças criativas que facilitam a emergência de novas compreensões que implicam outros símbolos que não são as palavras, mas sim, símbolos no que se refere ao processo terapêutico com materiais, objetos, sons, espaço e tempo, permitindo que a criança possa explorar seus sentimentos que são incômodos.

Grunspum (1997), aponta ainda que o jogo fornece uma metáfora que pode usar para organizar suas próprias confusões e frustrações. Sendo assim, concordamos com o autor ao enfatizar a importância do lúdico na vida da criança,

principalmente aquelas que vivem agitadas e em intenso processo de desenvolvimento corporal e mental que expressa a sua própria natureza da evolução. É uma maneira de explorar seus sentimentos em função de nova habilidade.

Em relação aos aspectos educacionais, adotar estratégias de ensino e aprendizagem que possam ser eficazes contribuem para atingir os objetivos da educação. É com base nesta observação que se propôs uma nova forma de intervenção que privilegiasse o lúdico.

Desde os primeiros dias de sua vida, a criança se lança na exploração de seu corpo e de seu ambiente, parte para a descoberta de si mesma e do mundo que a cerca para assegurar seu domínio. O desejo de saber e a necessidade de compreender estão dentro dela e vão se prolongar através das inúmeras perguntas que ela vai fazer posteriormente. A curiosidade, o prazer da descoberta e a aquisição de conhecimentos fazem parte da própria dinâmica da vida. Da aprendizagem pelo jogo, ela deve passar, no decorrer da infância, a outra forma de saber, aquele que a escola oferece. Ora, é freqüentemente nesse momento que a mecânica emperra, há uma recusa inconsciente de aprender, de entrar em um novo sistema de aquisição de conhecimentos. (CORDIÉ, 2006, p. 25)

Portanto, ainda precocemente a criança envolve-se em jogos que à princípio, resume-se em atividades de maturação funcional, ações estas, das quais resultam efeitos positivos para o desenvolvimento da mesma.

De acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais 5^a e 8^a séries (1998, p. 52), os jogos propiciam a simulação de situações se sucedem rapidamente e podem ser corrigidas de forma natural, no decorrer da ação, sem deixar marcas negativas.

Kishimoto (2007, p. 23), fala do jogo concebendo-o como uma brincadeira, apresentando diferentes tipos de recreação:

O brinquedo entendido como objeto, suporte da brincadeira, supõe relação íntima com a criança, seu nível de desenvolvimento e indeterminação quanto ao uso, ou seja, a ausência de um sistema de regras que organize sua utilização. Uma boneca permite à criança desde a manipulação até brincadeiras como 'mamãe e filhinha'. O brinquedo estimula a representação, a expressão de imagens que evocam aspectos da realidade. Ao contrário, jogos, como xadrez, construção, exigem, de modo explícito ou implícito, o desempenho de habilidades definidas pela estrutura do próprio objeto e suas regras. (KISHIMOTO, 2007, p. 23).

Mesmo quando não têm brinquedos propriamente ditos, elas possuem a capacidade de criá-los através de objetos e inventar brincadeiras sem nenhum

esforço, tendo com isso, muita felicidade, ao mesmo tempo em que, o ato de brincar pode ser considerado como um instante da adoção de experiências, ou seja, o momento em que ela estará incorporando e desenvolvendo novos conhecimentos à sua existência. A citação a seguir exprime bem essa ideia:

A criança adquire experiência brincando. A brincadeira é uma parcela importante da sua vida. As experiências tanto externas como internas podem ser férteis para o adulto, mas para a criança essa riqueza encontra-se principalmente na brincadeira e na fantasia. Tal como as personalidades dos adultos se desenvolvem através de suas experiências de vida, assim as das crianças evoluem por intermédio de suas próprias brincadeiras e das invenções de brincadeiras feitas por outras crianças e por adultos. Ao enriquecerem-se, as crianças ampliam gradualmente sua capacidade de exagerar a riqueza do mundo externamente real. A brincadeira é a prova evidente e constante da capacidade criadora, que quer dizer vivência. (WINNICOTT, 2005, p. 163).

Da mesma forma outro autor aponta o pensamento de Piaget (2005), o qual diz que,

Por meio da atividade lúdica, a criança assimila ou interpreta a realidade a si própria, atribuindo, então, ao jogo um valor educacional muito grande. Neste sentido, propõe-se que a escola possibilite um instrumental à criança para que, por meio de jogos, ela assimile as realidades intelectuais, a fim de que estas mesmas realidades não permaneçam exteriores à sua inteligência (BRENELLI, 2006, p. 21).

