

ELIZETE ALVES DOS SANTOS

**JOGOS E BRINCADEIRAS E PROCESSO DE APRENDIZAGEM DA
CRIANÇA NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

GOIÂNIA

2021

ELIZETE ALVES DOS SANTOS

**JOGOS E BRINCADEIRAS E PROCESSO DE APRENDIZAGEM DA
CRIANÇA NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Monografia elaborada para fins de avaliação parcial de Trabalho de Conclusão de Curso, do Curso de Pedagogia, da Escola de Formação de Professores e Humanidades, da Pontifícia Universidade Católica de Goiás.

Professor Orientador: Dr. Marcos Antônio da Silva

GOIÂNIA

2021

ELIZETE ALVES DOS SANTOS

**JOGOS E BRINCADEIRAS E PROCESSO DE APRENDIZAGEM DA
CRIANÇA NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Apresentação de TCC, na modalidade de Monografia, do Curso de Pedagogia, da Escola de Formação de Professores e Humanidades da Pontifícia Universidade Católica de Goiás.

Prof. Orientador: Dr. Marcos Antônio da Silva

Conteúdo: (até 7,0) _____ ()

Apresentação Oral: (até 3,0) _____ ()

Prof. Convidado: Ms. Nelson Carneiro Júnior

Conteúdo: (até 7,0) _____ ()

Apresentação Oral: (até 3,0) _____ ()

Nota final: _____ ()

Goiânia, 09/06/2021

DEDICATÓRIA

Agradeço imensamente a Deus pelo discernimento e sabedoria durante a minha caminhada acadêmica, sem o Senhor não teria chegado até aqui. Em meio às dificuldades me deu forças para continuar e nunca desistir. Portanto, dedico essa conquista ao Senhor, que me ajudou quando pensava que não ia conseguir. Muito obrigada por tudo meu Deus amado.

AGRADECIMENTOS

Agradeço com muita satisfação ao professor Orientador Dr. Marcos Antônio da Silva e ao meu leitor, professor Ms. Nelson Carneiro Júnior, que aceitou o meu convite apesar de seus afazeres que tanto lhe exigem. A participação de vocês foi fundamental para que eu pudesse chegar até aqui. Obrigada por fazerem parte da minha vida acadêmica.

“Os jogos são brincadeiras e ao mesmo tempo meios de aprendizagem” (PIAGET,1967, p. 87).

RESUMO

O estudo propõe investigar a relação de jogos e brincadeiras no processo de aprendizagem da criança na educação infantil. Adota a pesquisa bibliográfica e documental, com enfoque qualitativo. Ressalta que a criança se aprende de forma lúdica está mais apta para lidar com suas frustrações, dificuldades e ainda se adapta com mais facilidade com as novas dimensões de mundo, organiza e reagrupa suas ideias, e forma sua personalidade, pois brincando adquire experiências que podem auxiliar no desenvolvimento integral como: autonomia, cultura, criatividade, imaginação e responsabilidade. Admite que jogos e brincadeiras são considerados atividades lúdicas, e se utilizados como recursos pedagógicos podem contribuir positivamente para o aprendizado. Reconhece que é essencial o professor proporcionar momentos planejados envolvendo o brincar, atuar como organizador, mediador participante e observador das brincadeiras, dando oportunidade para que a criança possa criar, desenvolvendo sua autonomia, ampliar suas habilidades motoras e os aspectos sociais e emocionais. Conclui que no ato de jogar e brincar a criança se desenvolve, melhorando as habilidades, a socialização, a criatividade, a saber lidar com seus constrangimentos e desafios, e passa a ter sua autonomia e sua imaginação estimuladas, ou seja, é inegável a sedimentação da aprendizagem.

PALAVRAS-CHAVE: jogos e brincadeiras. Aprendizagem. Criança. Educação infantil.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	09
1 LUDICIDADE NO PROCESSO DA APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL	11
2 JOGOS E BRINCADEIRAS COMO RECURSOS PEDAGÓGICOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL	22
3 AS CONTRIBUIÇÕES DE JOGOS E BRINCADEIRAS NA APRENDIZAGEM DA EDUCAÇÃO INFANTIL	33
CONSIDERAÇÕES FINAIS	43
REFERÊNCIAS	45

INTRODUÇÃO

A escolha do tema “Jogos e brincadeiras e processo de aprendizagem da criança na educação infantil” ocorreu por entender que estes elementos estão relacionados à melhoria da educação formal da criança, e que sendo usados como recursos pedagógicos podem ajudá-la a se comunicar, interagir e estimular a imaginação, tornando a aprendizagem mais prazerosa. Reconheço que tais elementos podem permitir que expresse melhor seus sentimentos, e por se constituírem em exercícios livres que não inibem a fantasia, favorecem o fortalecimento da autonomia e o desenvolvimento intelectual e criativo.

Entendo que os professores ao adotarem essas práticas, como recursos auxiliares no ensino-aprendizagem, podem contribuir no sentido de ampliar o conhecimento da criança para além dos currículos, pois educar não é somente transmitir conhecimentos de conteúdos programados com base na matriz curricular. Nesse sentido, o brincar pode melhorar o desenvolvimento cognitivo da criança, ensinando-a expressar sua capacidade de criar e tendo mais aproveitamento em seu aprendizado. Além disso, criança que tem assegurada a possibilidade de brincar na sua infância se tornará um adulto equilibrado emocionalmente, sabendo superar com mais civilidade problemas que possam surgir no decorrer de sua vida.

Adotar a prática do brincar na aprendizagem do ensino infantil é um jeito lúdico e prazeroso, que favorece em vários aspectos o desenvolvimento, tais como: intelectual, motor, efetivo e social no processo educativo. Visto que o brincar é indispensável em toda faixa etária, porque a criança vivencia o mundo de fantasia correlacionando-o com o universo real, o qual quase sempre se mostra com problemáticas a serem resolvidas, e através do brincar é possível que aprendam alternativas para solucioná-las.

Sem dúvida, o ato de jogar e as brincadeiras contribuem na descoberta, na criatividade de forma que o aluno se expressa, investiga, critica e transforma a realidade em sua volta, ampliando ainda mais seus conhecimentos e, assim, adquire a perspectiva expressiva e efetiva, com tendência a um aprendizado ampliado, pois tais recursos permitem que ele aprenda a correlacionar o conteúdo com práticas do brincar. Sendo assim, é bastante relevante adotar o brincar e o jogar como recursos

didáticos, pois a criança tem mais facilidade e compreensão do que constrói e usufrui, quando se disponibiliza um ambiente prazeroso no processo do aprender.

Nesse sentido, é indispensável o profissional da educação infantil saber trabalhar com jogos e brincadeiras, dessa forma, permite que o aluno use sua experiência associada ao conteúdo em estudo, ou seja, ele aprenderá melhor e passará a participar da organização e da coletividade escolar. Educadores do ensino infantil devem ter consciência do verdadeiro sentido do brincar como atividades lúdicas no processo de ensino-aprendizagem, pois vai muito além de ocupar o tempo das crianças. Portanto, precisam manter o foco e desenvolver propostas pedagógicas com efetividade, carinho e sensibilidade, nessa direção, os jogos e brincadeiras são a maior fonte para o processo de ensino-aprendizagem nesta etapa.

O objetivo geral proposto é “Investigar as contribuições dos jogos e brincadeiras para a aprendizagem da criança na educação infantil?”. E os específicos: levantar a relação entre a ludicidade e a aprendizagem na educação infantil; reconhecer o uso de jogos e brincadeiras como recursos pedagógicos na educação infantil; analisar as contribuições dos jogos e brincadeiras na aprendizagem na educação infantil. O enunciado do problema assim ficou expresso: “Quais as contribuições dos jogos e brincadeiras para a aprendizagem da criança na educação infantil?”. Para obtenção dos dados foram adotadas as modalidades de pesquisa bibliográfica e documental, na perspectiva do enfoque qualitativo.

O estudo intenta averiguar o brincar, enquanto processo que pode proporcionar à criança conhecer e desfrutar da sala de aula de forma agradável para sua aprendizagem através das atividades lúdicas. Pretende-se aprofundar os conhecimentos sobre o alcance dos jogos e brincadeiras que proporcionem aos pequenos a estimulação necessária para sua aprendizagem. E contribuir, com os resultados obtidos, para reflexões da comunidade acadêmica sobre o uso desses recursos pedagógicos, por entender que o educador ao incluir tais práticas ensina o aluno a se expressar, conhecer e modificar a sua realidade, passando a entender e a estabelecer regras por si mesmo ou pelo grupo, possibilitando-o de resolver possíveis conflitos gerados no momento do brincar. Enfim, permitindo que os pequenos desenvolvem a imaginação de maneira que eles possam sonhar, sentir, decidir, se aventurar e agir, recriando o tempo e o ambiente da brincadeira, colocando toda sua imaginação em ação e que resulte em mais aprendizagens.

1 LUDICIDADE NO PROCESSO DA APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Nesta seção será abordada como a ludicidade no processo da aprendizagem na educação infantil pode ser favorável para o aprendizado da criança. Para fundamentação serão utilizados os seguintes autores: Colla (2019), Saura (2014), Navarro e Prodócimo (2012), Barros (2009), Oliveira e Francischini (2009), Conti e Souza (2010), Barbosa, Camargo e Mello (2020), Araújo, Ribeiro e Santos (2012), Zaim-de-Mello, Duarte e Sambugari (2020), Queiroz, Maciel e Branco (2006), Knebel (2014), Santos e Chaves (2018).

A ludicidade está relacionada a jogar e a brincar, ou seja, atividades que trabalham de forma divertida a criatividade e a fantasia da criança. Considerando que ela interpreta, conhece e opera sobre o mundo que é naturalmente lúdico. Sendo assim, não se pode de forma alguma ignorá-lo no processo de ensino-aprendizagem, uma vez que proporciona aos pequenos o estímulo da imaginação. De acordo com Colla (2019, p.113) “[...] a ludicidade não pode estar ausente no ensino-aprendizagem da criança, pois a brincadeira é uma experiência de autoprodução, isto é, elas criam e se recriam ao brincar”. Nesse sentido, a ludicidade é realmente essencial para aprendizagem por despertar o interesse e o prazer de participar desse universo.

Ao utilizar a brincadeira a criança passa a ter o poder da imaginação a ponto de usar qualquer objeto como brinquedo, principalmente quando ela acontece de forma espontânea. Assim Saura (2014, p. 167) assinala que “[...] a criança manifesta a sua imaginação na infância com mais vigor, pois é também responsável por auxiliar nas forças formadoras do corpo e da alma do pequeno”. Portanto, é fundamental para organizar e trabalhar com o aprendizado cognitivo e corporal da criança.

Ainda segundo Saura (2014, p. 168),

[...] o imaginário presentifica-se corporalmente no indivíduo e mais fortemente nos movimentos corporais das crianças enquanto brincam espontaneamente, revelando um exercício constante de atualização de imagens e de inserção na cultura humana.

Dessa forma, a criança adquire conhecimentos e habilidades sobre o seu corpo, tendo mais compreensão do mundo e de si mesma. Para isso o professor tem que estar disposto a utilizar o lúdico com qualidade, proporcionando aprendizado no momento do brincar, pois assim a criança aprende de maneira satisfatória e prazerosa, uma vez que o ambiente também contribui para os momentos de brincadeiras. De acordo com Navarro e Prodócimo (2012, p. 638), é preciso que “[...] o ambiente escolar esteja adaptado e construído para e com a criança, e suas necessidades como foco, é muito relevante ao se pensar nas possibilidades de mediação do brincar na escola”. Então, o espaço também tem que ser propício para que as atividades lúdicas possam ser executadas de maneira organizada, sem perder a qualidade do ensino e sem inibir a criança de fazer o que mais gosta e faz parte de sua vida, que é brincar.

