

CENTRO UNIVERSITÁRIO BRASILEIRO - UNIBRA
LICENCIATURA EM PEDAGOGIA

ANA GONÇALVES DA SILVA
EMANUELA MARCILIA LEITE DAS CHAGAS
RAYANNE FERREIRA ALVES
KAREN MYLLENA NASCIMENTO DE SOUZA

**A IMPORTÂNCIA DE JOGOS, BRINQUEDOS E
BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

RECIFE/2021

ANA GONÇALVES DA SILVA
EMANUELA MARCILIA LEITE DAS CHAGAS
RAYANNE FERREIRA ALVEZ
KAREN MYLENA NASCIMENTO DE SOUZA

A IMPORTÂNCIA DE JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Artigo apresentado ao Centro Universitário Brasileiro – UNIBRA, como requisito parcial para obtenção do título de Licenciatura em Pedagogia.

Professor Orientador: Neferson Barbosa
Professor Coorientador: Hugo Felix

RECIFE/2021

S586i

Silva, Ana Gonçalves da

A importância de jogos, brinquedos e brincadeiras na educação infantil. / Ana Gonçalves da Silva; Emanuela Marcília Leite das Chagas; Rayanne Ferreira Alves; Karen Mylena Nascimento de Souza I. - Recife: O Autor, 2021.
23 p.

Orientador(A): Esp. Hugo Felix
Coorientador: Neferson Barbosa

Trabalho De Conclusão De Curso (Graduação) Centro
Universitário Brasileiro – UNIBRA. Licenciatura em Pedagogia, 2021.

1. Brinquedos. 2. brincadeiras. 3. criança. 4. aprendizagem.
I. Centro Universitário Brasileiro. – Unibra.II. Título.

CDU: 037

ANA GONÇALVES DA SILVA
EMANUELA MARCILIA LEITE DAS CHAGAS
RAYANNE FERREIRA ALVEZ
KAREN MYLENA NASCIMENTO DE SOUZA

A IMPORTÂNCIA DE JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Artigo aprovado como requisito parcial para obtenção do título de Licenciatura em Pedagogia, pelo Centro Universitário Brasileiro – UNIBRA, por uma comissão examinadora formada pelos seguintes professores:

Neferson Barbosa
Professor Orientador

Professor(a) Examinador(a)

Professor(a) Examinador(a)

Recife, _____ de _____ de 2021.

NOTA: _____

*Dedicamos esse trabalho a nossos pais,
aos nossos cônjuges, nossos filhos e netos.*

AGRADECIMENTOS

Agradecemos a Deus em primeiro lugar por nos permitir concluir esses quatro anos de curso em meio à tantos Desafios que passamos principalmente no período difícil da Pandemia do covid-19. Agradecemos também aos nossos familiares, que com muito amor e incentivo não deixaram que nenhuma de nós desistíssemos do curso, nos dando Total apoio moral, psicológico e financeiro do início ao fim.

Agradecemos em especial aos nossos cônjuges, que nos suportaram nos momentos mais difíceis de provas, interdisciplinares, conflitos e dúvidas nos dando palavras de conforto, carinho, aconselhamentos e incentivos, para seguirmos nossa carreira e nossos sonhos.

Gostaríamos de agradecer também aos nossos professores orientadores Hugo Félix e Neferson Barbosa, que com muito empenho, paciência, dedicação e Total atenção nos deram todo o suporte necessário para a realização desta pesquisa.

Também não podemos esquecer de agradecer à todos os professores que nos acompanharam durante essa intensa jornada de 4 anos sem exceção, desde o primeiro período até hoje, em especial ao professor Jabiael Filho, que nos acompanhou na construção do TCC 1 ; e nossa professora de Metodologia Científica Carol Pires que com sua competência e comprometimento nos preparou segurando em nossas mãos e construindo cientificamente e literalmente este trabalho em seu passo a passo começando do zero.

No mais, gostaríamos de deixar nossa gratidão à todos os amigos e amigas, colegas de sala e todas as pessoas que direta ou indiretamente nos incentivaram e contribuíram para a elaboração e conclusão dessa pesquisa.

“Utilizar o jogo na educação infantil significa transportar para o campo de ensino-aprendizagem condições para maximizar a construção do conhecimento, introduzindo as propriedades do lúdico, do prazer da capacidade de iniciação e ação ativa e ...

