

JOGOS E BRINCADEIRAS NA ALFABETIZAÇÃO

Aluno (a): Ana Paula Rodrigues Fernandes¹

Orientadora: Michelle Castro Lima²

Resumo: Este artigo tem por objetivo compreender as contribuições dos jogos e brincadeiras no processo de alfabetização, entender que por meio destas as crianças elaboram sua identidade pessoal e coletiva, brincam, imaginam, fantasiam, desejam, aprendem, observam, experimentam e superam suas dificuldades de aprendizagem. Sendo assim, a criança ao vivenciar esses momentos ela pode expressar sentimentos, afetividade e emoção, o que proporciona um avanço do sistema psicológico, auxilia na memorização e oportunizando possibilita a capacidade de expressar a linguagem. Acredita-se que esta pesquisa seja relevante para a Pedagogia e demais cursos na área da educação, pois o tema faz parte da formação do pedagogo que trabalha diretamente com a criança e para aqueles que estão vinculados a educação) deve conhecer a importância dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento da mesma.

Palavras-Chave: Jogos e brincadeiras; Lúdico; Alfabetização.

Abstract: This article aims to understand the contributions of games and play in the literacy process and in Early Childhood Education, understanding that through games children develop their personal and collective identity, play, imagine, fantasize, desire, learn, observe, experience and overcome their learning difficulties. Therefore, the child, when experiencing moments of play, can express feelings, affectivity and emotion, providing the advancement of the psychological system, helping in memorization and providing opportunities for the ability to express language. It is believed that this research is relevant to Pedagogy, as the theme is part of the education of the pedagogue who works directly with the child and must know the importance of games and play for their development.

Keywords: Games and play; Ludic; Literacy.

Introdução

A presente pesquisa tem como eixo central a ludicidade por intermédio dos jogos e das brincadeiras como ferramenta no processo de alfabetização. Assim sendo, enfatiza-se que os jogos e brincadeiras são essenciais para o desenvolvimento da criança e utilizá-los como ferramentas no cotidiano escolar o que possibilita a produção do conhecimento, da aprendizagem e do desenvolvimento, porém, é imprescindível que o ambiente escolar apresente espaços favoráveis as brincadeiras

¹ Ana Paula Rodrigues Fernandes, Pedagogia, Instituto Federal Goiano, ar1830397@gmail.com.

² Michelle Castro Lima, Historiadora, Pedagogia, docente na FAE / UFCAT – michellelima@ufcat.edu.br

e que seja acolhedor sendo que a criança encontre no ambiente escolar espaços favoráveis as suas brincadeiras.

Nesse contexto, Silvano Barbato (2008, p.21) aborda que as crianças de 6 anos constroem seu conhecimento utilizando procedimentos lúdicos como suporte para a aprendizagem.

Em busca de compreender melhor a temática, este estudo foi dividido em subtítulos: Jogos e brincadeiras na Alfabetização; História dos Jogos e Brincadeiras; Discussão de Autores e Conceitos: Contribuições de Vygotsky e Piaget; O lúdico na Educação Infantil; O Lúdico na RCNEI e a BNCC.

Contudo, os mesmos serão discutidos de forma a mostrar a importância dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento integral da criança.

Para atingir os objetivos propostos nessa investigação realizou-se uma pesquisa bibliográfica, a qual se propõe a revisão da literatura sobre as principais teorias que norteiam o trabalho científico. Como esclarece Boccato (2006, p.266) a pesquisa bibliográfica busca a resolução de um problema (hipótese) por meio de referenciais teóricos publicados, que analisam e discutem as várias contribuições científicas. Realizaram-se também estudos referentes ao documento da Base Nacional Curricular para Educação Infantil e Alfabetização para compreender como a legislação norteia as ações na educação das crianças.

Referencial Teórico

Ao longo da história da humanidade, inúmeros autores se interessaram de forma direta e indireta pela questão da ludicidade relacionada as brincadeiras, jogos e brinquedos, entende-se que a mesma contribui para o desenvolvimento integral da criança. Autores como Vygotsky (1998), Piaget (1990), Dewey (1952), Kishimoto (1996) em meio a seus estudos demonstram a importância da ludicidade (do lúdico no cotidiano escolar, o que afirma resultados positivos acerca do processo de ensino-aprendizagem e para o desenvolvimento integral da criança.) na vida da criança, afirmando a presença de aspectos positivos tanto no processo de aprendizagem como no desenvolvimento da mesma.