O lúdico proporciona o processo da aprendizagem na educação infantil, e contribui sobremaneira para o desenvolvimento cognitivo da criança, e permite para que ela também passe a interagir, descobrir o mundo e apropriar-se de sua cultura. Portanto, para que a ludicidade seja eficaz na aprendizagem da educação infantil, é indispensável o professor conhecer a realidade das crianças através de suas brincadeiras. Segundo Oliveira (2009, p.60), “[...] a brincadeira é vista como atividade essencial, mesmo a principal, ao desenvolvimento infantil [...]”. Pois através das brincadeiras pode-se realmente traçar atividades lúdicas para ajudar na evolução da criança, e analisar a maneira como o pequeno lida com sua imaginação quando está brincando.

É importante ressaltar que a ludicidade pode envolver o recurso de contar histórias juntamente com o brincar, ajudando a criança a lidar com a sua fantasia em relação à realidade. De acordo com Conti e Souza (2010, p.100), “[...] fantasiar é necessário para se ampliar o espaço psíquico e os acessos aos cômodos da mente [...]”, ou seja, ajuda a criança aceitar com mais facilidade a sua realidade, contribuindo para que ela saiba distinguir o que acontece internamente e externamente em sua mente e no ambiente em que vive. Assim de acordo com Conti e Souza (2010, p. 100), “[...] as fantasias se amenizam e a realidade pode ser tolerada mais facilmente [...]”, sendo assim, quando não trabalhada corretamente pode prejudicar o processo de formação do procedimento de aquisição dos símbolos.

Pode-se ressaltar que contar história de forma lúdica permite que as crianças se envolvam mais com o enredo narrado, ela se interessa mais quando pode ouvir e fazer parte da história contada. Segundo Conti e Souza (2010, p.106), “[...] brincar seria necessário para o desenvolvimento psíquico e para o das capacidades criativa, seria estruturante e ampliaria as zonas de relação entre o sujeito e o seu mundo [...]” nesse sentido, brincar é realmente fundamental para o processo de ensino aprendizagem e na formação da criança, uma vez que sua criatividade está sendo ainda mais estimulada.

É importante ressaltar que as experiências adquiridas nas brincadeiras ajudam as crianças a constituírem a cultura lúdica, tornando tudo possível à sua volta. Segundo Barbosa, Camargo e Mello (2020, p. 1), “[...] A cultura lúdica é, antes de tudo, um conjunto de procedimentos que permitem tornar o jogo possível [...]”. Assim, a criança através das brincadeiras, passa a aceitar e compreender melhor o mundo em sua volta. Sendo impossível ignorá-las uma vez que a cultura lúdica é manifestada desde as primeiras manifestações do brincar quando ainda são bebês. De acordo com Queiroz, Maciel e Branco (2006, p.170)

[...] A partir da brincadeira, a criança constrói sua experiência de se relacionar com o mundo de maneira ativa, vivencia experiências de tomadas de decisões. Em um jogo qualquer, ela pode optar por brincar ou não, o que é característica importante da brincadeira, pois oportunizar o desenvolvimento da autonomia, criatividade e responsabilidade quanto a suas próprias ações. [...]

Pois as brincadeiras lúdicas contribuem, também, para que as crianças aprendam a lidar com o mundo, adquirindo experiências que podem ajudá-las a desenvolver a autonomia, sua cultura, sua criatividade e responsabilidade. Mesmo em meio a imaginação e a fantasia as crianças no momento do brincar não deixam o mundo real totalmente de lado. Elas conseguem estar nos dois mundos ao mesmo tempo. Exemplo disso são as brincadeiras que para os professores são consideradas brincadeiras agressivas, mas podem ser também uma forma lúdica de se expressarem.

Segundo Barbosa, Camargo e Mello (2020, p. 2), “[...] as brincadeiras lúdico-agressivas abrangem a brincadeira de luta e se caracterizam por alguma disputa ou confronto, de natureza simbólica e corporal, evidenciando a prevalência de elementos lúdicos juntamente com a busca de excitação, de poder, de combate, de

nonsense e de transformação [...]”. Portanto é importante que o professor saiba mediar essas brincadeiras, uma vez que as crianças em sua imaginação acham que não podem machucar o seu coleguinha, mas essa mediação deve acontecer de forma lúdica, para que os pequenos possam entender que podem acabar machucando mesmo sem ter a intenção.

Nessa direção, o papel do educador é conversar com os alunos sem inibir a sua imaginação, uma vez que eles fazem de conta, sem que esqueçam do mundo real. Sendo assim Barbosa, Camargo e Mello (2020, p. 2) afirmam que “[...] nesse tipo de brincadeira, as crianças incorporam aspectos de sua cultura nas relações lúdicas dentro dos limites estabelecidos entre os pares, cuja complexidade é notada em suas maneiras de fazer e vivenciar o cotidiano, caracterizando traços lúdicos, aliados à comportamentos turbulentos e agonísticos [...]”. Portanto é importante o professor valorizar as experiências vividas pelos seus alunos, uma vez que fazem parte de sua cultura, e que não pode de forma alguma ser ignorada.

De acordo com Queiroz, Maciel e Branco (2006, p.170) “[...] a cultura deve ser compreendida como uma mediação semiótica, que integra o sistema psicológico individual e o universo social das crianças dela participante [...]”. Portanto, a compreensão da cultura lúdica ajuda o professor a entender e trabalhar melhor o universo no qual a criança está inserida enquanto brinca.

Segundo Barbosa, Camargo e Mello (2020, p. 2) “[...] desconstruir representações pejorativas sobre as brincadeiras lúdico agressivas é um desafio necessário, que pode contribuir para a compreensão e valorização dessa manifestação da cultura lúdica para os processos de socialização das crianças. [...]”. Dessa forma o educador tem que ter um cuidado especial ao reprimir o pequeno pela sua escolha da brincadeira no momento da recreação, mas entender e compreender o porquê dessa escolha. Portanto, a ludicidade pode ser complexa quando não analisada sob qual a melhor forma ao lidar com esses tipos de brincadeiras.

As brincadeiras agressivas, principalmente as que exigem força, são mais escolhidas por meninos, e se proibidas por vezes são praticadas escondidas do professor. De acordo com Zaim-de-Mello, Duarte e Sambugari (2020, p. 8) “[...] as brincadeiras de força não ultrapassam um minuto de duração, não são vistas com bons olhos pelos responsáveis e normalmente acontecem nos momentos em que se consegue burlar a supervisão dos adultos [...] “. É por esse motivo que o educar

precisa estar atento às brincadeiras na hora da recreação, até porque se deixar a escolha totalmente livres para as crianças, principalmente para os meninos, suas brincadeiras escolhidas serão sempre as que envolvem força.

O lúdico pode contribuir com as várias formas do brincar no processo do ensino aprendizagem, e nenhuma manifestação no momento da recreação pode ser ignorada, pois passa a ser uma outra forma de compreender como a criança enxerga o mundo a sua volta. Uma vez que o brincar é direito da criança e deve ser garantido para o seu bem-estar. É o que afirma Oliveira Francischini (2009, p. 59) “[...] esse direito deve ser garantido pela família, pela sociedade em geral e pelo poder público para todas as crianças [...]”. Pois é no brincar que as crianças despertam sua imaginação, fantasias, a formação de sua cultura, e é eficaz no processo de aprendizagem na educação infantil.

A aprendizagem precisa da utilização da brincadeira lúdica para melhor desempenhar o papel que a educação precisa exercer nas vidas dos pequenos estudantes. De acordo com Oliveira e Francischini (2009, p. 61),

[...] o brinquedo proporciona às crianças a livre substituição (capacidade de substituir um objeto pelo outro). Essa capacidade possibilita à criança atingir uma definição funcional de conceitos e objetos, desenvolver o pensamento abstrato e aprender regras, valores e modelos dos adultos [...]

Assim, pode-se compreender a importância da brincadeira lúdica no processo de ensino-aprendizagem, pois pode-se estudar e planejar a melhor maneira para envolver as crianças neste processo, sem prejudicar ou ignorar o que sabem fazer de melhor, que é brincar, imaginar e fantasiar. De acordo com Conti e Souza (2010, p.112), “[...] A natureza do brincar como convite e como meio de se convocar o inconsciente no exame diagnóstico seria o indicativo da relação entre o ego e a possibilidade de se articular o mundo da fantasia com o mundo da realidade [...]”. Portanto, não se pode deixar de forma alguma de fora do ensino-aprendizagem na educação infantil a criatividade da criança, e sua imaginação e fantasia, e o brincar ajuda muito a entender o universo imaginário e fantasioso dos pequenos.

Oliveira e Francischini (2009, p. 63) reconhecem que “[...] podemos conhecer várias brincadeiras e jogos que estão presentes no cotidiano das crianças. Em muitas delas, participamos em conjunto, num processo de constante aprendizado para ambos [...]”. Assim, é importante ressaltar que o lúdico de fato é muito

importante na vida do educando e do educador, pois ambos estão em constante processo de aprendizagem.

A ludicidade possibilita momentos de experiências em que as crianças podem envolver-se consigo mesmas e com outros, em ações mediadas pela fantasia e pela imaginação, possibilitando novas percepções e novos significados. De acordo com Conti e Souza (2010, p. 101) “[...] O lúdico e o brincar não são considerados aqui simples atividades desprovidas de importância. Assim, o brincar perde o caráter de superficialidade e de condição infantil, e adquire o significado de função e condição universal. [...]”. Ou seja, através do ato de brincar que se adquire inúmeras informações sobre a criança, que podem ser um auxílio para o educador na hora de elaborar as atividades.

É no brincar que a criança encontra possibilidades de se comunicar com o mundo e como consequência esse “mundo” também encontra possibilidades de se comunicar com ela através da utilização dessas atividades lúdicas. Sendo assim, Barbosa, Camargo e Mello (2020, p. 1) afirmam que “[...] a brincadeira constitui-se na condição lúdica que propicia à criança experiências em diferentes contextos socioculturais, exigindo um olhar sensível à sua complexidade [...]”. Desse modo, as brincadeiras e jogos contribuem para desenvolver a ludicidade no processo ensino-aprendizagem na educação infantil, uma vez que fazem parte do universo da criança, desde quando ela é um bebê e, desse modo, permitir acesso aos “outros mundos” que constituem a realidade.

De acordo com Santos e Chaves (2018, p. 2) “[...] Na Educação Infantil, a ludicidade torna-se a estratégia ideal para promoção do processo de aprendizagem, uma vez que a criança aprende brincando através do contato com o universo lúdico. [...]”. De acordo com Knebel (2014, p. 276)

[...] as atividades lúdicas, quando bem direcionadas em sala de aula, tornam-se uma ferramenta pedagógica que os docentes podem e devem utilizar para desenvolver a aprendizagem de seus alunos, visto que através da ludicidade os alunos poderão aprender de forma mais prazerosa, concreta e, conseqüentemente, mais significativa, culminando em uma educação de qualidade. [...]

Sendo assim a ludicidade tem que estar presente nas atividades propostas pelo educador, proporcionando ao mesmo tempo experiências prazerosas e significativas. Santos e Chaves (2018, p. 2) afirmam que “[...] que a proposta do

lúdico na sala de aula, assegurada pelos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) faz com que o processo de ensino aprendizagem se concretize dentro de um ambiente harmonioso e propício para a criança. [...]”. Nessa direção, o educando precisa ser estimulado e se sentir valorizado no processo de ensino-aprendizagem, pois o brincar lúdico torna a aula ainda mais atrativa e prazerosa para as crianças, sem contar que contribui para o desenvolvimento cognitivo.

Knebel (2014, p. 276) afirma que “[...] a criança, quando colocada em contato com a maneira lúdica de aprender, desenvolve sensações e emoções fundamentais para o seu desenvolvimento integral. [...]”. Ou seja, na atividade lúdica, o que importa não é apenas o produto da atividade, o que dela resulta, mas a própria ação, os momentos vividos pelas crianças, nos quais elas possam se expressarem.