A atividade lúdica possibilita à criança assimilar e interpretar a sua realidade. E se a criança já se encontra na faixa etária propícia à vida educacional, é viável adotar a brincadeira como atividade facilitadora do aprendizado, pois o brincar está presente na vida do ser humano desde a infância até a vida adulta. Através da imaginação, de acordo com a fantasia, a criança é dona do seu “eu” e capaz de enriquecê-lo.

Machado (1995) tem o mesmo ponto de vista sobre o brincar, pois afirma que:

[...] constitui-se num grande canal para o aprendizado, ou talvez o único canal para verdadeiros processos cognitivos. (...) ao brincar, a criança pensa, reflete e organiza-se internamente para aprender aquilo que ela quer, precisa, necessita, está no seu momento de aprender (MACHADO, 1995, p. 37).

O jogo para a criança é a imaginação em ação. A imaginação é uma característica definitiva do jogo. Ao analisar o jogo nessa perspectiva da imaginação, encontramos novos elementos para reflexão.

Winnicott (2005), numa perspectiva psicanalítica afirma que:

[...] o brincar facilita o crescimento e, portanto, a saúde: o brincar conduz aos relacionamentos grupais; o brincar pode ser uma forma de comunicação na psicoterapia; pois, a psicanálise foi desenvolvida como forma altamente especializada do brincar, a serviço da comunicação consigo mesmo e com os outros (WINNICOTT, 2005, p. 63).

Portanto, o jogo completa as necessidades da criança, mesmo que o prazer não seja a característica predominante. Sobre esse aspecto Aberastury (2002, p. 273), diz que “o movimento e o jogo são necessidades tão básicas como as da alimentação”.

O jogo em Vygotsky (1989) pode ser também considerado como um fator básico do desenvolvimento da criança, já que concorre para que ela se desenvolva, propiciando ampliar a zona de desenvolvimento proximal, constructo teórico desenvolvido por este estudioso, que pode ser entendido quando se considera que o aluno embora não seja ainda capaz de fazer ou de compreender algo por conta própria, já pode fazer com a ajuda de outras pessoas.

Educadores como Dewey, Decroly, Claparède e Montessori consideram o jogo importante para o desenvolvimento físico, intelectual e social da criança, divulgando a importância do mesmo nas escolas.

Utilizar jogos em contextos educacionais com crianças que apresentam dificuldades de aprendizagem poderia ser eficaz em dois sentidos: garantir-lhes-ia, de um lado, o interesse, a motivação, há tanto reclamado pelos seus professores, e, por outro, estaria atuando a fim de possibilitar-lhes construir ou aprimorar seus instrumentos cognitivos e favorecer a aprendizagem de conteúdos (BRENELLI, 2006, p. 28).

Essa mesma ideia é adotada por Lopes (2009), a qual diz que:

É muito mais fácil e eficiente aprender por meio de jogos, e isso é válido para todas as idades, desde o maternal até a fase adulta. O jogo em si possui componentes do cotidiano e o envolvimento desperta o interesse do aprendiz, que se torna sujeito ativo do processo, e a confecção dos próprios jogos é ainda muito mais emocionante do que apenas jogar (LOPES, 2009, p. 23).

Verificou-se pelas colocações que o aprendizado se processa de forma prazerosa por meio da brincadeira, utilizando o jogo como estratégia de ensino e aprendizagem às crianças das séries iniciais, constituindo-se em uma excelente

ferramenta na administração dos conteúdos das disciplinas bases para a assimilação dos conhecimentos, principalmente em se tratando de alunos ainda crianças, seres que instintivamente apresentam predileção pelas brincadeiras em suas atitudes diárias.

2.2 A postura do educador e da escola diante do lúdico

Seja qual for o ambiente familiar dessas crianças, elas chegam às escolas curiosas e dispostas a aprender. Por mais pobre que seja o ambiente da criança, sempre haverá algum estímulo gráfico, como: propagandas, rótulos de embalagens, televisão e outros. Assim, ao entrar para a escola, a criança já possui conhecimento de pelo menos algumas letras. E, precisam ser estimuladas a pensar e, em particular, a pensar por si mesmas.