De acordo com Vygotsky (1998, p.36) é extremamente importante o papel do ato de brincar na constituição do pensamento infantil, pois é brincando, jogando,(através da interação com as brincadeiras e com jogos) que a criança revela seu estado cognitivo, visual, auditivo, tátil, motor.

Para Oliveira (2000, p. 9) o brincar não significa apenas recrear, mas sim desenvolver integralmente, isto é, o desenvolvimento acontece através de troca recíproca que se estabelecem durante toda sua vida. Assim por meio do brincar a criança pode desenvolver capacidades importantes como atenção, memória, imaginação, afetividade, motricidade, inteligência, sociabilidade e criatividade.

A utilização do lúdico na alfabetização e na Educação Infantil é uma estratégia na qual promove situações de aprendizagem onde é possível por meio das brincadeiras beneficiar o educando em meio a sala de aula e as suas atividades diárias mais complexas.

O professor alfabetizador que assume uma postura positiva em relação aos jogos e brincadeiras como estratégias mediadoras, tem resultados favoráveis no processo de aprendizagem dos alunos. A inserção de jogos e brincadeiras como estratégias mediadoras promovem a aprendizagem significativa.

Desenvolvimento

1 – Jogos e Brincadeiras na Alfabetização

Com o objetivo de entender a importância dos jogos e brincadeiras no processo de alfabetização, acredita-se ser relevante compreender o que é alfabetização. De acordo com Silviane Barbato (2008, p.14) ” a alfabetização tem como processo diversos conhecimentos para que haja de fato a aquisição de saberes sistematizados na vida da criança, envolve concentração da atenção em operações cognitivas, ordenação, síntese, composição etc”.

A criança na fase de alfabetização é ativa e ser ativo implica uma relação com o ambiente que depende do desenvolvimento da memória, da atenção, do raciocínio, da percepção da linguagem e do pensamento, da emoção e do sentimento, do movimento. No interesse de conhecer o mundo que a cerca, a criança muitas vezes fala alto para se regular e regular o andamento da atividade que está desenvolvendo, desencadeando aspectos do lúdico em favor da aprendizagem. (SILVIANE BARBATO, 2008, p.31).

Nesse contexto, segundo Emília Ferreira (2004, p.16),” deve-se iniciar o processo de alfabetização valorizando o conhecimento da língua que o aluno traz consigo do seu convívio com familiares e amigos”.

Alfabetizar é mais que o simples domínio mecânico de técnicas para escrever e ler. Com efeito, ela é o domínio dessas técnicas em termos conscientes. É entender o que se lê e escrever o que se entende. É comunicar-se graficamente. É uma incorporação. Implica não em uma memorização mecânica das sentenças, das palavras, das sílabas, desvinculadas de um universo existencial, coisas mortas ou semimortas, mas uma atitude de criação e recriação. Implica uma autoformação da qual pode resultar uma postura atuante do homem sobre seu contexto. (FREIRE, 1989, p.72).

De acordo com Soares (2010, p.8),”alfabetizar implica que a criança aprenda a codificar e a decodificar; daí a necessidade de uma aprendizagem significativa, lúdica e baseada no letramento”. Nesse contexto, Ramos Ribeiro e Santos (2011, p.42) abordam que:

As atividades lúdicas possibilitam fomentar a formação do autoconceito positivo; as atividades lúdicas possibilitam o desenvolvimento integral da criança; O jogo é produto da cultura e seu uso permite a inserção da criança na sociedade; Brincar ajuda a criança no seu desenvolvimento físico, afetivo, intelectual e social, pois através das atividades lúdicas as crianças formam conceitos, relacionam ideia estabelecem relações lógicas, desenvolvem a expressão oral e corporal e constroem seu próprio conhecimento. (RAMOS, RIBEIRO. SANTOS, 2011, p.42).

