

APRENDER BRINCANDO NA EDUCAÇÃO INFANTIL: REFLEXÕES SOBRE POSSIBILIDADES E DESAFIOS

Aluno(a)¹: Mioni Ribeiro da Silva

Orientador(a)² Manoel Soares de Aragão

RESUMO

O presente artigo tem como finalidade realizar um estudo bibliográfico sobre a importância do brincar na educação infantil, visto que muitas vezes o brincar não é visto com intencionalidade pedagógica. A educação infantil é a base da vida escolar das crianças. É nessa fase que elas são apresentadas ao mundo da fantasia, é nesse momento que se faz necessário um planejamento pautado em atividades lúdicas com intencionalidade pedagógica. O aprender brincando deve ser o foco da aprendizagem na educação infantil, pois a brincadeira é o momento em que a criança é oportunizada a aprender sem ser pressionada, onde ela pode desenvolver suas habilidades de maneira prazerosa e dinâmica, e o professor deixa de ser o detentor do conhecimento e passa a ser o mediador do mesmo. As crianças devem ter a oportunidade de vivenciar os direitos de aprendizagem de forma ampla e coerente, tendo como base os campos de experiências propostos para cada habilidade que deve ser desenvolvida, de acordo com cada faixa etária.

Palavras-chave: Educação infantil, lúdico, direitos de aprendizagem

ABSTRACT

The purpose of this article is to carry out a bibliographic study on the importance of playing in early childhood education, since often playing is not seen with pedagogical intention. Early childhood education is the foundation of children's school life. It is at this stage that they are introduced to the world of fantasy, it is at this moment that planning based on playful activities with pedagogical intention is necessary. Learning by playing should be the focus of learning in early childhood education, because playing is the moment when the child is given the opportunity to learn without being pressured, where he can develop his skills in a pleasant and dynamic way, and the teacher is no longer the holder of knowledge and becomes its mediator. Children must have the opportunity to experience their learning rights in a broad and coherent way, based on the fields of experience proposed for each skill that must be developed, according to each age group.

Keywords: Early childhood education, play, learning rights

¹Graduanda do Curso de Pedagogia mionisilva@gmail.com

²Mestre em Educação, professor da Universidade Estadual de Goiás na área de Pedagogia.
aragao132915@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

O momento da brincadeira é uma oportunidade de desenvolvimento para a criança. Através do brincar ela aprende, experimenta o mundo e tem possibilidades de promover relações sociais, ao passo que elabora sua autonomia de ação e organiza suas emoções. Assim sendo, é a Educação Infantil a modalidade de ensino em que a criança é oportunizada a aprender brincando, os campos de experiências desenvolvidos e as habilidades propostas nessa faixa etária deve ser prazerosa rica de metodologias voltadas para o lúdico, onde a criança aprenda brincando.

Brincar é compreendido como um processo, um meio para ensinar e aprender. Por esse viés, brincadeira é uma parte fundamental da aprendizagem e desenvolvimento da criança, momento em que ela exercita todos os seus direitos e estabelece contato com os campos de experiência, como protagonista de seu desenvolvimento. Essa proposta de pesquisa intitulada “Aprender brincando na Educação Infantil: Reflexões sobre as possibilidades e desafios” requer ainda diversas compreensões, não só entre as pesquisadoras, pois muitas pessoas ainda tem a mentalidade que brincar não tem nada a ver com o aprendizado. Por isso se faz necessário que busquemos propostas metodológicas que estimulem o professor a compreender e a utilizar o brincar como principal ferramenta do aprendizado. A criança deve ser estimulada na fase inicial da vida, pois nesse momento ela já inicia o processo de aprender os conhecimentos [re]construídos coletivamente.

A educação infantil é a base da educação da criança é nessa fase que ocorre o seu maior desenvolvimento cognitivo, portanto se faz necessário que a criança aprenda de maneira prazerosa, que ela tenha contato com o mundo lúdico, ou seja, aprenda brincando os conceitos que serão a base para sua vida escola. O presente projeto está sendo construído para motivar a prática pedagógica de professores que estão atuando nessa área de ensino.

Freire (1996), destaca que o educador tem extrema importância em ensinar o educando não apenas conteúdos, mas ensinar a pensar, analisar e colocar em prática suas ideias, sua autonomia, por isso o professor precisa ser crítico, não sendo apenas um aplicador de conteúdos, mas um mediador do mesmo, onde estimule o aluno a fazer parte da construção do seu processo aprendizagem.

Nesse sentido, temos como principais indagações: como organizar o planejamento de acordo com a BNCC, priorizando metodologias que levem ao aprendizado de forma prazerosa

e dinâmica? E, como podemos construir práticas pedagógicas que enalteçam o lúdico para a sala de aula? Diante dessas problemáticas inferimos que o momento da brincadeira é uma oportunidade de desenvolvimento para a criança.

A brincadeira povoa o imaginário infantil, enriquecendo o universo, as vivências e as experiências da criança, pois pela brincadeira apropria-se de sua imagem, espaço e meio sociocultural, interagindo consigo e com a comunidade. Por isso se faz necessário buscarmos práticas pedagógicas que atendam às necessidades primordiais da criança, proporcionar a crianças momentos de explorar seus conhecimentos; Oportunizar a criança a demonstrar seus sentimentos, permitindo que faça a leitura do mundo e aprenda a lidar com ele, aprender brincando é um direito de aprendizagem que todos os professores devem oferecer ao seu aluno.

Dessa forma, o presente trabalho tem como objetivo geral analisar as práticas pedagógicas que utilizam o lúdico como metodologia de ensino, bem como o desenvolvimento dos alunos com tais práticas pedagógicas. Para tanto, proporcionar vivências com brincadeiras cantadas; ampliar as relações interpessoais, desenvolvendo atitudes de participação e cooperação; desenvolver atividades voltadas para os direitos de aprendizagens e campos de experiências são os objetivos específicos para pensar o brincar-aprender na educação infantil.