O professor deve preocupar-se muito mais em saber sobre como a criança aprende do que como ensinar, pois, se os conteúdos programáticos tiverem uma aplicabilidade prática, terão maior probabilidade de serem aprendidos do que as teorias soltas e muitas vezes transmitidas de maneira incompreensível, desestimulante e inútil. (LOPES, 2009, p. 22).

É absolutamente distinguível que os jogos como instrumentos para o desenvolvimento corporal, mental e, conseqüentemente, de aprendizagem seja adotado pelas escolas de ensino fundamental visando o bom rendimento escolar. Portanto, não deve ser confundido com jogos em busca de eficácia para não correr o risco de adestrar o corpo.

A partir de uma imagem do corpo operatório, a criança torna-se capaz de realizar aprendizagens secundárias.

Rosa (2008, p. 104) confirma este pensamento ao afirmar que "(...) A criança é motivada pelo espaço lúdico, espaço da "brincadeira". O 'saber' vai aos poucos se convertendo em algum 'saber' com ajuda, é claro, do 'saber' já organizado que ela detém".

É importante lembrar que a cada momento em que a criança expressa sua criatividade através de algo onde externe o gosto, alegria e o divertimento, o professor deve valorizar essa espontaneidade, bem como, o ritmo dos alunos.

A criança que não brinca, não se aventura em algo novo, desconhecido. Se, ao contrário, é capaz de brincar, de fantasiar, de sonhar, está revelando ter

aceito o desafio do crescimento, a possibilidade de errar, de tentar e arriscar para progredir e evoluir. LEBOVICI (2005, p. 07).

As atividades lúdicas proporcionam ao educando estudar com satisfação. Sendo assim, o objetivo do professor deve ser de perceber as relações existentes entre as atividades lúdicas no processo educativo e a aprendizagem. O convívio com o lúdico está presente na vida da criança antes mesmo de ingressar na escola. Constata-se que quando em contato com jogos e brincadeiras desenvolve melhor suas habilidades, bem como, os aspectos motor, afetivo e social, o que leva a crer, que a escola deve proporcionar esse espaço de alegria cultural para a criança do ensino fundamental de 1^a a 4^a série.

Na concepção de Vygotsky (1988), os “jogos” ou brinquedos são comportamentos que imitam as ações reais e, a partir dessa situação imaginária, a criança desenvolve a iniciativa, expressa seus desejos e internaliza as regras sociais.

É notório que muitos professores ainda receiam adotar uma metodologia que atenda as necessidades dos alunos no sentido de desenvolver sua linguagem oral, gráfica, gestual e que estimule a imaginação criadora. “Ao brincar, a criança pensa, reflete e organiza-se internamente para aprender aquilo que ela quer, precisa, necessita, está no seu momento de aprender.” (MACHADO, 1995, p. 37).

O redimensionar da expressão corporal, da comunicação oral, da criação das próprias brincadeiras, é uma trajetória que para o educador deve ter uma abrangência plena, uma vez que a criança não assimila fragmentos de linguagem antes de ingressar na escola; porque a educação não pode se restringir a transmissão de conhecimentos elaborados. Com base nessas observações, é preciso alcançar o objetivo de aprender com prazer, proporcionar ao aluno do ensino fundamental de 1^a a 4^a série, o interesse e motivação necessária para desenvolver atividades que estimule o seu desenvolvimento cognitivo social e motor.

2.3 Estratégias lúdicas a serem aplicadas

Como criar o espaço lúdico? A sala de aula, onde a criança fica durante 4 horas diárias deve ter essa característica, ou seja, deve ter o colorido que é característico da criança.

Nas salas de aula das séries iniciais, a carteira deve dar lugar à mesinhas que facilita o contato frente a frente das crianças, bem como atividades em grupo. Para motivar os alunos, os professores não devem abrir mão de jogos, tais como: dominó, bingo, jogo da memória, baralho e outros que devem ser expostos em sala para que a criança possa manusear.

Para adquirir esses recursos nem sempre é necessário dispor de brinquedos industrializados. O professor pode optar pelo brinquedo artesanal, como por exemplo, as sucatas. Segundo Oliveira (2007), as mãos humanas são capazes de exprimir o que máquina alguma poderia fazer, ou seja, nossa própria identidade.

O brinquedo artesanal além de caracterizar mais a nossa cultura torna-se mais econômico, pois muita coisa pode ser aproveitada da sucata que uma vez bem cuidados e organizados, são muito importantes e proporciona alegria não só para quem vai recebê-lo pronto, mas também, para quem o constrói.