“PENSADOR

KISHIMOTO

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	08
2 DELINEAMENTO METODOLÓGICO.....	09
3 REFERENCIAL TEÓRICO.....	12
4 RESULTADOS E DISCUSSÃO	20
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	22
REFERÊNCIAS.....	23

A IMPORTÂNCIA DE JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Ana Gonçalves da Silva
Emanuela Marcília Leite das Chagas
Rayanne Ferreira Alves
Karen Mylena Nascimento de Souza
Neferson Barbosa¹

Resumo: Os jogos e as brincadeiras servem para propiciar momentos lúdicos que auxiliam as crianças no processo de ensino-aprendizagem, pois estimulam as crianças a imaginar, criar, liderar, socializar e construir sua autonomia. Nesse sentido, o objetivo dessa pesquisa é descrever a importância dos jogos e brincadeiras para as crianças da Educação Infantil. Para isso, foi utilizada a pesquisa de revisão integrativa da literatura. A metodologia empregada nessa pesquisa foi feita de ordem Bibliográfica Documental em artigos, livros, revistas e sites. Ao analisarmos os teóricos que tomamos como base para o embasamento dessa pesquisa, constatamos que alguns professores da educação infantil já utilizam vários tipos de jogos, brinquedos e brincadeiras como complemento didático em sala de aula de forma periódica. Ou seja, não são todos os dias. Porém são poucos, a maioria prefere o tradicionalismo, e deixando as crianças à vontade para brincarem só na hora do recreio sem fins pedagógicos e de forma livres.

Palavras-chave: Brinquedos. Brincadeiras. Criança. Aprendizagem.

1 INTRODUÇÃO

Com o olhar sobre as práticas realizadas na Educação infantil, foi possível notar a importância e necessidade dos jogos e brincadeiras, sendo o período da infância uma fase de construção do caráter e personalidade da criança. Para Wajskop (1997, p. 31), “a garantia do espaço da brincadeira na pré-escola é a garantia de uma possibilidade de educação da criança em uma perspectiva criadora, voluntária e consciente”.

¹Professor da UNIBRA. Mestre em Educação. E-mail: jabiael.carneiro@

Segundo Sabini e Lucena (2004, p. 9), “[...] trabalhar jogos, neste contexto, seria resgatar o prazer de aprender, pois a criança, quando brinca, deixa refletir não só sua forma de pensar ou sentir, mas também como está organizada a realidade”.

O jogo como estratégia de ensino e aprendizagem em sala de aula deve favorecer a criança na construção do conhecimento científico, proporcionando a vivência de situações reais ou imaginárias, propondo à criança desafios e instigando-a a buscar soluções para as situações que se apresentam durante o jogo, levando a raciocinar, trocar ideias e tomar decisões.

Neste trabalho, vamos relatar esses temas por uma pesquisa bibliográfica e documental embasadas por Bomtempo (1986), Brougère (1997) e Kishimoto (1994).

No Brasil, termos como jogo, brinquedo e brincadeiras ainda são empregados de forma indistinta, demonstrando um nível baixo de conceituação deste campo. Enfim, cada contexto social constrói uma imagem de jogo conforme seus valores e modo de vida, que se expressa por meio da linguagem. [...] Diferindo do jogo o brinquedo supõe uma relação íntima com a criança e uma determinação quanto ao uso, ou seja, a ausência de um sistema de regras que organizam sua utilização (KISHIMOTO, 1994, p. 17).

Cada vez mais temos visto os jogos e brincadeiras ganhando seu espaço nas salas de aula. Vários estudos afirmam que os jogos e brincadeiras são elementos fundamentais no processo de aprendizagem das crianças. Compreendemos que a atividade lúdica pode ser entendida como um princípio fundamental para o desenvolvimento das atividades cognitivas das crianças, sendo assim, torna-se uma prática indispensável no âmbito escolar.

Sabemos do grau de dificuldades que muitas crianças possuem na aprendizagem. Muitas delas estão relacionadas a diversos fatores que podem acabar desestimulando-as no processo de ensino-aprendizagem. Esses fatores estão relacionados ao contexto histórico e social de cada criança, como famílias desestruturadas, falta de afetividade em casa, agressões, tudo isso cooperando para o aumento das dificuldades de aprendizagem.