Segundo Santos e Chaves (2018, p. 5) “[...] é necessário que os professores explorem cada vez mais a ludicidade dentro do contexto escolar, fazendo do ato de brincar um hábito diário e produtivo para a prática docente. [...]”. Portanto, o educador ao inserir as atividades lúdicas no contexto escolar, deve ter clareza para quem serão destinadas, pois deve sempre buscar o interesse das crianças, a realidade delas, o que se quer alcançar, que mensagem quer passar, ou seja, devem ser levadas em considerações as necessidades delas.

Pois através das atividades lúdicas o processo de ensino-aprendizagem na educação infantil será de qualidade. Segundo Knebel (2014, p. 278)

[...] através da atividade lúdica, a criança formula conceitos, seleciona ideias, estabelece relações lógicas, integra percepções, faz estimativas compatíveis com o crescimento físico e desenvolvimento e, por meio dela vai se socializando com as demais crianças, aprende a respirar regras e limites, sabendo lidar com situações e perda ou ganho mais natural possível. [...]

Santos e Chaves (2018, p. 6) também declaram que:

[...] brincar torna-se uma atividade naturalmente concebida como responsável pelo aperfeiçoamento significativo da criança ao meio que vive, aprender brincando é satisfatoriamente mais interessante ao universo infantil do que aprender realizando exercícios didáticos tradicionais. [...]

Envolver as atividades no brincar contribui para que os educandos aprendam com mais facilidade, pois brincando a criança terá mais interesse e satisfação para realizar as atividades propostas pelo educador. Nesse sentido, ao adotar essas

medidas os professores valorizam as necessidades das crianças facilitando o acesso ao conhecimento de mundo.

Portanto, é importante e essencial o educador observar atentamente seus alunos e ouvi-los, pois é indispensável que haja essa troca de informações e conhecimentos. O professor precisa, nessa perspectiva, atuar de forma lúdica para entender melhor o universo em que seus alunos vivem, e ele só conseguirá alcançar esse objetivo no quando incluir o brincar na sua prática de ensino. No momento em que o educador conhece a necessidade do seu aluno, ele consegue fazer com que ele se torne protagonista da sua aprendizagem. De acordo com Knebel (2014, p.275)

[...] é fundamental que os profissionais que atuam na educação infantil sejam habilitados, que incluam em suas práticas técnicas que valorizem o lúdico e proporcionam jogos, danças, brincadeiras e desenhos capazes de instruir no sentido de dar condições de o educando desenvolver noções de regras, espaço e tempo, além do fato de divertir e instigar a imaginação e a criatividade, aumentando as possibilidades de interação com o outro e com o mundo. [...]

Por isso é essencial o professor estar sempre em busca de melhores formas de envolver o lúdico em sua prática educativa, favorecendo sempre as experiências vividas pelas crianças no processo de ensino-aprendizagem na educação infantil. É importante no contexto escolar oferecer aos estudantes um ambiente adequado para que eles possam ter prazer em aprender, fazer parte desta escola e se sintam bem acolhidos. Porque o modo como o ambiente é organizado pode influenciar e muito a aprendizagem da criança. Santos e Chaves (2018, p. 3) reconhecem que

[...] dessa maneira, poderão utilizar o lúdico em suas práticas docentes de forma significativa, transformando o espaço escolar num ambiente acolhedor, harmonioso, propício para as atividades educativas pensadas e preparadas para a Educação Infantil [...]

Portanto, é importante que o ambiente escolar esteja sempre em boas condições, limpo e com espaço suficiente para que as atividades sejam executadas com prazer, principalmente a área da recreação. Isso contribui para que as crianças tenham prazer em ir à escola e ficam mais acessíveis para aprender.

Santos e Chaves (2018, p. 5) ressaltam ainda que “[...] na educação infantil o simples brincar contribui para o desenvolvimento da criança com o mundo que o

rodeia. Para tanto, brincar é uma atividade essencialmente infantil e as crianças se expressam através das brincadeiras. [...]”. Nesse ato, a criança desenvolve sua imaginação, autoestima, amplia sua percepção sobre o mundo, elabora suas emoções e sua consciência sobre as determinações sociais, brincando ela adquire experiências e incorpora valores.

Não se pode deixar de fora a tecnologia do processo de ensino na educação infantil, pois se bem utilizada pelo educador pode, ludicamente, contribuir de modo significativo na aprendizagem do aluno. Na medida em que pode estimular o pensamento lógico, crítico e criativo das crianças, ou seja, a utilização de jogos, vídeos, animações e outros meios digitais ajudam a melhorar o nível de engajamento dos alunos.

De acordo com Zaim-de-Melo, Duarte e Sambugari (2020, p.3) “[...] os avanços da tecnologia, materializados principalmente em jogos eletrônicos, ganharam importância nas atividades das crianças. [...]”. Além de propiciar aos educandos momentos de entretenimento e lazer, os jogos eletrônicos, também, podem contribuir no desenvolvimento das habilidades cognitivas e motoras das crianças, tais como: atenção, interação, memória, raciocínio lógico, tomadas de decisões, planejamento, dentre outras.

Araújo, Ribeiro e Santos (2012, p. 6) afirmam que “[...] no caso de jogos educacionais digitais ou softwares educacionais, a interação permitida entre conteúdo e aluno e a possibilidade de aprender usando recursos digitais pode favorecer a apreensão de conteúdo e o interesse pela atividade. [...]”. O acesso a essas ferramentas digitais pode fortalecer a aprendizagem, ajudando a criança a desenvolver suas habilidades digitais, além de tornar as aulas mais dinâmicas. Mas vale ressaltar: ainda existem escolas e crianças que não têm acesso a esses recursos digitais.

A tecnologia jamais pode ser vista como algo totalmente negativo para o processo de ensino-aprendizagem, pois ela também pode ser uma grande aliada e proporcionar o melhor desenvolvimento cognitivo da criança, pois também faz parte da cultura lúdica das que têm acesso. De acordo com Zaim-de-Melo, Duarte e Sambugari (2020, p.20) “[...] a mídia está presente muito mais na casa das crianças, como televisões e antenas parabólicas, smartphones e wi-fi, na escola, esses recursos são poucos utilizados, tanto nas aulas quanto nas horas de lazer. [...]”.

No entanto, deve-se reconhecer que ainda existem educadores que resistem às novas tecnologias, enxergando apenas o lado negativo, como uma forma totalmente prejudicial para aprendizagem e educação do aluno. Por outro lado, e mesmo em meio a tantos avanços ainda existem educadores que não têm acesso a essas inovações tecnológicas devido ao lugar onde moram, ou não dispõem de boa qualidade para acesso ou de equipamentos para que realmente possam utilizar esses recursos. Além de outros que desconhecem questões básicas do uso e aqueles que não detêm condições econômicas que limitam todos os demais fatores descritos.

Araújo, Ribeiro e Santos (2012, p. 5) afirmam que:

[...] o ensino por meio das tecnologias interativas pode provocar uma mudança revolucionária nos processos de ensino-aprendizagem, visto que o material produzido com essas tecnologias contém recursos (cores, sons, movimento e outros aspectos atrativos) que têm dinamismo e a interação como palavras-chaves. [...]

A escola que tem acesso a essas tecnologias sabe o quanto é importante o professor passar a acompanhar e entender o universo tecnológico para que possa conhece-lo melhor, e sabe como ele pode contribuir de forma lúdica para uma aprendizagem mais interativa, e despertar ainda mais o interesse dos alunos para as atividades e conteúdos propostos. Araújo, Ribeiro e Santos (2012, p. 5) afirmam que:

[...] nesse novo contexto, todos ganham novos papéis: os professores saem das salas de aula e invadem os laboratórios de informática para trabalhar com novas ferramentas (os Objetos de Aprendizagem – OAs) e os alunos, experientes no trato com as tecnologias, compartilham conhecimentos entre si e com o próprio professor [...]

Portanto, uma boa aula com o uso da tecnologia deve ser bem planejada, pois tem realmente muito a contribuir com o ensino-aprendizagem da criança, uma vez que ela faz parte do universo do brincar das crianças. Pois de acordo com Santos e Chaves (2018, p.6):

[...] sendo uma prática lúdica com aparo legal passando pela Declaração Universal dos Direitos da Criança no ano de 1959 desde a Constituição Federal do Brasil (1988) até os atuais Parâmetros Curriculares Nacionais (1997), passando pela Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional

(1996), e tendo uma abrangência mais clara dentro do Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) [...]

Portanto, a ludicidade é essencial para o processo de aprendizagem da educação infantil, pois é o direito de toda criança vivenciar suas experiências através do brincar. E cabe a todos os envolvidos nesta modalidade de ensino contribuir para que esteja presente no ato de ensinar para que a aprendizagem seja alcançada.

2 JOGOS E BRINCADEIRAS COMO RECURSOS PEDAGÓGICOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Nesta seção serão abordados jogos e brincadeiras como recurso na educação para aprendizagem e suas potencialidades, e de forma significativa o uso que faz toda diferença no momento de ensinar e do aprender. A elaboração dos argumentos será fundamentada nos seguintes autores: Siqueira, Wiggers e Souza (2012), Kishimoto (2014), Barros (2009), Savio (2017), Bondioli (2017), Kishimoto e Santos (2016), Santos e Chaves (2018), Pfeitar, Rombe e Santos (2009), Silva e Rubio (2014), Zaim-de-Melo, Duarte e Sambugari (2020), Queiroz, Maciel e Branco (2006), Pereira e Sousa (2009), Freitas (2010), Oliveira e Francischini (2009), Clemente (2019), Santos (2016), Vieira e Andrade (2010), Queiroz, Maciel e Branco (2006), Knebel (2014), Clemente (2019).

Os jogos e brincadeiras são atividades lúdicas usados como recursos pedagógicos, que permitem ao aprendiz construir o seu próprio mundo, trazendo para sua realidade situações do seu universo imaginário. De acordo com Siqueira, Wiggers e Souza (2012, p. 315), “[...] os jogos e brincadeiras são mecanismos de aprendizagem, que se caracteriza como um momento de descoberta da realidade por parte da criança de maneira espontânea e expressiva”. Dessa forma, contribuem para o crescimento e interação da criança, porque o brincar também o auxilia a superar com facilidade os problemas e situações do cotidiano.

Além do mais, utilizar jogos e brincadeiras como recursos podem de forma significativa ensinar e auxiliar a criança a entender e aceitar as diversidades, ou seja, ela passa a respeitar a diferença. De acordo com Kishimoto (2014, p. 86)

[...] não pode adotar o brincar que não possa atender as diferenças individuais, as preferências étnicas das famílias, a cultura popular de diferentes segmentos da população, as escolhas de meninos e meninas, as geografias diversas que abrangem os lugares em que vivem as crianças que brincam. [...]

Pois na escola passam a conviver com outras crianças que têm crenças, culturas, o modo de agir diferentes das delas, enfim, através dos jogos e brincadeiras pode-se ensinar as crianças a respeitar as diferenças, assim elas interagem, socializam e ainda aprendem sobre as culturas e as crenças de seus

colegas. Kishimoto (2014, p. 86) afirma que “[...] a sociedade, em cada tempo e espaço, oferece recursos do mundo natural, social e cultural que são utilizados pelas crianças em suas temporadas de brincadeiras”. Os jogos e brincadeiras como recursos pedagógicos são essenciais para o desenvolvimento da aprendizagem e não podem de forma alguma estar longe da realidade da criança. O brincar e o jogar estimulam a espontaneidade, facilitando o conhecimento tanto individual quanto coletivo, auxiliando a lidar com as emoções, a interagir e entender o mundo em volta.