Para Piaget (1971,) “o jogo envolve não somente uma forma de desafogo ou entretenimento para gastar energia das crianças, mas um meio que contribui e enriquece o desenvolvimento intelectual”. Nesse sentido, o jogo pode ser compreendido como:

Um meio de expressão e comunicação de primeira ordem, de desenvolvimento motor, cognitivo, afetivo e socializador por excelência da personalidade da criança em todas as suas facetas, pode ter fim em si mesmo, bem como ser meio para aquisição das aprendizagens. (MURCIA, 2005, p.74).

Portanto, o jogo utilizado na escola deve servir como um recurso para realização das finalidades educativas com o objetivo o desenvolvimento integral da criança. Nesse sentido torna-se relevante conhecer a historiad os jogos e brincadeiras no processo educativo.

1.1- História dos Jogos e Brincadeiras

As brincadeiras sempre fizeram parte da vida dos seres humanos, pois se analisarmos todas as civilizações iremos perceber que cada uma delas apresenta uma brincadeira que faz parte de sua cultura. De acordo com Ariès (1978) nas sociedades antigas todos participavam das festas de maneira igualitária e os jogos eram uma forma de reforçar os grupos sociais. Observa-se que na antiguidade muitos dos jogos e brincadeiras eram resultado de tradições as quais faziam parte da cultura do povo.

No período medieval as taxas de mortalidade infantil eram enormes, assim sendo, a criança não desfrutava de sua infância, pois as distinções entre crianças e adultos quase não existiam e tão pouco se tinham estudos referentes ao desenvolvimento infantil, sendo que na Idade Média todas as ações do homem eram voltadas aos ensinamentos e as determinações. Portanto, a criança era vista como um adulto em miniatura.

De acordo com Pozas (2011) no século XVIII a criança começa a ter seu desenvolvimento e necessidades estudadas de forma mais ampla, e assim pode-se ressaltar que um dos percussores das atividades infantis com o uso da ludicidade foi Froebel (1782-1852) e sua seguidora Kramer (1992) que denomina os períodos anteriores a escola com um jardim de infância.

No Brasil pouco se tem de estudos sobre os brinquedos e brincadeiras do passado, e também com relação aos estudos voltados para a criança em pleno desenvolvimento. É somente no final do século XX que o Brasil passa a ter uma preocupação maior com o desenvolvimento psicomotor e cognitivo das nossas crianças, pois até então a maioria das escolas principalmente as infantis eram um centro de assistencialismo. Essas mudanças ocorrem com as reformulações das leis educacionais e com os direitos e deveres das crianças propostos no Estatuto da criança e do adolescente e com isso as escolas e também os profissionais da educação passam a buscar meios mais lúdicos de motivar a aprendizagem (...) para que se tenha certo lado lúdico. Portanto o brincar faz parte da natureza humana. (HUIZINGA, 2000, p.11-12).

As brincadeiras normalmente faziam parte da vida das crianças fora da sala de aula, como por exemplo, nas brincadeiras de correr pelas ruas, pular muros, brincar de pega-pega, amarelinha dentre outros.

Diante dos estudos e pesquisas sobre a importância do brincar no desenvolvimento infantil a legislação pensada para garantir os direitos das crianças

prevê o brincar no processo de formação integral. Desta forma, as questões legais em defesa das crianças, fizeram com que universidades reformulassem sua grande curricular de forma a apresentar aos seus acadêmicos métodos de ensino voltados que consideram a ludicidade como no desenvolvimento das crianças. Entretanto, muitos professores ainda consideram a ludicidade (jogos e brincadeiras) como perda de tempo no processo de alfabetização.

1.2 – Discussão de Autores e Conceitos: Contribuições de Vygotsky e Piaget

Buscando entender e conhecer a importância dos jogos e brincadeiras no contexto escolar, torna-se relevante compreender a diferença entre jogos e brincadeiras, as quais são necessárias para o desenvolvimento prazeroso da criança.

A diferença entre brincadeira e jogo consolida-se com o uso que as pessoas fazem dela.