A educação Infantil é a base do ensino, é nessa fase que a criança está aprendendo a conhecer o novo, onde devemos apresentar a ela o mundo da magia, o aprender de forma prazerosa, desenvolver suas habilidades e ser agente ativo do seu próprio conhecimento. Portanto, o presente trabalho procura estudar e propor metodologias de ensino que sejam utilizadas com o intuito de levar a criança a se descobrir e construir seu conhecimento a partir de situações lúdicas, ou do lúdico.

Entre as práticas pedagógicas utilizadas, pode-se citar a literatura infantil como uma norteadora para o processo ensino aprendido dos alunos, uma vez que o professor pode utilizar os contos, histórias e fantasias, para desenvolver inúmeras atividades pedagógicas com finalidade de aprendizado. Ao contar uma história podemos adentrar o imaginário da criança, desenvolvendo a sua capacidade de imaginar cada personagem, o que está fazendo, se imaginar parte da história, podemos utilizar o recontar para compreender o que a criança entendeu e compreendeu sobre a história contada. Ler para as crianças é estimulá-las a imaginar, a socializar, a querer vivenciar cada história, a reconhecer cada personagem.

Almeida, Lima e Carvalho (2017) ressalta a importância da literatura infantil no processo de ensino aprendizagem das crianças:

A literatura infantil vista por muitos, erroneamente, apenas como distração para o público infantil, ou uma forma dos pais entreterem seus filhos antes de dormirem com contos e lendas fantasiosas, é na verdade um notável instrumento para o desenvolvimento da leitura, escrita, e criticidade das crianças, auxiliando na sua formação cognitiva, ética, social e moral. (ALMEIDA, LIMA E CARVALHO 2017)

Os autores relatam a importância da literatura infantil na vida das crianças, destacando a forma errônea com que muitas pessoas olham para essa prática, sem perceber que é justamente na infância que a criança deve ser estimulada com a leitura, esse é o momento de se estimular o desenvolvimento de suas habilidades, motoras, psicomotora, raciocínio entre outro.

O presente artigo tem como objetivo analisar as práticas pedagógicas que utilizam o lúdico como metodologia de ensino, bem como o desenvolvimento dos alunos com tais práticas pedagógicas. Proporcionar vivências com brincadeiras cantadas; Ampliar as relações interpessoais, desenvolvendo atitudes de participação e cooperação; Desenvolver atividades voltadas para os direitos de aprendizagens e campos de experiências;

A abordagem será qualitativa com pesquisa bibliográfica sobre o lúdico, no sentido de apresentar proposições metodológicas que possam servir como recurso pedagógico para professores, especialmente do Ensino fundamental. Nesse sentido, buscar meios de introduzir o brincar na metodologia diária do professor, agindo de maneira coerente e concisa.

A estrutura do artigo está dividida em: 2. Referencial Teórico; 2.1 Reflexões sobre a educação infantil; 2.2. Trabalho pedagógico na Educação Infantil; 3. Metodologia da pesquisa. 4. Resultado e discussões; 5. Considerações finais; 6.Referências bibliográficas.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

2.1. Reflexões sobre a Educação Infantil

É na Educação Infantil que ocorre os primeiros contados da criança que o processo ensino aprendizagem, por isso se faz necessário que desenvolvemos metodologias de ensino que garantam os direitos de aprendizagem da criança, bem como seja desenvolvido os campos de experiências e suas áreas de atuação de forma prazerosa e dinâmica. O brincar deve ser o ápice do planejamento do professor.

A brincadeira é uma fonte inesgotável de comunicação; através da ação de brincar, a criança reproduz e dá sentido a tudo que a rodeia cotidianamente, uma vez que tal ato desenvolve o processo de aprendizagem da criança, já que possibilita a estruturação da reflexão, criatividade, imaginação e autonomia, estreitando o laço entre o brincar e a aprendizagem. Delinear a brincadeira na infância é direcionar o olhar para a substancialidade do desenvolvimento global do sujeito em seus aspectos: cognitivo, moral, físico, social e cultural, dessa forma, enquadra-se nos processos de aprendizagens prazerosas e envolventes, caracterizando-se como momentos de aprendizagem e não somente de lazer. (ANDRADE; SANDES; OLIVEIRA, 2021, p. 1).

Desde 1996, com a nova Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (Lei 9394/96 - LDBEN), a educação infantil passou a integrar a Educação Básica, juntamente com o ensino fundamental e o ensino médio. Segundo a LDB em seu artigo 29: A educação infantil, primeira etapa da educação básica tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança até seis anos de idade, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade.

A Educação Infantil no Brasil está em processo de qualificação, ou seja, em processo de construção, momento de estruturar sua identidade como ressalta a Altina Abadia da Silva em seus trabalhos (2020), em complemento levanta a questão do brincar, sendo este o ponto fundamental da área de conhecimento da infância, sendo incorporada como elemento integrante dos saberes tratados na educação de 0 a 6 anos.

OLIVEIRA (2003), chama a atenção para o que a infância representa na vida da criança, não podendo ser vista como um campo de lacunas, silêncios e passividade, não sendo essa um ser frágil, incapaz de fazer parte do seu aprendizado. É na infância que a criança demonstra seus sentimentos, suas primeiras habilidades, através de gestos e falas apresentadas pelas mesmas. Essas falas são muito significativas no desenvolvimento de relação entre pensamento e linguagem. É nesse momento que o professor deve utilizar metodologias de ensino que motive o aprendizado do aluno, e o brincar deve ser o primordial para que a criança compreenda o que está sendo ensinado para ela. Oliveira (2003) destaca:

Na verdade, a infância não é um campo de lacunas, silêncios e passividade, nem está correta a imagem social da criança predominante na pedagogia como alguém frágil. Estudos em psicologia e em psicolinguística têm apontado a riqueza das falas infantis como instrumentos de constituição e veiculação de significações. São falas diferentes de formas adultas de linguagem, mas testemunhas de um processo muito significativo de desenvolvimento de relação entre pensamento e linguagem [sic]. (OLIVEIRA, 2003, p.44-45, grifo nosso).

O Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1997), nos chama a atenção para o perfil do professor da Educação Infantil, não basta apenas ter formação pedagógica é preciso ter nos olhos o brilho e a paixão pelas crianças pequenas, é ter em mente que não são meros alfabetizadores e sim construtores de conhecimento que será a base do ensino aprendido da criança ao longo de sua vida como ele destaca que:

O trabalho direto com crianças pequenas exige que o professor tenha competência polivalente. Ser polivalente significa que ao professor cabe trabalhar com conteúdo de naturezas diversas que abrangem desde cuidados básicos essenciais até conhecimentos específicos provenientes das diversas áreas do conhecimento. Este caráter polivalente demanda, por sua vez, uma formação bastante ampla do profissional que deve tornar-se, ele também um aprendiz, refletindo constantemente sobre sua prática, debatendo com seus pares, dialogando com as famílias e a comunidade e buscando informações necessárias para o trabalho que desenvolve (RCNEI, 1998, p. 18).

Arce (2007) ressalta que a criança deve ser vista como construtora do seu próprio conhecimento, sendo o professor apenas um facilitador, um orientador, um mediador do conhecimento proposto. A criança deve ter autonomia em suas ações, demonstrando sua própria identidade, tendo o direito de expressar seus sentimentos e desejos. Portanto o professor é tido apenas como um facilitador, um orientador, que promove a interação entre as crianças e prepara o ambiente para que estas pesquisem, experimentem livremente, cabendo à instituição apenas a tarefa de proporcionar ao ser criança o desenvolvimento de suas habilidades cognitivas, sua identidade, a autoestima, a criatividade.

Devemos pensar em que ensinar e como ensinar as crianças, portanto devemos propor metodologias de ensino que estimule a criatividade e o aprendizado da criança de forma prazerosa e lúdica. Onde ela possa expressar e demonstrar, autonomia, interação, identidade exercendo todos os direitos de aprendizagem.

Na educação infantil as atividades são direcionadas de acordo com competências e habilidades precisas com o objetivo de desenvolver o seu intelecto.

Quando direciona para o campo educativo, Kishimoto esclarece que: “o uso do brinquedo/jogo educativo com fins pedagógicos remete à relevância desse instrumento para situações de ensino aprendizagem e de desenvolvimento infantil”. Entretanto, essas atividades serão mais significativas se forem respeitados os sentimentos, emoções e as necessidades das crianças e, não apenas com o intuito de ensinar algo (KISHIMOTO 2009, p. 36, apud SANTOS, 2013)

O brincar é muito importante para o desenvolvimento da criança, pois estimula o seu desenvolvimento de forma prazerosa, porém devemos estar atentos ao que a brincadeira estar

proporcionando em determinado momento, respeitando os limites de cada um. Quando a brincadeira é usada como instrumento pedagógico está deve ser pensada na faixa etária da criança bem como a finalidade da brincadeira com a habilidade que se pretende alcançar.

2.2. Trabalho pedagógico na Educação Infantil

Quando o jogo é utilizado como uma ferramenta pedagógica bem planejada ele possibilita que o educador estimule a criança a construir e desenvolver sua personalidade, sendo, portanto, o professor um mediador do conhecimento e não apenas um transmissor do mesmo. Na educação infantil se faz necessário esse olhar diferenciado, pois aqui está a base para que a criança consiga crescer e socializar o seu conhecimento.

Santos (2013) enfatiza que:

A criança é um ser com inúmeras potencialidades, que manifesta alegria e felicidade, aspectos expressos no brincar. Para ela, brincar é sua realidade enriquecida, humanizada e personalizada. O que passa em sua mente é transposto ao lúdico, à busca infantil em compreender o mundo em que se vive está no ato de brincar (HARRES, 2007, apud SANTOS, 2013, p. 12).

Santos destaca a importância do brincar para as crianças, visto que essas apresentam inúmeras potencialidades que devem ser estimuladas através do brincar. Na brincadeira a criança se socializa com outras crianças e com os adultos a sua volta. Por isso deve-se ter um olhar diferenciado para a metodologia lúdica, pois ela proporciona essa prazer para as crianças, porém não devemos esquecer que não basta apenas colocar a criança para brincar, sem ensiná-la o significado de tal brincadeiras. No ambiente escolar, todas as brincadeira devem tem intencionalidade pedagógica.

É sabido que a educação passa por profundas mudanças e também desafios, isto porque os alunos são cada vez mais dinâmicos e tem buscado também aulas que sejam mais atrativas e prazerosas. Além disto, as crianças que apresentam dificuldades de aprendizagem estão presentes em todas as instituições de ensino, o que leva os professores a terem que desenvolver metodologias diferenciadas que venham a atender a diversidade de alunos existentes e suas inúmeras necessidades. É nesse contexto que o lúdico surge como uma ferramenta capaz de proporcionar um ensino de maior qualidade e também mais prazeroso para os alunos (FERREIRA, 2017.p.2).

Na educação nos deparamos com uma diversidade de crianças com necessidades e anseios diversos e esse é outro ponto que o professor deve estar atento ao realizar seu plano de aula e a metodologia de ensino que será utilizada em suas aulas. Ter um olhar pedagógica onde o aluno seja o centro do planejamento, onde este seja o norteador do planejar, observar

as necessidades e os anseios da turma. Ferreira (2017) sugere que neste contexto o lúdico é fundamental para um bom desenvolvimento da aula sendo este uma ferramenta que qualifica o ensinar e proporciona prazer para os alunos.

Ferreira (2017) destaca em seu trabalho que quando se insere os jogos e brincadeiras no contexto de sala de aula, essas metodologias se tornam ferramentas importantes auxiliando no desenvolvimento da criança, porém essas devem ser atividades acompanhadas e planejadas pelo professor, para que assim possam contribuir para a intensificação da aprendizagem das crianças.