O ambiente para a criança deve ser saudável e alegre, logo todo o espaço deve ser aproveitado para exposição de trabalhos, com decoração criativa, onde o colorido possa estar presente. O pátio da escola também pode se tornar um local de lazer desde que o professor seja um facilitador e orientador, levando em consideração que através dessas atividades a criança pode aliviar suas tensões.

Vejamos o que diz o autor:

Atividades como jogos de mesa, dama, xadrez, bingo, gincana, campeonatos de ping-pong, jogos eletrônicos podem ser grandes atrativos para os alunos e meios para a canalização de suas energias. O importante dessas práticas é que sejam coordenadas e dirigidas por professores conscientes e preparados a fim de preservar o verdadeiro significado da educação lúdica. (ALMEIDA, 2004, p. 84).

É importante que a sala de aula seja realmente um espaço com características infantis e que estejam presentes materiais atrativos e jogos que desafiam a capacidade do educando.

São estas as metas que tanto a escola como o professor devem ter consciência e, assim poder contemplar essas prioridades para que se concretize uma aprendizagem significativa ao educando.

3 METODOLOGIA DA PESQUISA

A metodologia utilizada para a elaboração do presente artigo foi na modalidade da pesquisa bibliográfica. Minayo (2007, p. 44) define metodologia de forma abrangente e com propriedade:

[...] a) como a discussão epistemológica sobre o “caminho do pensamento” que o tema ou objeto de investigação requer; b) com a apresentação com a apresentação adequada e justificada dos métodos, técnicas e dos instrumentos operativos que devem ser utilizados para as buscas relativas às indagações da investigação; c) e como a “criatividade do pesquisador”, ou seja, a sua marca pessoal e específica na forma de articular teoria, métodos, achados experimentais, observacionais ou de qualquer outro tipo específicas de resposta às indagações específicas.

Esta pesquisa apresenta caráter qualitativo e o levantamento bibliográfico ocorreu através de dados coletados de matérias disponíveis na internet como fonte de pesquisa: livros, artigos científicos e dissertações que relatam o referido tema. Isto é, será “[...] desenvolvida com base em material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos” (GIL, 1997, p. 44).

Sendo assim, esta pesquisa foi bibliográfica porque reuniu artigos escritos por autores formadores dessa opinião os quais serviram de base para a construção do tema proposto. Quanto à abordagem do trabalho, a pesquisa foi qualitativa por possibilitar a reflexão acerca da importância dos jogos, brincadeiras e atividades lúdicas na educação infantil.

Segundo Goldenberg (1997, p. 34) relata:

A pesquisa qualitativa não se preocupa com representatividade numérica, mas, sim, com o aprofundamento da compreensão de um grupo social, de uma organização, etc. Diz ainda que cada ciência social tem sua especificidade, e que com isso precisa de uma metodologia própria que os pesquisadores não podem julgar e nem permitir que seus preconceitos e crenças contaminem a pesquisa (GOLDENBERG, 1997, p. 34).

Desse modo a natureza desse trabalho teve como finalidade a pesquisa básica, cujo objetivo foi buscar novos conhecimentos para desenvolver o problema da pesquisa.

Para Gil (2007, p. 44), os exemplos mais característicos desse tipo de pesquisa foram sobre investigações sobre ideologias ou aquelas que se propõem à análise das diversas posições acerca de um problema.

Portanto, do ponto de vista do objetivo proposto, esta pesquisa foi exploratória, porque foi feito um levantamento bibliográfico que permitiu melhor entendimento sobre a pesquisa.

De acordo com Gil (2007, p. 42) “Este tipo de pesquisa tem como objetivo proporcionar maior familiaridade com o problema, com vistas a torná-lo mais explícito ou a construir hipóteses”. O mesmo autor relata que a grande maioria dessas pesquisas envolve: (a) levantamento bibliográfico; (b) entrevistas com pessoas que tiveram experiências práticas com o problema pesquisado; e (c) análise de exemplos que estimulem a compreensão. Podendo ainda ser classificada como: pesquisa bibliográfica e estudo de caso (GIL, 2007).

Este trabalho foi dividido em seções e subseções no sentido de facilitar a compreensão do leitor. O estudo seguiu ao apresentar conteúdos relacionados ao brincar e o ambiente relatando a importância da criatividade para aproveitar todo e qualquer espaço de que a escola dispõe.