As brincadeiras e jogos são indispensáveis na educação infantil, por esta razão não se pode haver barreiras para execução desses recursos pedagógicos, pois é através deles que as crianças vão vivenciar a interação entre os pares. De acordo com Chaves e Santos (2017, p.7) “[...] os jogos e brincadeiras no espaço escolar precisam estar significativamente interligados com os objetivos pedagógicos para que possam gerar aprendizagem, promovendo a interação entre os sujeitos participantes do ambiente educativo [...]”. Portanto, podem potencializar a compreensão do conhecimento, relacionando vários aspectos do desenvolvimento humano. Isso quer dizer que ajudam a criança a desenvolver suas funções psicológicas superiores ampliando suas capacidades.

O jogo e a brincadeira sempre fazem parte da infância, porque desde bebê se começa a descobrir o mundo lúdico, de forma que a criança conhece o meio em que vive, desenvolve suas habilidades, criatividade, inteligência e imaginação. De acordo com Pfeitar, Rombe e Santos (2009, p.250) “[...] O brincar é parte integrante da infância e, à medida que vão crescendo, as crianças trazem para as suas brincadeiras o que veem, escutam, observam e experimentam, combinando os diversos conhecimentos a que tiveram acesso [...]”. É no brincar que as crianças usam o faz de conta, e levam para suas brincadeiras os seus anseios, medos e dificuldades, dessa forma, estimula a sua imaginação a fantasia, favorecendo como elas interpretam e redefinem o mundo real.

Zaim-de-Melo, Duarte e Sambugari (2020, p.10) assinalam que

[...] por meio do jogo simbólico, a criança pode criar um universo sem regras e penalidades do mundo dos adultos, transformando a realidade e expressando o desejo de como que gostaria que está fosse, ao mesmo tempo em que desenvolve mecanismos psicológicos para compreendê-la melhor, adaptar-se a ela ou mesmo transformá-la [...]

Sendo assim, é importante ressaltar que os jogos simbólicos ou conhecido como o faz de conta integram uma modalidade da brincadeira, na qual a criança usa a imaginação e fantasia para viver, criar e recriar o universo através das situações do cotidiano. De acordo com Silva e Rubio (2014, p. 11):

[...] por meio do jogo simbólico, a criança passa a dar diferentes significados a um único objeto. Um pedaço de pau pode ser uma bengala ou uma boneca que se embala ou um pedacinho de madeira e um pente e logo vira um sabonete. É a imaginação deles fazendo valer do convívio com os adultos. [...]

Este recurso pedagógico ajuda a criança assimilar a realidade, através da resolução de conflito, da compreensão de necessidades não satisfeita, ou simples inversão de papéis. Dessa forma o aprendiz exercita sua criatividade e desenvolve habilidades e linguagens. De acordo com Freitas (2010, p. 146):

[...] Ao jogar simbolicamente ou imaginar e imitar, a criança cria um mundo em que não existem sanções, coações, normas e regras, provenientes do mundo dos adultos, o que possibilita a ela transformar sua realidade com o objeto de atender as suas necessidades e desejos. Evidenciam-se, assim, a importância da função simbólica como um meio que permite à criança expressar seus desejos, conflitos, etc. e adaptar-se gradativamente ao meio em que vive [...]

Nesse sentido, o resultado do jogar simbolicamente permite à criança adaptar-se com mais tranquilidade, ou seja, com menos conflito no ambiente em que vive. Portanto, os jogos e as brincadeiras são recursos pedagógicos enriquecedores para o desenvolvimento infantil no processo de ensino aprendizagem da educação infantil, facilitando a formação integral da criança e o atendimento de suas necessidades.

Segundo Pereira e Sousa (2009, p. 6), “[...] podemos observar a importância da presença de jogos e brincadeiras no processo de ensino-aprendizagem no desenvolvimento da criança na educação infantil. Sendo assim, atividades lúdicas são fontes de desenvolvimento e aprendizagem. [...]”. Por isso, é necessário adotar esses recursos nas atividades escolares, pois a criança se desenvolve e interage de forma significativa, e quando o brincar faz parte da sua aprendizagem, ela tem mais interesse em estudar. Esses recursos não podem ser esporádicos e devem fazer parte da rotina escolar, e ser inseridos no cotidiano da criança na escola.

De acordo com Queiroz, Maciel e Branco (2006, pa. 178)

[...] A brincadeira oferece às crianças uma ampla estrutura básica para mudanças das necessidades e tomada de consciência: ações na esfera imaginativa, criação das intenções voluntárias, formação de planos da vida real, motivações intrínsecas e oportunidade de interação com o outro, que sem dúvida contribuirão para o seu desenvolvimento. [...]

Sendo assim, não se pode separar a criança do brincar, do jogar, pois só tem benefícios para a aprendizagem, e desenvolvimento, pois este recurso estimula a imaginação e criatividade. Portanto, é importante ressaltar o papel do professor como mediador dos jogos e brincadeiras. Segundo Pereira e Sousa (2009, p. 6)

[...] Os jogos e brincadeiras são excelentes recursos pedagógicos em que o professor deve utilizá-los na sala de aula, esses recursos devem ser usados não apenas como diversão, mas também como meio para construção de conhecimentos em situações formais de aprendizagem [...]

Os educadores precisam compreender a importância da mediação, pois através do jogar e do brincar o professor observa o que seu aluno precisa, e assim pode planejar atividades lúdicas e jogos direcionados para as suas necessidades, e estimulá-lo de forma lúdica e prazerosa, para no aprender brincando sentir-se protagonista do seu próprio saber. Assim, o educador mediador deve utilizar-se dos jogos e brincadeiras não apenas com o fim de proporcionar diversão para as crianças, mas para conseguir proporcionar a construção do conhecimento, ou seja, elas aprendem brincando e o educador também ensina brincando. De acordo com Pereira e Sousa (2009, p. 7)

[...] O professor pode desempenhar um importante papel na realização dos jogos e brincadeiras, para isso ele precisa discernir quando deve intervir ou apenas observar, integrar-se como participante, dá informações ou discutir de forma crítica, selecionar quantidade e variedades de materiais, possibilitando o acesso a todos. [...]

Ou seja, se constituir um mediador que possa realmente envolver o jogar e o brincar no processo de ensino-aprendizagem, e poder ajudar a criança a desenvolver suas habilidades e a interação. Cabe ao professor ser um a mais a reconhecer que o brincar é um direito da criança e que essa prática deve se fazer presente no dia a dia. A ele também cabe compreender a importância de saber observar, assim como o momento de intervir e, principalmente, desempenhar o seu papel de mediar, e saber que o jogo e a brincadeira devem possibilitar o acesso de todas as crianças para evitar qualquer tipo de exclusão. É importante salientar que

cada criança tem interesses e necessidades de acordo com sua faixa etária, e que esse também é um fator importante no processo de garantir o acesso às brincadeiras e jogos.

De acordo com Queiroz, Maciel e Branco (2006, p.169), “[...] a brincadeira está colocada como um dos princípios fundamentais, defendida como um direito, uma forma particular de expressão, pensamento, interação e comunicação entre as crianças. [...]”. Sendo assim entende-se que o brincar não é apenas um simples passatempo da criança, mas um direito que pode ser utilizado como recurso para o desenvolvimento motor, social, emocional e cognitivo. A brincadeira é um princípio fundamental e é uma atividade essencial para as crianças. Metaforicamente é uma porta para perceber, sentir e principalmente experimentar o mundo.

O jogar e o brincar precisam ser inseridos no ensino aprendizagem de forma desafiadora e prazerosa para o educando, pois ele precisa ser estimulado para desenvolver suas habilidades. De acordo com Pereira e Sousa (2009, p 7) “[...] ao utilizar jogos e brincadeiras como recurso pedagógico deve planejar a sua aplicação, para que possa desafiar o aluno abrir sua mente para descoberta, além de sistematizar o conhecimento e o que foi construído. [...]”. As atividades lúdicas que envolvem jogos e brincadeiras precisam levar o aluno a raciocinar, interagir, ou seja, para torná-lo um investigador capaz de resolver situações do dia a dia com resiliência, pois a sua aprendizagem apresenta desafios que precisam ser enfrentados.

Segundo Queiroz, Maciel e Branco (2006, p.172):

[...] A brincadeira é de fundamental importância para o desenvolvimento infantil na medida em que a criança pode transformar e produzir novos significados. Em situações dela bem pequena, bastante estimulada, é possível observar que rompe com relação subordinada ao objeto, atribuindo-lhe um novo significado, o que expressa seu caráter ativo, no curso do próprio desenvolvimento [...]

Os jogos e as brincadeiras podem ajudar a criança a formar o caráter, a ética, levando-a entender tudo o que se passa, o que está acontecendo em sua volta. Sendo assim, para Queiroz, Maciel e Branco (2006, p. 172) “[...] A importância do brincar para o desenvolvimento infantil reside no fato de esta atividade contribuir para a mudança na relação de criança com objetos, pois estes perdem sua força determinante na brincadeira. [...]”. Porque nele, ela aprende a partilhar, se

relacionar e a conviver. Através das brincadeiras os educandos se percebem, aprendem e criam linguagens. Nesse sentido, vale ressaltar o aspecto potencializador das aprendizagens que o brincar possui, enquanto elemento pedagógico capaz de divertir e ensinar.

Oliveira e Francischini (2009, p. 60) destacam “[...] a importância do brinquedo na brincadeira e no jogo. A atividade lúdica da criança com a utilização de objetos (brinquedos), no entanto, nem sempre depende da definição das formas que esses instrumentos apresentam. [...]”. Ou seja, o brinquedo estimula a representação de imagens que evocam aspectos da realidade, e representado por um objeto é sempre um suporte de brincadeira, exercendo a função de estimulante para deixar fluir o imaginário infantil. Segundo Queiroz, Maciel e Branco (2006, p. 172)

[...] as crianças usam objetos para representar coisas diferentes do que realmente são: pedrinhas de vários tamanhos podem ser alimentos diversos na brincadeira de casinha, pedaços de madeira de tamanhos variados podem representar diferentes veículos na estrada. [...]

O brincar ajuda a criança a expressar suas emoções e necessidades para compreender e ser entendida por aqueles que com ela convivem. Pode-se realmente conhecer muito sobre ela através do brincar e jogar e, desse modo, com o planejamento tornar suas vivências e aprendizados mais tranquilos, mesmo diante das dificuldades.

De acordo com Knebel (2014, p 284), “[...] O brincar está na essência do processo de construção social da personalidade da criança. Pela brincadeira, objetos e movimentos são transformados e as relações sociais em que a criança está imersa são elaboradas, revividas, compreendidas. [...]”. Portanto, é no brincar que a criança encontra oportunidade de explorar e interagir, e expressar sua espontaneidade diante da brincadeira a tornar-se um ser pensante, emotivo e social, capaz de aprender de superar desafios. Entende-se que a construção social da personalidade de uma criança que brinca, ocorrerá através da experiência da imaginação e criação, por estas vias a criança poderá produzir novos significados para sua realidade.

De acordo com Silva e Rubio (2014, p.13), “[...] a brincadeira favorece a autoestima das crianças, auxiliando-as a superar progressivamente suas aquisições de forma criativa. [...]”. A formação da autoestima ocorre quando as brincadeiras

favorecem à formação pessoal por meio de brincadeiras lúdicas e atraentes que desafiem, encorajem a criança na descoberta do eu e do mundo. Nesse contexto, no qual músicas, faz-de-conta, cores, formas, rodas de conversas são mediadas para atrair e acolher a criança, as aprendizagens ocorrem naturalmente.