Toda e qualquer brincadeira exige regras, mesmo que estas não sejam explícitas com é o caso de faz de conta. Pelo fato de estar interagindo com outras pessoas e com a realidade social como um todo, a criança observa condutas, apropria-se de valores e significados, compondo um repertório de regras que tecem os diversos papéis sociais. E assim que traz para a situação imaginária, suscitada pela brincadeira, regras de comportamento. (MALUF, 2007, p.81)

Winnicott (1975) afirma que a brincadeira é a própria saúde, ela traz a oportunidade da essência do equilíbrio humano. Vygotsky (1991 apud Maluf 2007) define a brincadeira como zona proximal, pois, a criança desafia seus próprios limites, ações e pensamentos. Já para Leontiev (1994) a brincadeira é uma atividade objetiva, pois vai mediar sua relação e percepção do mundo ambiental e dos sujeitos, ressaltando ainda as relações com os objetivos com os quais os adultos operam e que a criança ainda não é capaz de operar por estarem além de suas possibilidades.

De acordo com Vygotsky (1991 apud Maluf 2007) o jogo, por sua vez, aproxima da arte, tendo em vista a necessidade de a criança criar para si o mundo às avessas para melhor compreendê-lo. Assim sendo, o jogo é visto como algo mais importante do que a simples diversão e interação.

O jogo carrega em si um significado muito abrangente. Ele tem uma carga psicológica, porque é revelador da personalidade do jogador (a pessoa vai se

conhecendo enquanto joga). Ele tem também uma carga antropológica, porque faz parte da criação cultura de um povo (resgate e identificação com a cultura). O jogo é construtivo porque pressupõe uma ação do indivíduo sobre a realidade. É uma ação carregada de simbolismo, que dá sentido a própria ação, reforça a motivação e possibilitar a criação de novas ações. (MALUF, 2007, p. 83)

Nesse contexto, o jogo contribui para a estruturação da personalidade humana bem como a lógica formal das estruturas cognitivas.

Piaget (1975) dedicou-se a estudar os jogos e estabeleceu uma classificação dos mesmo de acordo com a evolução das estruturas mentais, sendo eles: jogos de exercício (2 a 7 anos) – pré-operatório, jogos de regras (a partir de 7 anos). Os jogos simbólicos predominam de 2 a 7 anos de idade e tem como características a liberdade total de regras, o desenvolvimento da imaginação e da fantasia, o brincar pelo prazer de brincar, a ausência de uma lógica da realidade e assimilação da realidade ao seu redor. Esse jogo por sua vez sofre modificações à proporção que a criança vai progredindo em seu desenvolvimento.

Para Maluf (2007) a principal característica da ação exercida pela criança no período sensório motor é a satisfação de suas necessidades.

Os jogos de regras pressupõem uma situação problema, uma competição por sua resolução e uma premiação advinda desta resolução. As regras orientam as ações dos competidores, estabelecem seus limites de ação, dispõem sobre as penalidades e recompensas. As regras são as leis do jogo. Os jogos de regras são necessários e os valores morais de uma cultura sejam transmitidos a seus membros. (MALUF, 2007, p. 85)

Nos jogos de regras o resultado é alcançado apenas pelo cumprimento das normas do jogo, contribuindo para o desenvolvimento da criança a partir da interação social o que pode possibilitar vivências cooperativas entre pares. Desta forma, “As vivências do jogador, provocadas pelo contato com o outro, podem permitir que evolua do egocentrismo para a reciprocidade, gradativamente.” (OLIVERIA; BAZON, 2009, p.31)

A brincadeira e o jogo são atividades de caráter lúdico. O professor, o qual objetiva realizar um trabalho de qualidade precisa ter conhecimentos sobre o desenvolvimento infantil, sobre como usar de forma pedagógica as brincadeiras, brinquedos e jogos, e assim proporcionar uma aprendizagem significativa.

Maluf 2007 ressalta que para darmos mais sentido às brincadeiras com as crianças é essencial propor atividades que exercitem sua imaginação, criatividade, equilíbrio, agilidade de movimentos e raciocínio.

Nesse contexto, seria interessante que as crianças, principalmente da Educação Infantil tivessem um ensino respaldado pela ludicidade, proporcionando uma aprendizagem significativa e prazerosa para a criança, contribuindo para seu desenvolvimento integral. De acordo com Kishimoto (1991, p. 59) para Piaget (1971), quando brinca, a criança assimila o mundo a sua maneira, sem compromisso com a realidade, pois sua interação com o objeto não depende da natureza do objeto, mas da função que a criança lhe atribui.