O brincar sempre fez parte do cotidiano das crianças mas percebe-se que essa prática vem sendo abandonada por muitas, seja pela inserção da tecnologia cada vez mais cedo na vida das crianças, seja por falta de estímulo por parte dos adultos. E o ambiente escolar pode proporcionar a criança esse contato direto com os jogos e brincadeiras. Como nos relata Santim:

Parece que o homem da ciência e da técnica perdeu a felicidade e a alegria de viver, perdeu a capacidade de brincar, perdeu a fertilidade da fantasia, da imaginação guiada pelo impulso lúdico. O brinquedo acabou sendo reduzido a um fenômeno marginal na paisagem da existência adulta, porque é modelada e determinada por fenômenos mais sérios. Tudo o que ele faz precisa ter resultados. O que interessa é o objetivo estranho do mesmo. (SANTIM. 2001,P.23)

O ambiente escolar deve ser o ponto de referência para o desenvolvido da criança, não apenas o desenvolvimento didático, mas também o desenvolvimento emocional. Muitas vezes nos preocupamos apenas em cumprir metas e esquecemos que as habilidades propostas devem ser articuladas proporcionando a criança um aprendizado dinâmico e prazeroso, onde está seja estimulada a fazer parte da construção do seu conhecimento. O brincar pode proporcionar aprendizado significativo e prazeroso ao mesmo tempo.

Quando o professor consegue compreender a importância do lúdico em seu planejamento e o traz para o seu plano de aula com intencionalidade pedagógica este consegue ter em sua metodologia uma ferramenta que auxilia o processo ensino aprendizado do aluno. O professor deve conhecer as habilidades que vai desenvolver em cada aula e assim articular o jogo e a brincadeira que possa atingir essa habilidade, sendo estes facilitadores da aprendizagem do aluno. Turbino nos traz uma reflexão sobre essa análise.

A meu ver, um jogo ou uma brincadeira na sala de aula, não representa apenas um momento de recreação e divertimento. Essas atividades lúdicas possibilitam mais ações mentais diferenciadas, e há nesses momentos uma maior aprendizagem do que se o professor entregasse atividades prontas em folhas ou copiadas do quadro para o caderno. (TUBINO .2010, p.14)

O professor tem sempre a opção de escolher metodologias de ensino que facilite o aprendizado do aluno. Quando se coloca o aluno no centro do planejamento e articula as metodologias com as habilidades propostas fica mais fácil encontrar brincadeiras e jogos que tenham uma dupla função, o brincar e o aprender ao mesmo tempo. A escola é um ambiente que deve ser ao mesmo tempo de aprendizagem, mas também acolhedor e prazeroso. Sendo um espaço rico e estimulante de aprendizado. E o professor deve ser o mediador e articulador dessa função da escola. Proporcionado aos alunos aulas dinâmicas e prazerosas que alcance os objetivos e habilidades propostas em cada faixa etária do aluno. Ferreira(2017) relata que o professor deve ser um mediador entre o aluno e o conhecimento, auxiliando a criança a desenvolver sua imaginação, autonomia, a ter mais confiança em sua capacidade, a conviver com as diferenças existentes entre os colegas, formando sua personalidade e solidificando conhecimentos necessários a sua vida adulta.

Chama-se a atenção para a necessidade do lúdico que todo ser humano tem, este expediente que não se refere à simples prática de jogos e brincadeiras, ao contrário, está presente na leitura, na literatura infantil, na forma natural como os alunos compreendem o mundo. A atividade lúdica, quando utilizada nas escolas, possibilita que os alunos tenham mais atenção às atividades e sua aprendizagem seja potencializada. (FERREIRA, 2017.p.2).

O brincar é algo que traz satisfação a criança e proporciona momentos de prazer e aprendizado, permite que a mesma socialize com os colegas e compreenda a habilidade proposta, quando esse brincar é planejado e articulado com o objetivo a ser alcançado em cada aula. A escolha da brincadeira ou jogo deve ter um olhar minucioso do professor. Observando o ambiente escolar e as possibilidades que ele tem dentro do mesmo. Qual a finalidade da brincadeira ou jogo que vai ser utilizado, estes envolvem todos os alunos, satisfaz a necessidade da turma.

Ferreira (2017), destaca que a participação do professor é de suma importância nesse processo de desenvolvimento da aprendizagem infantil, pois o professor que irá selecionar as atividades, jogos e brincadeiras que farão parte da aula e que poderão auxiliar na aprendizagem e desenvolvimento das crianças e dessa forma.

[...] no processo de educação também cabe ao mestre um papel ativo: o de cortar, talhar e esculpir os elementos do meio, combiná-los pelos mais variados modos para que eles realizem a tarefa de que ele, mestre, necessita. Deste modo, o processo educativo já se torna trilateralmente ativo: é ativo o aluno, é ativo o mestre, é ativo o meio criado entre eles. (BAQUERRO, 2000. p. 27)

Por isso o planejamento é uma ferramenta de trabalho muito importante para o professor, pois esse será o norteado do seu plano de aula diário. O professor é fundamental

para que o brincar e o jogar realmente tenha intencionalidade pedagógica, este deve escolher de acordo com o seu planejamento a brincadeira ou jogo que melhor atinge as expectativas de aprendizagens dos alunos, principalmente na educação infantil, onde as crianças vem o brincar com muita naturalidade. Nesse momento deve se explorar vários campos de experiências, bem como utilizar os direitos de aprendizagens dos mesmos.

O professor deve ser alguém que compreende o que é o lúdico, de que forma ele pode ser inserido no cotidiano infantil e como esses jogos e brincadeiras podem servir como uma ferramenta de aprendizagem, que leva a criança ao desenvolvimento de habilidades, ao contato com sua cultura, a socializar-se e interagir com os colegas e com o meio em que vivem e assim, a ter um desenvolvimento integral. (FERREIRA. 2017.p.2)

Brincar é necessário para o bom desenvolvimento da criança, que consegue socializar e interagir com os colegas sem nem mesmo perceber que estar cumprindo uma atividade de sala de aula. O professor media esse aprendizado, sendo o articulador da brincadeira, ensinando as regras e fazendo com que a criança compreenda quais são as regras e objetivos de determinada brincadeira ou jogo. A criança vai brincar e aprender ao mesmo tempo.

O lúdico na educação é um instrumento onde as crianças aprendem se divertindo, para muitos a sala de aula não é um lugar para brincadeira, mas sim o lugar de formalidades onde as aulas devem ser conduzidas com seriedade, mas as metodologias usadas em sala de aula devem avançar de acordo com a evolução do mundo, o brincar é uma forma de fazer com que os seres humanos interajam uns com os outros, é de grande valia saber utilizar abordagens que de fato interesse os alunos. (SANTOS E MENEZES. 2021.p.661).