Todo o embasamento teórico sobre esse trabalho, ou seja, a ludicidade, os jogos, os brinquedos e as brincadeiras, são de autores que estão contextualizados com essas práticas lúdicas, como Kishimoto (1994), Miranda (2001), Bomtempo (1986), Brougère (1997), entre outros. O objetivo deste trabalho é apresentar uma revisão Bibliográfica e Documental explicando e discutindo sobre as definições de alguns autores sobre jogos, brinquedos e brincadeiras e discutir sobre as implicações no processo da aprendizagem das crianças, tendo como fator norteador

a ludicidade como fator indispensável no desenvolvimento humano que devem estar associados à práticas pedagógicas no campo educacional.

Neste trabalho, investigamos, pesquisamos e indicamos que é de suma importância o livro da autora Kishimoto (1994), que fala tanto da importância da brincadeira, como do lúdico, e também da preparação dos professores para um planejamento em sala de aula e a interação da criança no meio em que vive. Pesquisamos também artigos e revista à cerca do assunto pertinente. Por este motivo, foi feita a escolha dessa temática para essa pesquisa. Enquanto estudantes da graduação em Pedagogia, observamos, durante os estágios supervisionados da grade curricular do curso, algumas dificuldades de aprendizagens dos alunos no cotidiano das aulas. Sendo assim, elaboramos a seguinte pergunta condutora: como os jogos e brincadeiras contribuem com a Educação Infantil?

Refletindo na pergunta condutora, elaboramos a seguinte hipótese: as atividades lúdicas, como os jogos e brincadeiras, são fundamentais para despertar o interesse das crianças, auxiliando no processo de ensino-aprendizagem e possibilitando um alto rendimento escolar dos discentes da Educação Infantil. No intuito de responder a pergunta condutora, elaboramos o seguinte objetivo geral: descrever a importância dos jogos e brincadeiras como recursos pedagógicos para o processo de aprendizagem das crianças da Educação Infantil. Os objetivos específicos foram: identificar as principais brincadeiras educativas e formativas para as crianças da Educação Infantil; ajudar a implementação dos jogos no processo educativo através de oficinas para os docentes da Educação Infantil.

2 DELINEAMENTO METODOLÓGICO

A presente pesquisa se trata de uma revisão integrativa da literatura, o tipo de método que tem a finalidade de sintetizar resultados que são obtidos através de pesquisas sobre determinada temática, de forma que fique sistematizado, ordenado e abrangente (RODRIGUES, 2011). Os artigos que foram utilizados para realizar a presente pesquisa foram buscados através das seguintes palavras chaves: jogos, brincadeiras, criança e aprendizagem.

Como forma de buscar material científico, utilizamos uma base de dados que consistiram em: Periódicos Capes, Google Acadêmico e Scielo. A coleta de dados com esse tema, visa aprimorar os seus conhecimentos e foi realizada no período de

fevereiro a maio do ano de 2021. Adotamos alguns critérios para a inclusão na busca dos artigos, tais como: artigos completos disponíveis na íntegra em português ; publicados sem limite de tempo. Também foram adotados alguns critérios para a exclusão de possíveis artigos, tais como: dissertações e teses, artigos que abordassem outros aspectos ou artigos publicados em mais de uma base de dados, as duplicatas.

Sendo assim, essa pesquisa é de ordem Bibliográfica e Documental, pois usamos essas ferramentas para tal trabalho como livros, artigos, dissertações, revistas, sites e periódicos.

3REFERENCIAL TEÓRICO

3.1 Origem dos jogos e brincadeiras

Quando nos empenhamos a entender a origem dos registros de jogos de brincadeiras, percebemos que surgiram desde os tempos mais antigos e que seus primeiros estudos foram pesquisas realizadas que revelaram que o jogo surgiu no século XVI, na Roma e Grécia, tendo como propósito ensinar letras.

Com o início do Cristianismo, o interesse decresceu, pois tinham o propósito de uma educação de obediência, disciplinadora e de memorização. Devido a esse acontecimento, os jogos foram vistos como ofensivos e imorais, que levam a comercialização profissional de sexo e da bebedeira (NALLIN, 2005).