Assim, a criança brinca porque é “indispensável ao seu equilíbrio afetivo e intelectual que possa dispor de um setor de atividade cuja motivação não seja a adaptação ao real senão, pelo contrário, a assimilação do real ao eu, sem coações nem sanções [...]”

A brincadeira é, então, uma atividade que transforma o real, por assimilação quase pura às necessidades da criança, em razão dos seus interesses afetivos e cognitivos.

Para Piaget, situações como essas indicam que na brincadeira do faz-de-conta (chamada por ele de jogo simbólico) as crianças criam símbolos lúdicos que podem funcionar como uma espécie de linguagem interior, que permite a elas reviver e repensar acontecimentos interessantes ou impressionantes. As crianças, mais do que repensar, necessitam reviver os acontecimentos. Para isso recorrem ao simbolismo direto da brincadeira. (CRUZ e FONTANA, 2000 p.121)

Nesse contexto, por meio das brincadeiras e dos jogos simbólicos a linguagem vai se estruturando. A brincadeira assume caráter importante para aquisição do código de linguagem e para a organização do pensamento. Por meio da brincadeira a criança irá crescer, aceitar e conhecer o mundo que a cerca.

Realizar atividades que proporcionem bases a linguagem e ensinar conceitos é extremamente importante nesta fase. Passear com a criança, levá-la ao zoológico, jardins, teatros e concertos. Presenteá-la com oportunidades para que possa provar diferentes gostos, sentir diferentes odores. Tudo tem jeito de novo e, brincando, ela irá adquirindo condições de ver o mundo do ponto de vista de outras pessoas. As brincadeiras aparentemente simples são verdadeiras fontes de estímulos para o cérebro das crianças. (MARANHÃO, 2015, p. 28)

Ainda de acordo com Maranhão (2015, p.29) na Educação Infantil e (na) Alfabetização as crianças gostam de estar com outras crianças, mas não conseguem abrir mão das suas coisas e acham que tudo precisa girar em torno delas.

Para Piaget (1971) o jogo envolve não apenas uma forma para que as crianças gastem energia, mas é visto como uma ferramenta que contribui e enriquece o desenvolvimento intelectual.

Para Vygotsky a situação imaginária da brincadeira é uma decorrência da ação.

Vygotsky também analisa a emergência e o desenvolvimento da brincadeira nas relações sociais da criança com o mundo adulto. Segundo ele, na idade pré-escolar algumas modificações ocorrem no desenvolvimento da criança. Como demonstra Leontiev, importante psicólogo soviético, o mundo objetivo que a criança conhece está continuamente se expandindo e, nesse período, já não inclui apenas os objetos que constituem o ambiente que envolve (como seus brinquedos, sua cama ou os utensílios e objetos com os quais ela está sempre em contato e sobre os quais pode agir), mas também os objetos com os quais os adultos operam e sobre os quais ela ainda não pode agir. (CRUZ e FONTANA, 2000, p.121)

Nesse contexto a criança passa a se interessar por uma esfera mais ampla da realidade e sente necessidade de agir sobre ela. A brincadeira é uma forma possível de satisfazer a essas necessidades, já que possibilita à criança agir como os adultos em uma situação imaginária.

Durante a brincadeira a criança opera com o significado das coisas, e não com elas em si.

Podemos notar, então, que a situação imaginária, longe de ser algo criado livremente pelas crianças, sem nenhuma relação com a realidade, traz as marcas da experiência social das crianças, de suas vivências e conhecimentos sobre a realidade.

Vygotsky dá um exemplo de duas irmãs, uma com 5 e outra com 7 anos, que resolveram “brincar de irmãs”. Nessa brincadeira, elas fazem tudo aquilo que enfatizam sua relação social de irmãs, passando a agir de acordo com a regras de comportamento próprias dessa relação, que não são percebidas na vida real.

Essa situação, como a da criança que assume o papel de maquinista de trem, mostra que aquilo que na vida real passa despercebido pelas crianças torna-se regra de comportamento na brincadeira.

De acordo com Vygotsky, essas regras decorrem da própria situação imaginária. É o fato de assumir determinado papel que induz a criança a submeter seu comportamento a regras.