O lúdico é uma metodologia de ensino que possibilita o professor a tornar suas aulas dinâmicas e prazerosas fazendo com que as crianças participem ativamente da construção do seu ensino aprendizado, permitindo que as mesmas interajam entre si e com os colegas, lhes garantindo os seus direitos de aprendizagens.

A criança quando tem contato com os jogos e brincadeiras no ambiente escolar tem a oportunidade de colocar em prática a sua imaginação, podendo essa estabelecer uma relação entre o faz de conta e a realidade. A ação de brincar e jogar estabelece a relação entre o mundo e a criança, transversalmente o indivíduo passa a entender a realidade, vai adquirindo habilidades e conhecimento podendo se expressar e transmitir o que foi aprendido em sala de aula, de forma simbólica. (Santos e Menezes.2021).

Soares (2010) explica que:

O jogar é algo natural e universal do ser humano, compreende atividades que proporciona alegria, divertimento, prazer para o que está envolvido na ação. Além

de ajudar no desenvolvimento físico, intelectual, emocional, social do sujeito (SOARES, 2010, p.18)

O jogo permite que as crianças interaja umas com as outros, estabelecendo uma relação de companheirismo e amizade, desenvolvendo o aprendizado cognitivo, motor e socioemocional, permitindo a criança a ter várias sensações que devem ser trabalhadas ao longo da atividade proposta. Sendo uma prática comum e que facilita o processo de ensino aprendizagem infantil.

Vygotsky (2007), ressalta que a aprendizagem é o motor do desenvolvimento, sendo está responsável por estimular, orientar o desenvolvimento da criança. Portando quando se tem a percepção da importância do aprendizado se organiza o planejamento de maneira a atingir esse objetivo, despertando na criança vários processos internos de desenvolvimento, que são capazes de operar somente quando a criança interage com pessoas em seu ambiente e quando em cooperação com seus companheiros” (VYGOTSKY, 2007, p. 103).

O autor ainda afirma que o brincar é responsável pelas maiores aquisições de desenvolvimento da criança, no brinquedo acontecem as maiores aquisições de uma criança, e são elas que se tornarão no futuro seu nível básico de ação real e moralidade. Por isso se faz necessário que o educador infantil aprovar e valorizar sempre os jogos e brincadeiras dentro da sala de aula, sendo capaz de conceder cada dia o progresso e a aprendizagem dos alunos.

Silva (2012), ressalta que “Os jogos e brincadeiras são instrumentos metodológicos e estimulam não apenas o desenvolvimento cognitivo, afetivo, social, moral, linguístico e físico-motor, mas propiciam aprendizagens curriculares”. Dentro da perspectiva da educação infantil, propõe-se que se desenvolvam os campos de experiências “O eu, o outro e o nós, as crianças devem interagir entre si e com adultos para criar percepções sobre si mesmas e sobre os outros. Corpo, gestos e movimentos, onde a criança deve através do seu corpo explorar o mundo a sua volta. Traços, sons, cores e formas, onde a criança seja oportunizada a interagir com diferentes manifestações artísticas, culturais e científicas. Escuta, fala, pensamento e imaginação, onde é proporcionado a criança o ouvir, falar, criar e imaginar. Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações As crianças devem passar por experiências que possibilitem fazer observações, manipular objetos, levantar hipóteses e consultar fontes de informação para buscar respostas.

A ludicidade é essencial para aprendizagem infantil, é algo que chama atenção da criança faz com que ela perca a timidez, e participe mais da aula, onde ela se sinta confortável em expor seus pensamentos, e desperte a imaginação, durante toda

atividade ela vai adquirindo mais conhecimento e mais habilidades. (SANTOS e MENEZES. 2021.p.663).

Dentro dos direitos de aprendizagem da criança o brincar é o norteador dos demais, por isso é tão importante que o lúdico se faça presente dentro do planejamento do professor. Sendo o brincar e o jogar metodologias de ensino fundamental para garantir que os direitos de aprendizagem sejam cumpridos dentro da sala de aula.

De acordo com Violada (2011), as brincadeiras atraem naturalmente a atenção da criança em realizar as atividades proposta. A brincadeira permite estimular a criatividade das crianças, fazendo com que a imaginação aconteça de forma natural, “sendo a criatividade fundamental para o desenvolvimento do aluno isso acontece porque o ser humano ele tem a capacidade de criar, se não estivesse isso se o nosso cérebro só repetisse experiências anteriores o ser humano não seria capaz de adaptar-se no mundo, a criatividade é a base para a liberdade, transformação e uma forma de despertar o interesse infantil”.

As brincadeiras além de promoverem o desenvolvimento intelectual elas proporcionam as crianças valores que serão levados para a vida toda, permitindo que construam ao longo da vida escolar aprendizagem significativa, onde possam compreender que o aprender acontece de forma natural, basta que lhe sejam proporcionados momentos de prazer dentro da sala de aula. O brincar, o jogar estimula a criança a participar ativamente da construção do processo de ensino aprendizado. Ajuda as crianças mais tímidas a interagir com os colegas, e se soltarem de forma natural, que quando perceberem estão brincando e aprendendo ao mesmo tempo. “O brincar é uma forma da criança se desenvolver fisicamente e mentalmente, através de uma brincadeira a criança evolui e adquire valores para toda a vida”(SANTOS E MENEZES, 2021).

Wajskop (2012), ressalta que “na brincadeira, as crianças podem pensar e experimentar situações novas ou mesmo do seu cotidiano, isentas das pressões situacionais”. As brincadeiras permitem que as crianças conheçam a si mesma, seus limites, anseios, frustrações e partir desses princípios o professor terá vários requisitos para desenvolver suas aulas. Trabalhando os valores, as regras, o ganhar e perde. Como lidar com as frustrações. A criança deve entender que tudo tem um começo e um fim, os limites, o respeitar a vez do colega, nem sempre se ganha. O brincar permite que seja desenvolvida a comunicação entre as crianças a interação, a socialização. Para Gomes (2009): “No processo de aprendizagem, as interações sociais são indispensáveis, tanto para o desenvolvimento moral como para o desenvolvimento cognitivo”. Através dos jogos as crianças podem se desenvolver em

aspectos sociais, morais, cognitivos, políticos e emocionais. Por esses motivos, a escola precisa abrir espaço ao lúdico e utilizá-lo como ferramenta no processo de ensino-aprendizagem. (GOMES,2009, p.15).