A criança ao chegar na escola já traz uma autoestima em construção, mas nem sempre essa construção está ocorrendo de maneira saudável, nesse sentido, é papel da escola, através da rotina de jogos e brincadeiras, proporcionar a criança um ambiente organizado pedagogicamente para levá-la a compreender seu espaço e importância no mundo, a partir da diversão, do diálogo e da reflexão. Segundo Queiroz, Maciel e Branco (2016, p. 170)

[...] Como a criança é um ser em desenvolvimento, sua brincadeira vai se estruturando com base no que é capaz de fazer em cada momento. Isto é, ela aos seis meses e aos três anos de idade tem possibilidades diferentes de expressão, comunicação e relacionamento com o ambiente sociocultural na qual se encontra inserida. Ao longo do desenvolvimento, portanto, as crianças vão construindo novas e diferentes competências, no contexto das práticas sociais, que irão lhes permitir compreender e atuar de forma mais ampla no mundo [...]

A criança está inserida em um contexto histórico e social, e sofre influências, mas é necessário salientar a capacidade extraordinária que a criança tem de reinventar e, conseqüentemente, mudar a maneira de ver e viver no mundo. De acordo com Santos (2016, p.29),

[...] O brincar potencializa o desenvolvimento, pois a criança aprende a conhecer, aprende a fazer, aprende a conviver e, ainda, aprende a ser. Estimula a autoestima, a confiança, a criatividade, a curiosidade, a autonomia, a linguagem gerando uma maturação de novos conhecimentos e aprendizagens. O adulto e, principalmente, os pais devem se conscientizar que, enquanto seus filhos estão brincando na escola, eles estão aprendendo [...]

É nesse contexto que a escola desempenha seu papel de formador e não pode se desempenhar com excelência sem garantir o brincar que é um princípio, um direito da criança. Santos (2016, p 24) enfatiza que,

[...] o brincar deve ser parte integrante de sua educação. Não se deve esquecer que o brincar é uma necessidade física e um direito de todos. Uma experiência humana e complexa. Na Constituição Federal de 1988, em seu artigo 227, relata os direitos fundamentais da criança: o direito à dignidade, à educação, à saúde, ao lazer, à alimentação, à profissionalização, à cultura, ao respeito, à vida, à liberdade e à convivência

familiar e comunitária. São direitos que devem ser respeitados pela família, pela sociedade e também pelo Estado [...]

É importante ressaltar que a qualidade dos jogos e brincadeiras com a finalidade de constituir a autoestima, de auxiliar na formação da identidade da criança é essencial. Segundo Clemente (2019, p 36),

[...] É nesta perspectiva que o mesmo autor identifica quatro normas necessárias na intervenção da formação da autoestima. Essas normas passam por, primeiramente, o educador ou professor abandonar expressões com sentido pejorativo, como, por exemplo, a desvalorização da personalidade da criança ou do aluno; desenvolver os seus valores pessoais e as suas qualidades, uma vez que, não podemos nem devemos passar uma imagem do que não temos verdadeiramente desenvolvido; construir uma imagem de autopercepção otimista e, por fim, aproveitar qualquer vitória da criança ou aluno, partindo de factos reais e da sua condição positiva [...]

Para isso, primeiramente, a escola precisa compreender os jogos e brincadeiras como recursos pedagógicos que devem ser pensados e organizados com objetivos e finalidades. E o professor não pode ignorar de forma alguma esses recursos que só têm a facilitar no processo de ensino aprendizagem das crianças na educação infantil. De acordo com Vieira e Andrade (2010, p. 70)

[...] nunca se deve esquecer que brincar é altamente importante na vida da criança, primeiro por ser uma atividade na qual ela já se interessa naturalmente e, segundo, por desenvolver suas percepções, sua inteligência, suas tendências à experimentação, seus instintos sociais. [...]

Notável é como o ato de brincar torna a vida de uma criança tão rica de informações e experiências, e mostrar como a brincadeira pode transformar tudo que está a sua volta é algo que a faz criar e imaginar sem medo, e ainda a brincadeira pode ajudar a melhorar o ambiente. De acordo com Santos (2016, p. 28)

[...] Cabe ao educador criar um ambiente que motive a criança a brincar em grupo e não só a reproduzir conteúdo para os alunos nas aulas. É preciso motivação para que a criança aprenda. Deve-se ainda oferecer um espaço estruturado para brincar, permitindo um enriquecimento das competências imaginativas e criativas. É importante que a brincadeira faça parte do plano de aula da escola [...]

A criança que chega à escola com sentimento de inferioridade, resultado muitas vezes da sua condição social, é levada a compreender de modo avesso a diversidade existente no mundo, porque aprende que essa diversidade está

representada pela cor da pele, tipo de cabelo, condição social e tantas outras, porém, essa diversidade não as classifica, e ela precisa saber disso. Segundo Pereira e Sousa (2009, p. 7),

[...] Assim, para realização do brincar é preciso que o professor tenha conhecimento das contribuições de jogos e brincadeiras para a criança. Esse professor deve ter consciência que por meio da brincadeira a criança aprende, se socializa se integra ao grupo, assimila regras, desperta a imaginação, encontra pares e interage, dentre outras possibilidades. Vale ressaltar que este profissional deve saber usá-los e orientá-los a utilizar os jogos e as brincadeiras nas aulas como recurso pedagógico. O professor não se deixe levar por uma liberdade de exploração, ou seja, simplesmente deixar os alunos em determinado espaço brincando sem nem uma orientação e consciência de suas ações [...]

É evidente que, para alcançar esse propósito, os jogos e as brincadeiras selecionadas pelo mediador devem ter um cunho pedagógico que ensine as crianças a interagir com respeito diante das diversidades culturais e etnias. Como ponto de partida é a inclusão do brincar na proposta pedagógica da escola, partindo do princípio do direito e da importância do desenvolvimento da função simbólica. De acordo com Freitas (2010, p. 149),

[...] Por meio do jogo simbólico, ou brinquedo de faz-de-conta, o aspecto afetivo ganha uma dimensão ainda maior quando a criança consegue utilizar, com liberdade, os seus poderes individuais para reproduzir as suas ações pelo prazer de oferecê-las em espetáculo, a si própria e aos outros, ou para, diante de situações penosas ou desagradáveis, conseguir compensá-las ou aceitá-las após revivê-las mediante uma transposição simbólica [...]

Vale ressaltar que ainda há muita resistência no ambiente educacional sobre a implementação do brincar na rotina da escola. Infelizmente, a crença de que brincadeiras são alguns momentos de lazer sem nenhuma finalidade educativa persiste na cultura educacional brasileira. Segundo Oliveira e Francischini (2009, p.59),

[...] O conceito de infância presente no ECA tem delimitado idade, reconhecido a condição especial de desenvolvimento da criança e assegurado direitos, dentre eles, o brincar; dessa forma, é um elemento fundamental na estruturação de infâncias. Diante de tal condição, esse direito deve ser garantido pela família, pela sociedade em geral e pelo poder público para todas as crianças. [...]

Essa crença, apesar de ainda persistir na sociedade vem sendo desconstruída a partir de fundamentações teóricas, principalmente sobre a importância do símbolo, cada vez mais o brincar livre e o brincar direcionado vem crescendo no espaço educativo e contribuindo para a construção de aprendizagens mais significativas. Espera-se que como direito, a prática do brincar se torne realidade e rotina em todas as escolas brasileiras, segundo Clemente (2009, p. 33), “[...] dessa forma, permite que a criança compreenda o papel do adulto e possa aprender comportar-se e a sentir como ele para se preparar para a entrada dos adultos. [...]”. Portanto, através do brincar a criança vai desconstruindo e construindo saberes que definirão o adulto que ela será. De acordo com Viera e Andrade (2010, p.59),

[...] A criança adora imitar os adultos e participar de pequenas tarefas, devendo isto ser valorizado e estimulado pelas pessoas que a cercam. O brincar não se limita à simples ação de brincar: contribui para a formação intelectual e social, principalmente quando se trata a espontaneidade da criança como algo inerente, próprio de cada um que busca caminhos para a construção do saber [...]

A criança sempre está em constante observação para as pessoas que estão em sua volta, e é impressionante como ela transfere para suas brincadeiras essas impressões de maneira imaginativa e criativa. Segundo Vieira e Andrade (2010, p. 59): “Ao brincar, as crianças podem explorar, imitar, representar, repetir, simbolizar suas experiências e vivências, sejam elas reais, elaborando-as e compreendendo-as. [...]”. Portanto, é através do brincar que as crianças se aproximam do mundo adulto, elas resolvem conflitos fora dos seus universos imaginários que não conseguiram resolverem ou lidarem, é brincando e jogando que vão aprender todos os dias a superar os desafios.

De acordo com Queiroz, Maciel e Branco (2006, p. 170) “[...] A maioria dos autores afirma que ela é desenvolvida pela criança para o seu prazer e recreação, mas também permite a ela interagir com pais, adultos e coetâneos, bem como explorar o meio ambiente. [...]”. É notável que jogos e brincadeiras ajudam as crianças a construir o seu mundo, pois são recursos que ajudam os alunos desenvolverem habilidades no processo de ensino aprendizagem na educação infantil.

Finalmente, os jogos e brincadeiras são recursos pedagógicos aliados para uma educação de qualidade e que vai ao encontro com os interesses e necessidades da criança, assim, são grandes aliados, também, para favorecer o desenvolvimento nos aspectos cognitivos, social, afetivo e motor, tendo em vista que são as manifestações mais naturais dos pequenos e que são essenciais nessa fase da vida.

3 AS CONTRIBUIÇÕES DE JOGOS E BRINCADEIRAS NA APRENDIZAGEM DA EDUCAÇÃO INFANTIL

Nesta seção pretendo mostrar a importância dos jogos e brincadeiras na educação infantil, como as crianças brincam para aprender ou aprendem brincando, e como os jogos e brincadeiras podem contribuir no desenvolvimento da aprendizagem de forma significativa e com qualidade. Para fins de fundamentação adotarei os seguintes teóricos: Savio (2017), Siqueira, Wiggers e Souza (2009), Navarro e Prodócimo (2012), Bondioli (2017), Barros (2009), Knebel (2014), Santos (2018), Pereira e Sousa (2015), Clemente (2019), Santos (2016), Dallabona e Mendes (2004), Kishimoto (2002), Cordazzo e Viera (2007), Santos (2018), Pereira e Sousa (2015), Knebel (2014), Santos e Chaves (2018).

A contribuição dos jogos e brincadeiras são satisfatórias para o aprendizado da criança, pois ela descobre o mundo, apodera-se de sua cultura, constrói a sua personalidade e passa ter compreensão da realidade na qual está inserida. De acordo com Savio (2017, p. 26) “[...] a brincadeira pode desenvolver uma importante função de mediação evolutiva no contexto em que a criança está inserida, o emocional, cognitivo e sociocultural”. O brincar pode contribuir para que a criança se desenvolva positivamente no viver e entender bem mais o que se passa ao seu redor.

Os jogos simbólicos também contribuem para o aprendizado, de modo que a criança seja capaz de reviver situações que possibilitem a reflexão, compreensão e aprimoramento da sua imaginação. De acordo com Bondioli (2017, p. 63) “[...] os atos de tutor devem estar em consonância com os conteúdos simbólicos de brincadeiras infantis e bem adaptadas aos significativos afetivos expresso pelo conteúdo”. Ou seja, não se deve interromper a espontaneidade do brincar da criança, o conteúdo e o brincar devem ser uma continuidade para que ela se sinta apoiada no que já está fazendo. Dessa forma, consegue recriar, montar, e usar o faz de conta no brincar com mais propriedade.

Outro fator a ser considerado é a educação midiática, que estimula a capacidade dos alunos a estabelecer relação com as informações, notícias capacitando-os para o uso do senso crítico, para determinar o que lhes é útil ou não, pois a mídia está cada vez mais presente no cotidiano. Siqueira, Wiggers e

Souza (2009, p. 314) afirmam que “[...] é notório a influência da mídia sobre a formação e estrutura da sociedade contemporânea”. Isso significa que as crianças também são influenciadas pelos veículos midiáticos de forma positiva ou negativa.