Portanto, por meio de intelectuais da educação citados (constam nas referências bibliográficas deste estudo), buscou-se expor de forma detalhada uma análise da inserção de jogos e brincadeiras na aprendizagem para as séries iniciais, para que esse desenvolvimento se transforme em uma prática prazerosa dotando os aprendizes de competência e habilidades necessárias para vida futura e desenvolvimento social.

4 DISCUSSÃO E RESULTADOS

O ato de brincar faz com que a criança desenvolva a cognição, a lateralidade, a imaginação e a criatividade. Através da brincadeira a criança se prepara para a vida, pois é por meio da atividade lúdica que a criança vai compreendendo como são e como funcionam as coisas. Explicar a importância do brincar nessa etapa é primordial no processo ensino aprendizagem.

Podemos compreender que o brincar tem conquistado um significativo espaço na Educação Infantil, os brinquedos, porém, devem ser adequados à idade das crianças, já que proporcionam o seu desenvolvimento e auxiliam na aquisição de conhecimentos. Os jogos, brinquedos e brincadeiras contribuem de maneira relevante no ambiente escolar e tem um papel fundamental na evolução do ser desde os primeiros passos até a maioridade.

Com base no Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil, (RCNEI), Brasil, (1998), consta que a criança já nasce em condições de aprendizagem e senso de sociabilidade, em condições de interação social, de viver em grupos, jogar, participar, competir etc., aprender e reaprender, construir e reconstruir conhecimentos, se comunicando na busca pelos conhecimentos historicamente acumulados.

A brincadeira tem como finalidade propiciar uma evolução do conhecimento, permitindo que a criança aprenda sobre regras, limites, imaginação e comportamentos que vão além do conteúdo já existente. A importância do brincar na educação infantil resgata um mundo cheio de possibilidades a partir de propostas bem elaboradas, portanto a autonomia do professor em sala de aula é de suma importância para a criança.

Ao pensar em atividades pensamos automaticamente na arte e ao mesmo tempo compreendemos que é necessária a abordagem cultural, social e pedagógica. Os valores obtidos dentro da brincadeira fazem parte do aprendizado tendo como resultado a atuação direta na organização e na formação do conhecimento da criança. A educação infantil é a base para que a criança cresça como um ser social.

Sendo assim, observa-se que as brincadeiras, na idade adequada, são de grande importância para uma aprendizagem de qualidade e, as escolas que a utilizam não sejam vistas como algo chato em que os alunos têm que ir, de modo obrigatório e cumprir seu tempo de aula de modo forçado e sim, resultando em um ambiente prazeroso em qual o aluno faz questão de estar presente.

De acordo com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), o brincar tornou-se um direito de aprendizagem garantido às crianças da educação infantil, enfatizando a importância do brincar que acaba por abranger todos os demais direitos de aprendizagens garantidos no documento e que nas unidades de educação infantil precisam ser desenvolvidos (BRASIL, 2022).

Haja vista que garantindo o direito de brincar para as crianças estamos de certa forma, proporcionando a elas os demais direitos, pois é por meio da brincadeira que a criança consegue se expressar, conhecer e conviver com os demais ao redor dela, além de explorar os ambientes e participar de diversas situações que lhes são proporcionadas.

Desse modo, os professores têm o dever e a propriedade de ofertar diversas brincadeiras às crianças, possibilitando-as a diversas experiências, a fim de que elas

possam desenvolver-se integralmente por meio deste singelo direito garantido na BNCC.

Ao recorrer ao uso de jogos, o professor pode proporcionar uma atmosfera de motivação que permite aos alunos participar ativamente, assimilando experiências e informações.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho apresenta a síntese da reflexão feita sobre a inserção de jogos, brincadeiras e atividades lúdicas no desenvolvimento de novos saberes em crianças, para que assim, transforme esta prática em algo prazeroso e que realmente culmine na formação de crianças dotadas de competência e habilidades necessárias para vida futura e desenvolvimento social.

De acordo com o estudo teórico realizado percebeu-se que o lúdico é inerente à criança desde muito cedo, e quando em contato com a prática pedagógica proporciona uma aprendizagem mais significativa por ser mais alegre e divertida, sempre priorizando as atividades com jogos e brincadeiras, por ser uma maneira espontânea de promover a aprendizagem.