Faz-se necessário que o professor busque novas metodologias de ensino para alcançar os objetivos de aprendizagens propostos dentro da BNCC, e a brincadeira e os jogos podem possibilitar que o professor atinja várias habilidades propostas, pois estes envolvem ativamente a participação e interação das crianças, o que facilita alcançar o objetivo da aula, estes despertam a curiosidade da criança, e permite que os educadores desenvolvam aulas criativas, explorando o raciocínio e a coordenação dos mesmos. (SILVA,2015), “o uso destes artifícios, faz com que o educador encontre um apoio superando possíveis dificuldades que a criança enfrenta ao aprender, melhorando seu relacionamento com outras pessoas e o mundo”.

Almeida (2014) relata a importância das atividades lúdicas no desenvolvimento das crianças, sendo que estas contribuem na formação, “do desenvolvimento pessoal e consequentemente no desenvolvimento de uma autoestima satisfatória. Ele reforça a ideia de que atividades lúdicas auxiliam de forma significativa no processo de aprendizagem infantil, pois trabalha a imaginação e atenção visando o pleno desenvolvimento da criança.”

O grande objetivo da ludicidade é ensinar e divertir quem as pratica, tais atividades tem o papel importante de auxiliar no desenvolvimento em diversos aspectos motores e sociais pois envolve mais o aluno torna o processo mais dinâmico, é isso que a ludicidade pode proporcionar um processo dinâmico, onde os alunos interagem uns com os outros. (SANTOS E MENEZES. 2021.p.666)

A ludicidade é uma metodologia de ensino que auxilia o professor a alcançar as habilidades propostas de maneira interativa, divertida e atrativa. Possibilita a interação entre os alunos, bem como permite que haja uma socialização entre os alunos e alunos e entre aluno professor. Também é uma metodologia que pode ampliar a visão do professor sobre a sua turma, permitindo que sempre haja uma avaliação diagnóstica do desenvolvimento e participação da turma na atividade proposta. Permite que o professor traga a diversidade de ensino para dentro da sala de aula. Ela deve sempre ter uma intencionalidade pedagógica. E visa trazer aquele aluno que sempre se nega a participar de uma atividade para o centro do planejamento, uma vez que se percebe que um aluno não está socializando com uma determinada proposta pedagógica, permite que o professor encontre outros meios, outras atividades que ele queira participar. Por isso destaca-se a importância dessa metodologia de ensino.

3. METODOLOGIA DA PESQUISA

3.1. Metodologia

A abordagem utilizada foi a qualitativa com pesquisa bibliográfica sobre o lúdico ou aprender brincando. Essa pesquisa, possibilita compreender conceitos do brincar e a importância que o lúdico tem para o processo de ensino e aprendizagem.

De acordo com Minayo (2009),

A pesquisa qualitativa se ocupa com um nível de realidade que não pode ou não deveria ser quantificado, isto é, trabalha com o universo dos significados, dos motivos, das aspirações, das crenças, dos valores e das atitudes. Por meio da pesquisa qualitativa, busca-se compreender a complexidade de fenômenos, fatos e processos particulares e específicos (MINAYO. 2009)

A pesquisa, do ponto de vista teórico, construiu conhecimentos para aplicação prática, dirigidos à solução de problemas específicos. Envolve verdades e interesses locais. Quanto aos objetivos estão relacionados a uma pesquisa exploratória, proporcionando maior familiaridade com o problema, com vistas a torná-lo mais explícito.

De acordo com Prodanov (2013, p. 131)

Após a escolha do tema, o pesquisador deve iniciar amplo levantamento das fontes teóricas (relatórios de pesquisa, livros, artigos científicos, monografias, dissertações e teses), com o objetivo de elaborar a contextualização da pesquisa e seu embasamento teórico, o qual fará parte do referencial da pesquisa na forma de uma revisão bibliográfica (ou da literatura), buscando identificar o “estado da arte” ou o alcance dessas fontes. A revisão da literatura demonstra que o pesquisador está atualizado nas últimas discussões no campo de conhecimento em investigação. Além de artigos em periódicos nacionais e internacionais e livros já publicados, as monografias, dissertações e teses constituem excelentes fontes de consulta. Revisão de literatura difere-se de uma coletânea de resumos ou uma “colcha de retalhos” de citações. (PRODANOV, 2013, p. 131).

Foi realizada uma pesquisa com o objetivo de buscar em outras fontes que pudessem identificar outros estudos realizados acerca do lúdico. Para tal, foi realizado um levantamento bibliográfico nos bancos de dados da BDTD e Google acadêmico. Para a tabulação dos dados foi utilizado o método comparativo. Da mesma forma, foi utilizado o método de análise de Conteúdos de uma pesquisa Qualitativa. Conforme afirma Gerhardt e Silveira (2009), a “pesquisa qualitativa preocupa-se, com aspectos da realidade que não podem ser quantificados, centrando-se na compreensão e explicação da dinâmica das relações sociais.

4. RESULTADOS E DISCUSSÃO

A educação vem se transformando ao longo dos anos, uma vez que os alunos estão se tornando cada vez mais protagonistas do seu conhecimento, por isso se faz necessário um olhar crítico ao planejamento do professor, uma vez que o aluno busca cada vez mais, novas maneiras de interagir com os conteúdos propostos. Com isso, torna-se desafiador para o professor buscar metodologias de ensino dinâmicas, prazerosas e atrativas, sem deixar sempre de ter fundamento pedagógico.