Jogos e brincadeiras têm muito a contribuir para a aprendizagem dos pequenos, seja pelo fator afetivo, cognitivo, imaginativo e social, dentre outros. E, os professores têm que saber que vai muito além do que transmitir conhecimentos ou preocuparem-se em alfabetizar. É preciso levar em consideração vivências e deixar cada criança usufruir da imaginação para que atinja outros campos da aprendizagem.

Os jogos e o brincadeiras não são apenas passatempos, porque podem contribuir para o desenvolvimento, estimulando a inteligência, confiança e o entendimento do que acontece no entorno da criança. De acordo com Chaves e Santos (2018, p. 5) “[...] Na Educação Infantil o simples fato de brincar contribui para o desenvolvimento da criança com o mundo que a rodeia. Para tanto brincar é uma atividade essencialmente infantil e as crianças se expressam através das brincadeiras [...]”. Desde que se promovam brincadeiras e jogos no ambiente escolar ela passa a explorar situações que pode de fato tornar sua aprendizagem eficaz na educação infantil.

Segundo Knebel (2014, p.283), “[...] Através do brincar, a criança revela segredos, desfaz temores, explora o desconhecido, pode dar ordem exigir obediência, enfrentar a morte, escuridão, incêndio, brigas, solidão, tristeza, alegrias. [...]”. É interessante que no brincar a criança realmente consegue envolver situações e busca novas formas para compreender o cotidiano.

Segundo Santos (2018, p.3)

[...] Ao brincar a criança fica tão envolvida que expõem seus sentimentos e as sensações desenvolvendo ações de cooperação e promovendo um brincar de forma agradável, ao introduzir as brincadeiras e jogos na sala de aula elas vão aprender de forma descontraída sendo motivados a buscar respostas, questionar e solucionar pequenos problemas, o professor deve trabalhar a partir do mundo em que elas vivem, o mundo da magia do brincar e dessa maneira ele pode abordar os conteúdos de uma forma mais leve e sem fugir da realidade de seus alunos, ainda o professor deve dar mais enfoque aos anos iniciais da criança ali é o momento em que está sendo formado a base do caráter e da personalidade [...]

Os jogos e as brincadeiras ajudam a criança a assimilar e compreender o intelectual e o emocional. O professor precisa levar em consideração as

experiências vividas pelos seus alunos e proporcionar um ambiente agradável, uma aprendizagem relevante e ajudar no desenvolvimento dos educandos, ser um mediador sempre atento aos novos desafios que se apresentam nas vidas das crianças, na educação infantil.

É essencial que o professor-mediador inclua o brincar no seu planejamento pedagógico, que defina objetivos e finalidades bem claros. A escola precisa de espaço, materiais e tempos para que o brincar aconteça em forma de ação planejada e principalmente com o porquê da sua importância compreendido pelos agentes educacionais. A escola que consegue estabelecer rotina de brincadeira e jogos livres e direcionadas está possibilitando o desenvolvimento lúdico da criança. De acordo com Clemente (2019, p.34)

[...] O desenvolvimento da criança ocorre através do lúdico, pois a criança precisa brincar para amadurecer e de jogar para se correlacionar com o mundo. Desta forma, pode ser incluído no processo de ensino nos contextos escolares dos dias de hoje. No entanto, o mesmo deve ser aplicado consoante uma metodologia de trabalho que viabilize a exploração das suas potencialidades. [...]

Portanto, o jogar e o brincar não são ações aleatórias, devem partir da reflexão entre os agentes da escola, e serem estruturados em uma base metodológica capaz de promover ensino aprendizagem com qualidade, através do planejamento pedagógico, e que realmente possam ajudar no processo de ensino-aprendizagem de forma significativa e fascinante. Knebel (2014, p.276) também afirma que:

[...] brincando, a criança forma personalidade e aprende a lidar com situações expostas todos os dias. Assim, pelo fato de a brincadeira estar intrinsecamente ligada ao desenvolvimento infantil, também deve estar inserida no contexto escolar com objetivo de auxiliar o processo de aprendizagem [...]

Os jogos e brincadeiras são atividades importantes, pois além de integrarem a cultura lúdica, contribuem para a formação da personalidade da criança, que faz do seu brincar uma experiência que pode contribuir para formar o seu caráter, desenvolver o equilíbrio e outras habilidades. De acordo com Santos (2018, p.5), “[...] O jogo e a brincadeira são por si só, uma situação de aprendizagem. As regras e a imaginação favorecem a criança comportamento além de habituais. [...]”. Nesse sentido, é importante ressaltar que o brincar é um facilitador para a construção da

reflexão, da autonomia e da criatividade entre o jogo e a brincadeira que podem contribuir satisfatoriamente com o ensino-aprendizagem da educação infantil.

Pereira e Sousa (2015, p. 5) reconhecem que

[...] brincando a criança aprende, se socializar, assimilar regras, integrar-se ao grupo, aprende a dividir, a competir, a cumprir regras. Sabendo disso a escola pode vale-se do uso de materiais concretos e de jogos e brincadeiras para facilitar a aprendizagem e tornar as aulas mais agradáveis e eficazes [...]

Nesse sentido, jogos e brincadeiras por meio do lúdico podem proporcionar aulas mais interativas e adequadas à realidade das crianças e, também, apresentar contribuições importantes na formação integral da criança. Assim, a criança construirá uma relação melhor com o outro, aprendendo a ouvir, dividir, resolver conflitos e hipóteses de conhecimento.

Segundo Santos (2018, p. 5),

[...] o desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção de conhecimento [...]

É notável como as crianças realmente se desenvolvem com facilidade através do brincar, contribuindo para elas sejam espontâneas, familiarizadas com o mundo real e o imaginário. Para que os jogos e as brincadeiras possam contribuir de forma significativa para o desenvolvimento e aprendizagens da criança, o professor precisa estar atento ao comportamento de seus alunos diante das atividades lúdicas propostas. Por isso, deve observar e intervir sempre que necessário e principalmente refletir sobre sua prática. Segundo Santos (2018, p.3),

[...] para iniciar com jogos e brincadeiras o professor deve partir do interesse do seu aluno, avaliar quais atividades foram mais aceitas e quais não tiveram o resultado esperado em termos de interesse, para isso, parte-se da premissa que o professor deve agir com flexibilidade, realizando intervenções que favoreçam o desenvolvimento individual e coletivo [...]

Como se vê a sondagem do nível de aprendizagem do aluno é essencial, para analisar em qual ele melhor se situa e se apresenta mais dificuldades, e a partir daí estabelecer a melhor estratégia pedagógica. De acordo com a pesquisa de Santos e Chaves (2018, p. 10), “[...] para este docente todas as atividades

precisavam estar condizentes com a realidade do aluno. Necessitam ter cores, formas e serem palpáveis para que as crianças pudessem manuseá-las, o que tornava as aulas mais interessantes. [...]”. As aulas nas quais o professor envolve o brincar e o jogar realmente tornam o ambiente da aprendizagem não só interessante, mas também prendem a atenção da criança para o momento lúdico. Isso é um resultado de planejamento pedagógico, no qual o objetivo não é só transmitir conhecimento, mas possibilitar que as crianças participem ativamente do processo de ensino aprendizagem. Santos (2018, p. 6) compreende que

[...] elas respondem positivamente quanto os conteúdos são abordados de forma atrativa, através de brincadeiras e jogos, porque nesse momento da fase da vida das crianças elas precisam de estímulos para desenvolverem suas habilidades em relação a aprendizagem e estimulando o convívio social e cultural, ao levar o lúdico para a sala de aula o professor evita que suas aulas se tornem cansativas e pouco atrativas [...]

Inúmeros são os fatores positivos que os jogos e brincadeiras são capazes de proporcionar no processo de ensino aprendizagem, pois oportunizam a atuação da criança de maneira satisfatória no momento lúdico, porque ao brincar desenvolve a empatia, relações sociais, simula e passa a entender os diferentes papéis sociais no mundo e, o melhor de tudo, além de aprender, amadurece enquanto se diverte, descobrindo o mundo em sua volta e compreende como a vida funciona, deixa de enxergar a si mesma e passa a perceber, de forma ativa, o universo ao seu redor. De acordo com Dallabona e Mendes (2004, p. 109)

[...]Por meio das atividades lúdicas, a criança reproduz muitas situações vividas em seu cotidiano, as quais, pela imaginação e pelo faz-de-conta, são reelaboradas. Esta representação do cotidiano se dá por meio da combinação entre experiências passadas e novas possibilidades de interpretações e reproduções do real, de acordo com suas afeições, necessidades, desejos e paixões. Estas ações são fundamentais para a atividade criadora do homem [...]

Assim a criança compreenderá que suas brincadeiras ajudarão a obter novos conhecimentos e ampliar a imaginação, e de acordo com suas experiências se tornará capaz de ver novas possibilidades de fantasias acerca de suas vivências, a ponto de inventar e se reinventar. O papel do faz de conta também amplia o contato da criança com as outras e proporciona a experiência de se colocar no papel do outro, compreendendo suas necessidades e pontos de vista, permitindo que a outra

criança construa sua compreensão dos papéis sociais no mundo. Segundo Santos (2016, p. 28)

[...] O brincar favorece o aprendizado à criança, pois quando ela brinca, se torna apta a viver numa ordem social e em um mundo culturalmente simbólicos. Desenvolve a sua capacidade de criar brincadeiras, seu conhecimento se amplia e, através do seu imaginário, vive suas próprias fantasias [...]

E isso só é possível porque a brincadeira contribui para que a criança consiga assimilar, através da sua imaginação, o mundo real com o mundo imaginário, adquirindo conhecimento de sua cultura e compreensão de diferentes papéis ou funções que cada ser exerce na sociedade. De acordo com Dallabona e Mendes (2004, p. 108)

[...] A criança brinca porque brincar é uma necessidade básica, assim como a nutrição, a saúde, a habitação e a educação são vitais para o desenvolvimento do potencial infantil. Para manter o equilíbrio com o mundo, a criança necessita brincar, jogar, criar e inventar. Estas atividades lúdicas tornam-se mais significativas à medida que se desenvolve, inventando, reinventando e construindo [...]

É no brincar e jogar que se pode realizar situações de aprendizagem para que a criança, através de suas experiências, possa aprender de forma significativa. Sendo assim, se faz necessário criar um ambiente que favoreça essa mobilização do lúdico em favor da aprendizagem das crianças. Segundo Santos (2016, p.23 e 24) “[...] o ato de brincar é a principal atividade desenvolvida e significativa para a criança, pois é através da brincadeira que ela constrói seu próprio mundo. [...]”. O brincar e o jogar quando utilizados nas aulas possibilita que os alunos tenham mais interesse pela aprendizagem, e seja qual for a etapa da vida acrescentam leveza à rotina escolar. Dallabona e Mendes (2004, p. 111) afirmam que

[...] o jogo e a brincadeira são experiências vivenciais prazerosas. Assim também a experiência da aprendizagem tende a se constituir em um processo vivenciado prazerosamente. A escola, ao valorizar as atividades lúdicas, ajuda a criança a formar um bom conceito de mundo, em que a afetividade é acolhida, a sociabilidade vivenciada, a criatividade estimulada e os direitos da criança respeitados. [...]

Os jogos e as brincadeiras em sala de aula devem servir como orientação para posturas comportamentais, por exemplo, ensinando valores e, após, usa-se um

momento mais tranquilo para explicar o conteúdo que será estudado na aula e a relação com a brincadeira anterior. O aluno vai relacionando, montando esquemas, formando seus próprios arquivos, à medida que se desenvolvem, tornam-se mais generalizados e mais maduros. E quando se trata de alunos mais adiantados, Kishimoto (1999, p. 17) recomenda e analisa que o

[...] O xadrez tem regras explícitas diferentes do jogo de damas, loto ou trilha. São as regras do jogo que distinguem, por exemplo, jogar buraco ou tranca, usando o mesmo objeto, o baralho. Tais estruturas sequenciais de regras permitindo superposição com a situação lúdica, ou seja, ao mesmo tempo, desenvolvendo uma atividade lúdica [...]