Torna-se necessário, então, organizar situações que permitam aos educandos usufruir tanto do valor formativo das disciplinas das séries iniciais na intenção de contribuir para estruturar seu pensamento e o raciocínio dedutivo; instrumentalizá-los para a vida cotidiana; desenvolver sua capacidade de resolver problemas; gerar hábitos de investigação e desenvolver, de modo mais amplo, as capacidades de abstração, investigação e análise.

E com relação às indagações propostas inicialmente: qual a importância dos jogos, brincadeiras e atividades lúdicas na aprendizagem da educação infantil e no desenvolvimento social/físico e emocional/intelectual da criança? E ainda: se o ensino por meio do lúdico pode ser uma ferramenta eficaz para proporcionar a aprendizagem em crianças das séries iniciais? Este estudo veio confirmar esta constatação, pois na visão dos inúmeros autores, se pode verificar que através da adoção dos jogos e da brincadeira a aprendizagem flui de forma natural, ao mesmo tempo em que vem facilitar o trabalho do corpo docente.

Através da pesquisa bibliográfica, constatou-se que o brinquedo proporciona o aprender-fazendo, estimula a inteligência porque faz com que a criança solte sua

imaginação e desenvolva a criatividade, auxiliando-as a superar suas dificuldades de aprendizagem.

Verificou-se nesta pesquisa bibliográfica que ensinar através dos jogos constitui uma prática que gera maior interesse aos alunos. Espera-se ainda que este possa servir como base para professores e qualquer profissional da educação, os quais estejam lidando com alunos que apresentem dificuldades de aprendizagem, criando possibilidades de ampliar a visão sobre esta disciplina, como funcionam suas práticas, quais os melhores métodos a serem abordados, dentre outros.

REFERÊNCIAS

- ABERASTURY, Arminda. **A criança e seus jogos**. 2. ed. Porto Alegre: Artes Médicas, 2002.
- ALMEIDA, Paulo Nunes. **Educação lúdica, técnicas e jogos pedagógicas**. 15. ed. São Paulo: Loyola, 2004.
- BRASIL. Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Disponível em: www.fazeducao.com.br/bncc-educacao-infantil-2022. Acesso em: 25 agosto 2022.
- BRASIL. **Referencial curricular nacional para a educação infantil** / Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. — Brasília: MEC/SEF, 1998.
- BRENELLI, Rosely Palermo. **O jogo como espaço para pensar: a construção de noções lógicas e aritméticas**. Campinas-SP: Papirus, 2006.
- CHATEAU, Jean. **O jogo e a criança**. 2. Ed. São Paulo: Summus, 2007.
- CORDIÉ, Anny. **Os atrasados não existem: psicanálise de crianças com fracasso escolar**. Porto Alegre: Artes Médicas, 2006.
- GRUNSPUN, Haim. **Psocoterapia lúdica de grupo com crianças**. São Paulo: Atheneu, 2007.
- KISHIMOTO, T. Mochida, *et. al.* (org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. São Paulo: Cortez, 2007.
- KOHL, Marta. **Vygotsky: aprendizado e desenvolvimento um processo sócio-histórico**. 9. ed. São Paulo: Spicione, 2005.
- LEBOVICI, F. **Significado e função do brinquedo na criança**. Porto Alegre: Artes Médicas, 2005.
- LOPES, Maria da Glória. **Jogos na educação: criar, fazer, jogar**. 7. ed. São Paulo: Cortez, 2009.

OLIVEIRA, Marta Kohl. **Vygotsky, aprendizado e desenvolvimento, um processo sócio, histórico**. 8. ed. São Paulo: Scipione, 2007.

PARÂMETROS CURRICULARES NACIONAIS: introdução aos Parâmetros Curriculares Nacionais / Secretaria de Educação Fundamental – Brasília: MEC / SEF, 1997.

PIAGET, Jean. **Abstrações reflexionantes**: relações lógicas aritméticas e ordem das relações espaciais. Porto Alegre/RS: Artes Médicas, 2005.

RIZZI, Leonor, HAYDT CAZAUX, Regina. **Atividades lúdicas na educação da criança**. 10. ed. São Paulo: Ática, 2007.

ROSA, Sanny S. da. **Brincar, conhecer e ensinar**. São Paulo: Cortez, 2008.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. Tradução de José Cipolla Neto, Luís Silveira Menna Barreto, Solange Castro Afeche. 15. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

WINNICOTT, D. W. **O brincar e a realidade**. Rio de Janeiro: Imago Editora Ltda, 2005.