Segunda Almeida, (2000), o aprender brincando deve ser o foco principal do plano de aula da educação infantil, uma vez que essa faixa etária é o carro chefe para o sucesso de cidadãos críticos, solidários e autônomos. No percurso pedagógico, certamente serão encontradas crianças com diversas dificuldades de aprendizado e anseios por atenção, colo, carinho, afeto e proteção, aspectos que devem ser levados em conta no planejamento do professor. É nesse contexto que o lúdico surge como uma ferramenta capaz de proporcionar um ensino de maior qualidade e também mais prazeroso para os alunos.

O uso de jogos e brincadeiras em sala de aula pode auxiliar as crianças a explorarem o mundo que as cerca, a construir novos conhecimentos e a motivar-se para sua aprendizagem. É importante lembrar, porém, que esses jogos e brincadeiras devem ser incorporados ao cotidiano escolar, tratados não como uma forma de relaxamento, recreação, onde simplesmente busca-se gastar as energias da criança, mas como uma fonte de conhecimentos, de auxílio a aprendizagem de conteúdos, onde as crianças encontram possibilidades diferenciadas de interpretar e de interagir com as pessoas, objetos, culturas, conhecimentos, emoções, entre outras questões (KISHIMOTO, 2006.p. 10).

Os jogos e as brincadeiras devem estar incorporados no planejamento do professor com objetivos pedagógicos, pois estes estimulam as crianças a aprender brincando de forma prazerosa e conseqüentemente, garantindo os direitos de aprendizagem. A brincadeira deve fazer parte do cotidiano escolar, sendo bem elaborada e planejada de forma articulada com os objetivos da escola.

Observa-se que as brincadeiras estão perdendo o lugar na vida das crianças, pois estas, muitas vezes não conhecem as tradicionais brincadeiras, como o faz de conta, o pigue-pegue, pigue-esconde, brincadeiras de rodas, entre outras que estão se perdendo por não serem estimuladas entre as crianças. Por isso é muito importante que o professor resgate essas brincadeiras no ambiente escolar com intencionalidade pedagógica.

Os direitos de aprendizagem devem ser respeitados e garantidos as crianças, de modo que elas possam aprender através da brincadeira, convivendo, expressando, explorando, conhecendo e participando ativamente da construção do seu próprio conhecimento. O professor deve ter a criança como o centro do seu planejamento, e utilizar metodologias ativas para que a criança aprenda brincando.

Brincar é um processo, um meio para ensinar e aprender. O papel da brincadeira na educação infantil tem grande relevância, pois a brincadeira é uma parte fundamental da aprendizagem e desenvolvimento da criança, momento em que ela exercita todos os seus direitos e estabelece contato com os campos de experiência, como protagonista de seu desenvolvimento.

A brincadeira povoa o imaginário infantil, enriquecendo o universo, as vivências e as experiências da criança, pois pela brincadeira apropria-se de sua imagem, espaço e meio sociocultural, interagindo consigo e com a comunidade.

Por isso se faz necessário buscarmos práticas pedagógicas que atendam às necessidades primordiais da criança, proporcionar a crianças momentos de explorar seus conhecimentos; Oportunizar a criança a demonstrar seus sentimentos, permitindo que faça a leitura do mundo e aprenda a lidar com ele, aprender brincando é um direito de aprendizagem que todos os professores devem oferecer ao seu aluno.

O presente trabalho nos possibilitou conhecer um pouco mais sobre a importância da ludicidade como ferramenta pedagógica dentro das metodologias propostas pelo professor. Foi possível, através da pesquisa bibliográfica encontrar diversos autores que faz referência a utilização dos jogos e brincadeiras como metodologia de ensino. Eles relatam a importância do aprender brincando, como o lúdico auxilia no desenvolvimento cognitivo, motor, psíquico e emocional da criança. Após a pesquisa bibliográfica foi possível fazer uma reflexão da importância do brincar principalmente na educação infantil, foco principal do nosso estudo. Sendo essa fase a base da educação, se a criança tem oportunidade de aprender brincando, ela levará para a sua vida estudantil os valores aprendidos e estará constantemente socializando com os colegas.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O jogar e brincar, fazem parte do cotidiano da humanidade há muitos anos. Percebe-se que as crianças trazem consigo a necessidade de socialização através do brincar. A

brincadeira permite que a criança conheça o imaginário, crie situações, investigue e proponha regras, e o mais importante, aprenda de maneira lúdica, dinâmica e prazerosa. Quando se estimula a criança a brincar, ela aprende os conceitos sem perceber que está estudando. A educação infantil é a base da construção do conhecimento da criança. É nessa fase que precisamos estimular o imaginário dos aprendizes.

Diversos estudos tem sido realizados por estudiosos que acreditam na importância de ensinar conceitos através de brincadeiras e jogos, pois o lúdico pode fazer parte da aprendizagem e do desenvolvimento infantil, proporcionando um ambiente escolar muito mais prazeroso e uma aprendizagem mais significativa, para que criança se torne um adulto preparado e capaz de exercer sua cidadania.

Portanto, se faz necessário que professores e educadores tenham seus planejamentos pautados no lúdico. Que tenham um olhar diferenciado para as novas metodologias e busque se aprimorar para colocá-las em prática. Os jogos e brincadeiras não podem ser incluídos no planejamento do professor apenas como um passatempo e sim com uma intencionalidade pedagógica, de acordo com os objetivos propostas para cada aula, bem como as habilidades propostas pela BNCC. (Base Nacional Comum Curricular)

O jogo e a brincadeira são ferramentas fundamentais para estimular o aprendizado do aluno, sendo estes articulados com diversos campos de experiências proposto na educação infantil. Um simples contar de história, quando se tem intencionalidade pedagógica se torna uma rica ferramenta de aprendizagem. Outro fator importante no planejamento é adequação a faixa etária das crianças, uma vez que não podemos propor práticas pedagógicas que não podem ser desenvolvidas para idade dos alunos que estou trabalhando.

O brincar e o jogar se tornam uma necessidade básica para o planejamento do professor da educação infantil, uma vez que estas são práticas pedagógicas pautadas no processo de ensino aprendizado das crianças de forma dinâmica e prazerosa. Sendo comparadas até mesmo com a alimentação das mesmas. Se desenvolvermos práticas pedagógicas pautadas no lúdico estaremos proporcionando as crianças momentos de aprendizado com desenvolvimento físico, afetivo, intelectual e social.