Na medida em que o tempo passa, o aluno torna-se incrivelmente mais complexo, mais desafiador, com um significativo número de questões a serem respondidas. O lúdico deve ser um componente importante na interdisciplinaridade, principalmente quando ativa a motivação da criança. A ludicidade sempre será importante fator de construção de conhecimento. E as atividades lúdicas podem ajudar a construir saberes a partir de ações e interações com os colegas, porque corresponderão sempre a novas descobertas, novas noções. Nessa direção, a adequação a faixa etária e as características do aprendiz é algo imprescindível para o sucesso do uso de jogos e brincadeiras. Segundo Cordazzo e Vieira (2007, p. 97)

[...] A brincadeira também é uma rica fonte de comunicação, pois até mesmo na brincadeira solitária a criança, pelo faz de conta, imagina que está conversando com alguém ou com os seus próprios brinquedos. Com isso, a linguagem é desenvolvida com a ampliação do vocabulário e o exercício da pronúncia das palavras e frases [...]

A brincadeira inserida no mundo da criança, seja qual for o ambiente, simbolicamente favorece no desenvolvimento da linguagem. A habilidade de representar o mundo de forma simbólica é mobilizada pela criança. Por isso, elas começam a brincar bem cedo de mentirinha, mais ou menos na mesma época em que estão ensaiando suas primeiras palavras. E quanto mais embarcam nesse universo lúdico, melhor desenvolvem a linguagem, chegando mais prontas para a alfabetização. Mais tarde, o lúdico – por meio da leitura de ficção, por exemplo – continuará atuando no fortalecimento dessa linguagem.

O lúdico vai exigir a mobilização da atenção no que o outro faz, ou diz, e a capacidade de comunicar claramente aos demais participantes o que se está

fazendo, para que a brincadeira aconteça. O ato de comunicar é algo fundamental para o convívio com o outro. E quando associados à ludicidade tudo flui com mais prazer. De acordo com Dallabona e Mendes (2004, p. 111)

[...] É por intermédio da atividade lúdica que a criança se prepara para a vida, assimilando a cultura do meio em que vive, a ela se integrando, adaptando-se às condições que o mundo lhe oferece e aprendendo a competir, cooperar com seus semelhantes e conviver como um ser social. Além de proporcionar prazer e diversão, o jogo, o brinquedo e a brincadeira podem representar um desafio e provocar o pensamento reflexivo da criança. Assim, uma atitude lúdica efetivamente oferece aos alunos experiências concretas, necessárias e indispensáveis às abstrações e operações cognitivas [...]

Nas aulas não cabe ao professor apenas despertar o aprendente através de brincadeiras e jogos, mas ajudá-lo a construir efetivamente seus conhecimentos. O professor deve usar a ludicidade como importante fator de mediação e integração da criança com a realidade, porque ela não aprende somente na escola. Se o conteúdo não for assimilado, pelo menos em parte, e não for ligado a nenhuma estrutura cognitiva, cairá no esquecimento, e não terá nenhuma relevância. Segundo Kishimoto (2002, p. 18)

[...] O brinquedo estimula a representação, a expressão de imagens que evocam aspectos da realidade. Ao contrário dos jogos, com xadrez e jogos de construção exigem, de modo explícito ou implícito, o desempenho de certas habilidades definidas por uma estrutura preexistente no próprio objeto e suas regras [...]

Portanto, é desafiador para o professor oportunizar uma educação de qualidade, dentro dos limites da sua ação enquanto educador, buscando superar os obstáculos no processo de ensino e incorporar à sua prática uma nova ótica de aprendizagem, e com isso buscar formas de inovar frequentemente sua ação docente, e é nesse contexto que as dinâmicas como jogos e brincadeiras são bem-vindos para assim estimular as habilidades das crianças dentro de um jogo, brincadeira ou de um objeto e suas regras, pois o brincar ou o jogo é uma atividade desencadeadora de diferentes comportamentos inibidos em sala de aula.

De acordo com Cordazzo e Vieira (2007, p. 97)

[...] A cognição e o desenvolvimento intelectual são exercitados em jogos onde a criança possa testar principalmente a relação causa-efeito. Na vida real isto geralmente é impedido pelos adultos para evitar alguns desastres e

acidentes. Entretanto, no jogo ela pode vivenciar estas situações e testar as mais variadas possibilidades de ações. Suas ações interferem claramente no resultado do jogo. É necessário então que a criança passe a realizar um planejamento de estratégias para vencer o jogo. No jogo individual a criança pode testar as possibilidades e vontades próprias e relacioná-las com as consequências e resultados [...]

É importante que o educador pense o brincar como forma de aprendizado, pois no ato do brincar a criança desenvolve suas potencialidades, autonomia, autoestima e na interação com o outro cria laços de afetividade, contribuindo assim, para seu reconhecimento. Quando brinca, a criança aprende os conceitos de bem e mal em suas vivências. Não se pode privar a criança dos momentos de brincadeiras durante o seu cotidiano, pois elas possibilitam a conquista e a formação de sua identidade no desenrolar de sua infância. Ela mesma saberá administrar seu tempo, seu espaço, escolher seus brinquedos e suas companhias na hora da brincadeira e administrar com mais maturidade situações de suas vontades próprias e domínio de regras ou estratégia para se ganhar ou perder em determinado jogo ou brincadeira. De acordo com Dallabona e Mendes (2004, p. 111)

[...] Pode-se dizer que as atividades lúdicas, os jogos, permitem liberdade de ação, pulsão interior, naturalidade e, conseqüentemente, prazer que raramente são encontrados em outras atividades escolares. Por isso necessitam ser estudados por educadores para poderem utilizá-los pedagogicamente como uma alternativa a mais a serviço do desenvolvimento integral da criança [...]

Nas brincadeiras e jogos as crianças recriam e estabilizam aquilo que sabem sobre as mais distintas esferas do conhecimento, em uma atividade espontânea e imaginativa. O ato de brincar e jogar proporcionam o desenvolvimento cognitivo, motor, afetivo, como também a socialização, dessa maneira se tornam instrumentos importantes para a intervenção da construção do conhecimento. Por isso, é formidável que educadores valorizem a ação lúdica na sua prática pedagógica, tendo em vista que o brincar é a linguagem das crianças. É muito importante e interessante que seja oferecido às crianças uma variedade de situações e inovações de brincar e jogar na sala de aula, e também proporcionar materiais e espaço adequados, de modo que estimulem o imaginário infantil, ressaltando que o brincar e o jogar estão associados às atividades educativas, assim, ocupando lugar nos momentos de aprendizagem, com a tarefa de interagir com a criança por meio de experiências lúdicas.

De acordo com Santos (2016, p. 24) “[...] ao brincar, a criança aprende de acordo com suas experiências externas. Cada dia é para a criança uma nova situação de aprendizagem, pois ela aprende experimentando e vivendo uma nova situação, considerando que [...]”. Esses momentos são únicos e proporcionam a elas demonstrar seus sentimentos, sua realidade, seus interesses e desinteresses, sua capacidade e habilidades. É quando ela expõe suas experiências, dificuldades e possibilidades e o professor faz a mediação e intervém quando necessário, enfatizando conhecimentos e aprendizados. Dallabona e Mendes (2004, p. 111 e 112) afirmam que

[...] É competência da educação infantil proporcionar aos seus educandos um ambiente rico em atividades lúdicas, já que a maioria das crianças de hoje passam grande parte do seu tempo e instituições que atendem a crianças de 0 a 6 anos de idade, permitindo assim permitindo que elas vivam, sonhem, criem e aprendam a serem crianças [...]

Quando se trata da educação infantil, o lúdico merece ainda mais atenção, principalmente quando prevalece a ideia de que a criança pode sentir prazer e, ao mesmo tempo, obter conhecimentos. A brincadeira e jogos utilizados como instrumentos para desenvolver o lúdico, principalmente quando busca-se propiciar situações novas, de dinâmicas, momentos prazerosos, ampliando suas experiências, percepções, imaginações, constituem opções inquestionáveis. Os momentos lúdicos, de brincadeiras, jogos e com utilização de brinquedos, além de propiciar inúmeros momentos de aprendizado, são bem-vistos pelas crianças, apreciados de forma eficaz e de qualidade. Portanto, os jogos e brincadeiras podem contribuir na aprendizagem na educação infantil, pois pelo visto nesta e nas seções anteriores que a ludicidade não pode ser desprezada, haja vista que encontra-se presente no cotidiano das crianças mesmo antes delas frequentarem o ambiente escolar.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com a realização deste trabalho pode-se perceber que jogos e brincadeiras são manifestações lúdicas que possibilitam à criança participar de momentos prazerosos facilitando o processo de ensino aprendizagem na educação infantil, e a adquirir valores que se refletem no seu modo de pensar e agir, estimulando assim a sua vida social, ampliando suas experiências, percepções e imaginações. É que é no brincar que a criança adquire conhecimentos que podem contribuir para a sua inserção no ambiente escolar e na sociedade.

Como visto, o brincar e jogar são fundamentais para qualquer indivíduo, para promover o desenvolvimento físico, afetivo, intelectual e social. Nesse sentido, estão presentes na construção de conceitos, de relacionamento e desenvolvimento de ideias, estabelecendo relações lógicas, desenvolvendo a expressão oral e corporal, reforçando habilidades sociais, reduzindo a agressividade e promovendo a integração do indivíduo na sociedade, além de possibilitar a construção de seus próprios conhecimentos, capazes de assumir e adaptar as transformações e modificações do meio.

Os resultados apontam que o educador deve propor um currículo que privilegie as condições de desenvolvimento da criança nos seus diversos domínios, afetivo, social, perceptivo-motor e cognitivo, pois são pequenos seres em construção. Provocar e estimular a criança para o brincar contribui para sua aprendizagem, e tais conhecimentos e aprendizados só podem ser percebidos e praticados quando o professor entende que o educando não somente aprende e o educador não somente ensina, é preciso conscientizar-se de que o processo de ensino-aprendizagem é uma via de mão dupla, em que a criança também é atuante, possui conhecimentos próprios, constrói novos e compartilha.

Nessa direção, conforme o estudo, o lúdico se apresenta como um instrumento pedagógico ímpar, e melhor ainda se o professor que fizer uso dele tiver conhecimentos prévios em relação à dinâmica que irá desenvolver. Um professor que planeja a aula, que se preocupa com os pontos positivos e negativos que ela possui, será contemplado com o grande avanço dos alunos em relação a vários conteúdos de forma divertida e eficaz. A ludicidade é uma possibilidade que o docente, visto como mediador do conhecimento, tem pela busca na melhoria do

aprendizado pois, além de ser motivadora, pode contemplar vários conteúdos, desenvolvimento cognitivo e motor, enfim, influencia no desenvolvimento integral do aluno. Desenvolver o lúdico na educação infantil é possível e fundamental, para a construção de conhecimentos significativos e para a formação e desenvolvimento infantil.

O estudo corroborou para elucidar a importância dos jogos e brincadeiras na educação infantil e como devem ser implementados no planejamento didático do professor. Inúmeras são as contribuições que essa pesquisa me proporcionou, visto que o professor deve ser um pesquisador nato em busca de instrumentos que sejam capazes de melhorar a sua prática, por isso pretendo dar continuidade ao estudo.

Enfim, concluo que os jogos e as brincadeiras ludicamente propostos na educação infantil contribuem para a aprendizagem do pequeno aprendiz, portanto, ao chegar à escola deve ser estimulado para aprimorar as habilidades adquiridas através do brincar. Assim, a criança desenvolve a sua capacidade de socialização, criatividade, conceitos e ideias formadas sobre a sua realidade.