A submissão a regras implica a superação da ação impulsiva. Para esperar que o trem pare na estação para ir ao restaurante comprar bolo, as crianças precisam evitar a ação impulsiva de obter um biscoito e submetê-la às regras implícitas na situação imaginária. Segundo Vygotsky, essa submissão da criança a regras de comportamento é a razão do prazer que ela experimenta na brincadeira. (CRUZ e FONTANA, 2000, p. 126)

Para Vygotsky é no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, ao invés de numa esfera visual externa, dependendo das motivações e tendência internas e não dos incentivos fornecidos pelos objetos externos.

Para Vygotsky, a brincadeira tem um papel fundamental no desenvolvimento do pensamento da criança. Ao substituir um objeto por outro, a criança opera com o significado das coisas e dá um passo importante em direção ao pensamento conceitual, que, como já vimos, baseia-se nos significados, e não nos objetos. Por exemplo, o conceito de escola para um adulto não se refere a uma ou várias escolas que ele conhece, mas corresponde a uma generalização, a uma ideia de escola que pode incluir múltiplos aspectos: seu caráter de instituição, sua função social, sua forma de organização em geral etc. (CRUZ e FONTANA, 2000, p. 127)

Assim sendo, Vygotsky dá grande importância aos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento da criança.

Vygotsky (1991) não hesitou em conceber a brincadeira como zona proximal, pois nela a criança supera a própria condição no presente, agindo como se fosse maior. A criança desafia seus próprios limites, ações e pensamento. Para Leontiev (1994) a brincadeira é uma atividade objetiva, pois vai mediar sua relação e percepção do mundo ambiental e dos sujeitos. Ressalta ainda as relações com os objetos com os quais os adultos operam e que a criança ainda não é capaz de operar por estarem além de suas possibilidades. (MALUF, 2007, p. 82)

O jogo aproxima-se da arte, como afirma Vygotsky (1994), tendo em vista a necessidade de a criança criar para si o mundo a avessa para melhor compreendê-lo.

1.3 – O Lúdico na RCNEI e a BNCC

De acordo com Oliveira (2014, p. 174) em 20 de dezembro de 1996 entrou em vigor no Brasil a Lei 9394/96 que estabeleceu as Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Nessa lei vemos que a Educação Escolar compõe-se de Educação Básica e Educação Superior. A Educação Básica é formada por Educação Infantil, Ensino Fundamental e Ensino médio (artigo 21). Esse marco legal é muito importante, pois pela primeira vez na história de nosso país a Educação Infantil é vista como básica, ressaltando a importância da infância para o sistema escolar.

A finalidade do trabalho na Educação Infantil é o desenvolvimento integral da criança, complementando a ação da família e da comunidade. Esta educação será oferecida em instituições especializadas, que se subdividem em creches

(ou entidades equivalentes para crianças de 0 a 3 anos) e pré-escolas (para as crianças de 4 a 6 anos).

O Ministério da Educação e do Desporto com a intenção de auxiliar os profissionais em Educação Infantil elaborou os Referenciais Curriculares Nacionais (R.C.N.) com a intenção “de que sirvam como guia de reflexão de cunho educacional sobre objetivos, conteúdos e orientações didáticas, respeitando seus estilos pedagógicos e a diversidade cultural brasileira” (1998: 8, in OLIVEIRA, 2014, p. 175)

Nesse contexto, o brincar, jogos e brincadeiras constam como recursos necessários na construção da identidade, da autonomia infantil e das diferentes linguagens das crianças (verbais e não verbais). Enfatiza-se que tais recursos constam como direito da criança em seu processo de aprendizagem.

No R.C.N. para a Educação Infantil explicita-se o direito de que toda criança tem de viver experiências prazerosas nas instituições. Há clareza quanto a importância do aprender a movimentar-se através dos jogos, brincadeiras, danças e práticas esportivas, inclusive ressaltando o papel da cultura corporal, onde esses recursos expressivos se manifestam através das expressões faciais, dos gestos, das posturas corporais. (OLIVEIRA, 2014, p.175)

De acordo com Brougère (2008) é por intermédio da brincadeira que a criança é preparada para a vida, assimilando, integrando e adaptando ao meio em que vive. Através do lúdico a criança transmite as suas ações e reações e aperfeiçoando sua identidade. A brincadeira proporciona a criança situações diferentes, que a motivam a criar e formular novas hipóteses seguindo regras e a cada adaptação constroem novas regras, e assim molda seu aspecto moral. Vale ressaltar que a Base Nacional Comum Curricular (2017) concebe o brincar como:

Brincar cotidianamente de diversas formas, em diferentes espaços e tempos, com diferentes parceiros (crianças e adultos) ampliando e diversificando seu acesso a produções culturais, seus conhecimentos, sua imaginação, sua criatividade, suas experiências emocionais, corporais, sensoriais expressivas, cognitivas sociais e relacionais. (p.36)

Nesse contexto a BNCC afirma que o brincar se torna fundamental tanto para o aprendizado, como para o desenvolvimento da criança. Na brincadeira a criança aprende de forma significativa, prazerosa por meio da socialização com outras crianças e também com adultos na participação de diversas experiências lúdicas.

Portanto, a BNCC, aprovada em 2017 para a Educação Infantil e Ensino Fundamental objetiva viabilizar a demanda feita pela LDB, também requerida no PNE

como parâmetros de equidade tendo as interações e as brincadeiras como direitos de aprendizagens compreendendo assim em campos de experiências.

Os campos de experiências constituem um arranjo curricular que acolhe as experiências concretas da vida cotidiana das crianças e seus saberes, entrelaçados os aos conhecimentos que fazem parte do patrimônio cultural. (BRASIL, 2017, p. 38)

Nesse sentido, a BNCC define cinco campos de experiência que aqui serão citados quais devem ser pensados de forma integrada de acordo com BRASIL (2017, p. 38-40). São eles: O eu, o outro e o nós; Corpo, gestos e movimentos; Traços, sons cores e formas; Escuta, fala, pensamentos e imaginação; Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações.

Brasil (2017, p.40) aborda que o principal objetivo na organização curricular dos campos de experiência é unir tempo, espaço, materiais e interações que permitam a criança explorar, experimentar, elaborar conhecimentos a sua maneira, com seu olhar infantil sobre o mundo, considerando a brincadeira como metodologia essencial na Educação Infantil e durante o processo de alfabetização do Ensino Fundamental.

De acordo com Oliveira (2019, p. 297) a brincadeira é um espaço para explorar sentimentos, valores, assim como para desenvolver habilidades.

Assim sendo, através do brincar, o professor de criança pode identificar as situações lúdicas, de modo que a criança possa avançar em seu processo de aprendizagem.

Considerações Finais

No decorrer da Educação Básica o processo de alfabetização inicia na educação infantil e termina no 2º ano do Ensino Fundamental. A criança passa pela Educação Infantil sendo essa a primeira etapa da construção do processo de desenvolvimento e aprendizagem, sendo impossível passar essa fase sem dar ênfase a ludicidade, a brincadeira e os jogos, pois estas são metodologias pelos quais a criança se desenvolve e aprende.

De acordo com Vygotsky (1998, p.17) quando se brinca o ser humano cria, inova, aprende e resolve problemas de forma prazerosa e significativa. Quando a

criança brinca ela é estimulada a movimentar-se gerando o seu desenvolvimento motor e cognitivo, desenvolvendo habilidades diversas.

O lúdico influencia grandemente o desenvolvimento da criança, pois é através do jogo que a criança aprende a agir, sua curiosidade é intensificada, adquire iniciativa e autoconfiança, proporciona o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração. (VYGOTSKY, 1999, p.17)

É através das brincadeiras que a criança é preparada para a vida, contribuindo para seu desenvolvimento integral.

Nesse sentido buscou-se apresentar reflexões relevantes referentes a importância dos jogos e brincadeiras (ludicidade) na Educação Infantil e primeira fase do Ensino Fundamental, bem como as contribuições da Base Nacional Comum Curricular para o desenvolvimento das crianças através das brincadeiras observando os campos de experiência.

Pode-se afirmar que a brincadeira é parte fundamental da aprendizagem e do desenvolvimento infantil. Portanto, espera-se que por meio da leitura deste artigo os educadores, possam repensar sobre suas práticas pedagógicas quanto a inserção de atividades lúdicas as quais tem como objetivo o desenvolvimento integral da criança.

Em linhas gerais, pode-se afirmar que é preciso respeitar e garantir as crianças o direito de brincar, de vivenciar o seu próprio desenvolvimento, por meio de atividades pedagógicas lúdicas, significativas e prazerosas as quais contribuem para o desenvolvimento global da criança.