Foi possível constatar através das leitura e autores sugeridos que as atividades lúdicas são muitos eficazes no processo de ensino aprendizado dos alunos. Ela auxilia no desenvolvimento educacional, social e emocional da criança, permitindo que estás aprendam brincando os conceitos que são necessários para ser a base de uma boa alfabetização

6. REFERÊNCIAS

ABRAMOVICH, Fanny. **Literatura infantil: gostosuras e bobices**. 2.ed. São Paulo:Scipione; 1991.

ALMEIDA, Aline Marques da Silva. **A importância do lúdico para o desenvolvimento da criança** 13/10/2014. Disponível em: <http://www.seduc.mt.gov.br/Paginas/A-import%C3%A2ncia-do-l%C3%ADico-para-o-desenvolvimento-da-crian%C3%A7a.aspx> acesso em 02 de abril de 2017.

ALMEIDA.V.A.D. ALMEIDA.M.B.X. LIMA.M.A.A. FRANCISCO. CARVALHO.F.S. **Importância da Literatura Infantil para a formação e o desenvolvimento do senso crítico das crianças**. Bahia – Brasil, v. 6, n. 6, p 3817-3828, 2017.

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação Lúdica**. São Paulo: Loyola, 1994.

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 1995.

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo, SP: Loyola, 2008.

ANDRADE. T.O; SANDES.C.A; OLIVEIRA.R.P.V. **Contextos lúdicos: o sentido real de aprender brincando** (2021) Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/21/19/contextos-ludicos-o-sentido-real-de-aprender-brincando>

ARCE, Alessandra. **A Pedagogia na era das revoluções: uma análise do pensamento de Pestalozzi e Froebel**. Autores Associados, 2002.

BRASIL. MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. Referenciais Curriculares Nacionais para Educação Infantil. Secretaria de Educação Básica, 1997, vol. 1, 2 e 3.

DIAS, Elaine. **A importância do lúdico no processo de ensino-aprendizagem na Educação Infantil**. Revista Educação e Linguagem. V. 7, n. 1. 2013. Disponível em: <http://www.ice.edu.br/TNX/storage/webdisco/2013/12/09/outros/2774a576f536917a99a29a6ec671de86.pdf>.

FERREIRA, Jessica. Abadia. **Importância do Lúdico em Sala de Aula: o Brincar e o Jogar no Cotidiano Infantil**. São Paulo, 2017.

FREIRE. P. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 25ª Edição- São Paulo- PAZ E TERRA.1996..

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar, crescer e aprender: o resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 2004.

GOMES, K.F. **O LÚDICO NA ESCOLA: atividades lúdicas no cotidiano das escolas do ensino fundamental I no município de Araras**. 2009. 34 f. Monografia (Especialização) - Curso de Pedagogia, Instituto de Biociências, Universidade Estadual Paulista, Rio Claro, 2009. Disponível em: . Acesso em: 15 jun. 2019.

KISHIMOTO, Tizuko M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. Porto Alegre: Artmed, 2006.

MINAYO, M. C. S. (org.). **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2009.

OLIVEIRA, Zilma M. R. de. **Educação Infantil: fundamentos e métodos**. São Paulo: Editora Cortez, 2002.

SANTIN, Silvino. **Educação Física: educar e profissionalizar**. Porto Alegre: EST, 1999.

SANTOS, Alusair de Souza. **Aprendendo e jogando na Educação Infantil**. Universidade Candido Mendes, 2013.

SANTOS, Thayná da Silva; MENEZES, Aurelania Maria de Carvalho. **A Importância do Lúdico no Processo de Ensino Aprendizagem e no Desenvolvimento Infantil**. Id on Line Rev. Psic., Dezembro/2021, vol.15, n.58, p. 660-668, ISSN: 1981-1179

SILVA, Altina Abadia da. **Significados do Brincar na escola A perspectiva da criança**. SILVA, Uberlândia: Culturatrix, 2020.

<https://www.infoescola.com/educacao/educacao-infantil/> PRODANOV, C. C.; FREITAS, E. C. Metodologia do trabalho científico: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico. Novo Hamburgo, RS: Feevale, 2013.

SILVA, Sheila Helena Conceição da; FALCÃO, Ellida Soares Marinho; VINÃS, Gláucia Nunes; PAIVA, Christina Maria Brazil de; BARBOSA, Vera Lúcia de Brito. **Brinquedoteca: um espaço criativo – projeto do Centro de Educação. Disponível em: .** Acesso em: 23 nov. 2014.

SILVA, Tania C.; AMARAL, Carmem Lúcia C. **Jogos e Avaliação no Processo Ensino-Aprendizagem: uma relação possível**. Disponível em <http://revistapos.cruzeirodosul.edu.br/index.php/rencima/article/viewFile/47/34>.

SOARES, Edna Machado. **A ludicidade no processo de inclusão de alunos especiais no ambiente educacional**. 2010. Disponível em: <http://www.ffp.uerj.br/arquivos/dedu/monografias/EMS.2.2010.pdf> acesso em 25 de março de 2016.

TUBINO, Lidiane Dias. **O lúdico na sala de aula: problematizações da prática docente na 4ª série do Ensino Fundamental.** Trabalho e Conclusão Apresentado ao curso de Pedagogia da Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2010.

VIOLADA, Rosiane. **Brincadeiras e jogos na educação infantil.** 2011. Disponível em: [www.jornaldaeducacao.inf.br/index.php?option=com_content&task=view&id=1520#myGallery1-picture\(15\)](http://www.jornaldaeducacao.inf.br/index.php?option=com_content&task=view&id=1520#myGallery1-picture(15)) . Acesso em: 02 mar. 2020

VYGOTSKY, L. **A formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 2007.

WAJSKOP, Gisela. **Brincar na Pré-escola.** 2.ed. São Paulo: Cortez, 1997.

WAJSKOP, Gisela. **Brincar na educação infantil: uma história que se repete.** 9.ed. São Paulo: Cortez, 2012.