REFERÊNCIAS

ARAÚJO, Nukácia Meyre Silva; RIBEIRO, Fernanda Rodrigues e SANTOS, Suellen Fernandes dos. Jogos pedagógicos e responsabilidades: ludicidade, compreensão leitora e aprendizagem. **Bakhtiniana**, São Paulo, v. 7, n.1, p. 4-23, jan./jun. 2012. Disponível em: <<https://www.scielo.br/pdf/bak/v7n1/v7n1a02.pdf>>. Acesso em: 14 fev. 2021.

BARBOSA, Raquel, Firmino, Magalhães; CAMARGO, Maria, Cecília da Silva; MELLO, André, da Silva. A complexidade do brincar na educação infantil: Reflexões sobre as brincadeiras Lúdico-agressivas. **J. Phys.Educ**, v. 31, e 3156, 2020. Disponível em: <<https://www.scielo.br/pdf/jpe/v31/2448-2455-jpe-31-e3156.pdf>>. Acesso em: 05 jan. 2021.

BARROS, Flávia Cristina Oliveira Murbach de. **Cadê o brincar?** da educação infantil para o ensino fundamental [online]. São Paulo: Editora UNESP; São Paulo: Cultura Acadêmica, 2009. Disponível em: <<https://static.scielo.org/scielobooks/bdcnk/pdf/barros-9788579830235.pdf>>. Acesso em: 25 nov. 2020.

BONDIOLI, Anna. O adulto como tutor na promoção do jogo simbólico das crianças. In: Luciane Maria SCHLINDWEIN; LATERMAN, Ilana; PETERS, Leila (Orgs.) **A criança e o brincar nos tempos e espaços da escola**. NUP. Florianópolis, 2017. Disponível em: <<https://nupedoc.ufsc.br/files/2017/10/A-CRIAN%C3%87A-E-O-BRINCAR-Ebook.pdf>>. Acesso em: 26 set. 2020.

CLEMENTE, Cláudia Andreia Pinheiro. **Jogos e brincadeiras como recursos pedagógicos na educação pré-escolar e 1.º ciclo do ensino básico**: Relatório de Estágio. Minho, Portugal: Universidade do Minho; Instituto de Educação, 2019. Disponível em: <<https://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/63435/1/Cl%C3%A1udia%20Andreia%20Pinheiro%20Clemente.pdf>> Acesso em: 13 maio 2021.

COLLA, Rodrigo Avila. O brincar e o cuidado nos espaços da educação infantil: desenvolvendo os animais que somos. **Rev. bras. Estud. pedagoga**. Brasília, v. 100, n. 254, p. 111-126, jan./abr. 2019. Disponível em: <<http://www.scielo.br/j/rbeped/a/Kk8P9nBB5bTL4jvtQdg8RCh/?format=pdf&lang=pt>>. Acesso em: 04 set. 2020.

CONTI, Fábio Donini; SOUZA, Audrey Setton Lopes. O momento de brincar no ato de contar histórias: uma modalidade diagnóstica. **Psicol. Ciênc. Prof.**, Brasília, v. 30, n. 1, p. 98 – 113, mar. 2010. Disponível em: <<https://www.scielo.br/pdf/pcp/v30n1/v30n1a08.pdf>>. Acesso em: 07 jan. 2021.

CORDAZZO, Scheila Tatiana Duarte; VIEIRA, Mauro Luiz. A brincadeira e suas implicações nos processos de aprendizagem e de desenvolvimento. **Estudos e pesquisas em psicologia**, Rio de Janeiro, v.7, n.1, p. 92-104, abr. 2007. Disponível em: <<http://pepsic.bvsalud.org/pdf/epp/v7n1/v7n1a09.pdf>>. Acesso em: 17 maio 2021.

DALLABONA, Sandra Regina; MENDES, Sueli Maria Schmitt Mendes. O lúdico na educação infantil: jogar, brincar, uma forma de educar. **Revista de divulgação técnico-científica do ICPG**, v.1, n.4, p.107-112, jan./mar. /2004 ISSN 1415-6396. Disponível em: <https://www.inesul.edu.br/professor/arquivos_alunos/doc_1311627172.pdf>. Acesso em: 22 maio 2021.

FREITAS, Maria Luisa de Lara Uzun de. A evolução do jogo simbólico na criança. **Ciências e Cognição**, Campinas SP, v.15, p.145-163, dez. 2010. Disponível em: <<http://www.cienciasecognicao.org/revista/index.php/cec/article/view/343>>. Acesso em: 07 maio 2021.

KNEBEL, Cassiane. O lúdico na educação infantil: uma visão psicopedagógica. **Travessias**, v.8, n.3, p. 271-287, 2014. Disponível em: <<http://e-revista.unioeste.br/index.php/travessias/article/view/10952/8103>>. Acesso em: 22 mar. 2021.

KISHIMOTO Tizuko Morchida. Jogos, brinquedos e brincadeiras do Brasil. **Espacios en Blanco**, Buenos Aires, Argentina, n. 24, p. 81-105, jun. 2014. Disponível em: <<https://www.redalyc.org/pdf/3845/384539806007.pdf>>. Acesso em: 22 set. 2020.

KISHIMOTO, Tezuko Morchida. Pesquisa sobre brinquedo no início do século XX. In: _____; SANTOS, Maria Walburga dos (Orgs.). **Jogos e Brincadeiras: tempos, espaços e diversidade**. São Paulo: Cortez, 2016. Disponível em: <<https://www.redalyc.org/pdf/715/71553908017.pdf>>. Acesso em: 15 out. 2020.

KISCHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. O jogo e a educação infantil, São Paulo: Pioneiro Thomson Learning, 2002. Disponível em: <https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4386868/mod_resource/content/1/Jogo%2C%20brnquedo%2C%20brincadeira%20e%20educa%C3%A7%C3%A3o.pdf>. Acesso em: 18 maio 2021.

NAVARRO, Mariana Stoeterau; PRODÓCIMO, Elaine. Brincar e mediação na escola. **Rev. Bras. de Ciênc. Esporte**, Florianópolis, v. 34, n. 3, p. 633-648, jul./set.2012. Disponível em: <<https://www.scielo.br/pdf/rbce/v34n3/v34n3a08.pdf>>. Acesso em: 10 set. 2020.

OLIVEIRA, Indira Caldas Cumba de; FRANCISCHINI, Rosângela. Direito de brincar: as (im) possibilidades no contexto de trabalho infantil produtivo. **Psico-USF**, Campinas, SP, v. 14, n.1, p. 59-70, jan./ abr. 2009. Disponível em: <<https://www.scielo.br/pdf/pusf/v14n1/a07v14n1.pdf>>. Acesso em: 10 fev. 2021.

PEREIRA, Drielle Rodrigues; SOUSA, Benedita Severiana. A contribuição dos jogos e brincadeiras no processo de ensino-aprendizagem de crianças de um CMEI na cidade de Teresina. **Revista do Departamento de Fundamentos da Educação da Universidade Federal do Piauí**, v. 3, n. 2, 2015. Disponível em: <<https://comunicata.ufpi.br/index.php/fundamentos/article/viewFile/4736/2730>> Acesso em: 10 maio 2021.

PFEIFER, Luzia Iara; ROMBE, Patrícia Gonçalves; SANTOS, Jair Lício Ferreira. A influência socioeconômica e cultural no brincar de pré-escolares. **Paidéia** São Paulo,

v. 19 n. 43, p. 249-255, maio/ago. 2009. Disponível em: <<https://www.scielo.br/pdf/paideia/v19n43/12.pdf>>. Acesso em: 15 abr. 2021.

QUEIROZ, Norma Lucia Neris de; MACIEL, Diva Albuquerque; BRANCO, Angela Uchôa. Brincadeira e desenvolvimento infantil: um olhar sociocultural construtivista, **Paidéia**, v.16, n. 34, p. 169-179, 2006. Disponível em: <<https://www.scielo.br/pdf/paideia/v16n34/v16n34a05.pdf>>. Acesso em: 09 abr. 2021.

SANTOS, Leandro Gabriel dos. A importância do brincar para o desenvolvimento cognitivo da criança na educação infantil pré-escolar sob a percepção de professores. **Projeção e docência**, v. 7, n. 2, p. 23-34, ano 2016. Disponível em: <<http://revista.faculdadeprojecao.edu.br/index.php/Projecao3/article/viewFile/683/653>>. Acesso em: 19 maio 2021.

SANTOS, Willian Lima; CHAVES, Svetlana da Silva. O lúdico na prática docente: estratégias pedagógicas utilizadas no processo de alfabetização na educação infantil. **Revista Científica da FASETE**, v. 12, p. 23-38, 2018. Disponível em: <https://www.unirios.edu.br/revistarios/media/revistas/2018/16/o_ludico_na_pratica_docente.pdf>. Acesso em: 23 abr. 2021.

SANTOS, Junior Timóteo dos. Contribuições dos jogos e brincadeiras no processo de aprendizagem na educação infantil. **Revista ISESPI**, v.1, n.1, 2018. Disponível em: <<https://www.faculdadeisespi.com.br/revista/index.php/isespi/article/view/1/7>>. Acesso em: 11 maio 2021.

SAVIO Donatella. A dimensão Lúdica na creche. SCHLINDWEIN, Luciane Maria; IIANA, Laterman; LEILA Peters (Orgs.). **A criança e o brincar nos tempos e espaços da escola**. Florianópolis: NUP, 2017. Disponível em: <<https://nupedoc.ufsc.br/files/2017/10/A-CRIAN%C3%87A-E-O-BRINCAR-Ebook.pdf>>. Acesso em: 02 out. 2020.

SAURA, Soraia Chung. O Imaginário do lazer e do lúdico anunciado em práticas espontâneas do corpo brincante. **Rev. Bras. Educ. Fís. Esporte**, São Paulo, v. 28,

n. 1, p. 163-175, jan./mar. 2014. Disponível em: <<https://www.scielo.br/pdf/rbefe/v28n1/1807-5509-rbefe-28-01-00163.pdf>>. Acesso em: 27 out. 2020.

SILVA, Roseli Aparecida dos Santos da; RUBIO, Juliana de Alcântara Silveira. A Utilização do jogo simbólico no processo de aprendizagem na educação infantil. **Revista Eletrônica Saberes da Educação**, v. 5, n.1, 2014. Disponível em: <http://docs.uninove.br/arte/fac/publicacoes_pdf/educacao/v5_n1_2014/Roseli.pdf>. Acesso em: 05 maio 2021.

SIQUEIRA, Isabelle Borges, WIGGERS, Ingrid Dittrich; SOUZA, Valéria Pereira. O brincar na escola: a relação entre o lúdico e a mídia no universo infantil. **Rev. Bras. Ciênc. Esporte**, Florianópolis, v. 34, n.2, p. 313-326, abr./jun.2012. Disponível em: <<http://www.scielo.br/j/rbce/a/TSY4HK3cjTTzVDjvjnygdkt/?format=pdf&lang=pt>>. Acesso em: 15 set 2020.

VIEIRA, Valéria; ANDRADE, Livia Márcia Batista de. Atividades lúdicas na educação infantil. **Revista educação**, v. 2, n. 2 p. 58-72, janeiro/ junho. 2010. Disponível em: <<https://revistas.anchieta.br/index.php/RevistaEducacao/article/view/646/557>>. Acesso em: 21 maio 2021.

ZAIM-DE-MELO, Rogério; DUARTE, Rosália Maria; SAMBUGARI, Marcia Regina do Nascimento. Jogar e brincar de crianças pantaneiras: um estudo em uma “escola das águas”. **Pró-posições**, v. 31, e 20180052, 2020. Disponível em: <<https://www.scielo.br/pdf/pp/v31/1980-6248-pp-31-e20180052.pdf>>. Acesso em: 16 jan. 2021.