De acordo com autores como Maluf (2007), Oliveira (2014) e outros mencionados neste artigo o brincar é uma atividade diária, através da brincadeira a criança se comunica e expressa associando pensamento e ações, o brincar é um ato instintivo voluntário, uma atividade exploratória e auxilia a criança em seu desenvolvimento físico, mental e emocional. O brinquedo por sua vez é visto como um objeto destinado a divertir uma criança, por meio do brinquedo a criança instiga sua imaginação, sendo este um suporte para a brincadeira. O jogo é uma atividade lúdica, ele é um meio que enriquece o desenvolvimento intelectual e não deve ser posto como uma obrigação para a criança.

Referência bibliográfica

- AQUINO, Ligia Maria Leão. **Contribuição da teoria histórico-cultural para uma educação infantil como lugar das crianças e infância.** Rio de Janeiro, 2015.
- BARBATO, Silviane Bonaccorsi. **Integração de crianças de 6 anos ao ensino fundamental.** São Paulo: Duas cidades, 2002.
- BRASIL (2003). **Ministério da Educação.** Lei nº 9.399/94-20 de dezembro de 1996. In: Ensino fundamental de nove anos – Orientações gerais. Brasília: História da Educação Básica, 2004.
- BRASIL, Ministério da educação. **Diretrizes Curriculares para Educação infantil.** Brasília, 2009; Disponível em: <https://www.mec.org.br>
- FERREIRO, Emília. **Alfabetização em processo.** 15ª ed. Campinas, S.P. Autores Associados, 1998.
- FREIRE, Paulo. **Educação e mudanças.** Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1983.
- HUIZINGA, J. **Homo Ludens.** São Paulo. Perspectiva, 2000.
- KISHIMOTO, J.M. **O jogo e a Educação Infantil.** 3ª Ed. São Paulo: Pioneira, 1998.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Froebel e a concepção de jogo infantil.** São Paulo, 1944.
- KRAMER, Sônia. SOUZA, Solange J. E. **O debate Piaget / Vigotsky e as políticas educacionais.** Cadernos de pesquisa n. 77. São Paulo: Cortez, 1991.
- KRAMER, Sônia. A política Pré-escolar no Brasil. A arte do disfarce. Rio de Janeiro: Achiamé, 1992.
- Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Lei n.º 9394/94 de 20 de dezembro de 1996.
- LEONTIEV, A. N. **OS princípios psicológicos da brincadeira pré-escolar.** In Vygotsky e Luna, S.I. 1994.
- MALUF, Ângela Cristian Munhoz; **Brincar: prazer e aprendizado.** 5ª ed. – Petrópolis, RJ; Vozes, 2007.
- MURCIA, Juan Antônio Moreno (org.). **Aprendizagem através do jogo.** Porto Alegre: Artmed, 2005.
- OLIVERIA, F. N. de; BAZAN, F. V. M. (organizadoras). **(Re) significando o lúdico: jogar e brincar como espaço de reflexão.** Londrina: EDUEL, 2009.
- PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança.** Rio de Janeiro; LTC, 1975.
- PIAGET, Jean. **A formação de símbolo na criança.** Rio de Janeiro: Zahar, 1971.
- POZAS, D. **A criança que brinca mais, aprende mais: a atividade lúdica para desenvolvimento cognitivo infantil.** Rio de Janeiro: Senas, 2011.
- RAMOS, Danielle Cristina; RIBEIRO, Sheila Maria; SANTOS, Zuleica A. G. **Os jogos no desenvolvimento da criança.** In: ROSA, Adriana (org.) Lúdico e Alfabetização. Curitiba: Juréia, 2011, p. 38-43.
- SOARES, Magda Becker. **Simplificar sem falsificar.** In: Revista Educação – Guia da Alfabetização: os caminhos para ensinar a língua escrita. N.1. p. 6-11, S.P: Editora Segmento, 2010.



VYGOSTSKY, Leo Seminovich. **Pensamentos e linguagens.** São Paulo. Martins Fontes, 1991.

WINNICOTT, D. W. (1975). **O brincar e a realidade.** Rio de Janeiro. Imago.