Sobre esse recorte histórico, Nallin (2005, p. 45) afirma que:

Logo após o renascimento (iniciou-se em 1453 durante a idade Média no século XIV com a queda de Constantinopla e terminou em 1789 com a Revolução Francesa), o jogo foi privado dessa visão de censura e entrou no cotidiano de todas as crianças, jovens e até adultos como diversão, passatempo, distração, sendo um facilitador do estudo e favorece o desenvolvimento da inteligência.

Adriana Friedman (1996, p. 40), autora de vários livros relacionados com o universo da criança e do brincar, afirma que:

[...] Quando se afirma que este tem a ver com as tradições popular não se pode cair na idéia de que este seja sobrevivência intocada, que somente foi criativo e dinâmico no lugar e no grupo onde originou: em qualquer cultura, tudo é movimento. O ser humano faz, refaz, inova, recupera, retoma o antigo e a tradição inova novamente, incorporando o velho no novo e transforma um como poder do outro.

Friedman fala sobre os jogos tradicionais populares que não são intocáveis, mas que podem se modificados pelo homem através da sua criatividade, buscando inova os jogos sem perder a sua essência, incorporando o velho no novo. Esse processo de modificação vem através das transformações dos individuo que está relacionado com o ambiente que se vive.

Jogos de Exercício Sensorimotor – Caracterizam a etapa que vai do nascimento até o aparecimento da linguagem, apesar de reaparecerem durante toda a infância O jogo surge primeiro, sob a forma de exercícios simples cuja finalidade é o próprio prazer do funcionamento. Esses exercícios caracterizam-se pela repetição de gestos e de movimentos simples e têm valor exploratório. Dentro desta categoria podemos destacar os seguintes jogos: sonoro, visual, tátil, olfativo, gustativo, motor e de manipulação (FRIEDMAN, 1995, p. 56).

O teatro, os contos, as fabula são elementos para serem trabalhados os jogos simbólicos, pois é nesta fase que a criança exterioriza todos os seus sentimentos, elas imitam as situações que são vivenciadas no seu cotidiano. No processo de imitação, a imaginação torna-se algo fundamental para a realização desses jogos.

3.2 A importância do brincar para a Criança

A brincadeira tem função importante no desenvolvimento social e intelectual, pois cria oportunidade para a criança reproduzir suas situações, como conflitos, emoções trazidas do seu cotidiano e etc. O brincar é uma das características da infância, faz parte das necessidades da criança, pois o brinquedo executa o papel de aproximar a fantasia infantil com a realidade:

(...) Ainda que se possa comparar a relação brinquedo-desenvolvimento à relação instituição-desenvolvimento, o brinquedo proporciona um campo muito mais amplo para as mudanças quanto a necessidades e consciência. A ação na esfera imaginativa, em uma situação imaginária, a criação de propósitos voluntários e a formação de planos de vida reais e impulsos volitivos aparecem ao longo do brinquedo, fazendo do mesmo o ponto mais elevado do desenvolvimento pré-escolar. A criança avança essencialmente através da atividade lúdica. Somente nesse sentido pode-se considerar o brinquedo como uma atividade condutora que determina a evolução da criança (VYGOTSKY 1991, p.226-227).

Com a chegada do entretenimento produzido por tecnologias que combina uma linguagem centrada no potencial da imagem e o envolvimento do usuário destas inovações, produziu uma nova geração de crianças que foram envolvidas neste cenário, não encontram na escola, práticas pedagógicas que venham atender estes paradigmas. Porém, existe uma resistência que, ao longo da história,

permanece exercendo a sua função, é a utilização de jogos e brincadeiras que propiciam um aprendizado com sentido e características de educação infantil.

É na educação infantil que estreamos o processo de escolarização de maneira lúdica. É nessa fase também que se estende o cuidar da criança de modo integral e pedagógico.

Sobre o ato de brincar, Kishimoto (1988, p. 57) afirma que:

O ato de brincar é o fazer em si. Um fazer que requer tempo e espaço próprios, um fazer que se constitui de experiências culturais que é universal e próprio da saúde, porque facilita o crescimento, conduz aos relacionamentos grupais podendo ser uma forma de comunicação consigo mesma e com outras crianças.

É importante ressaltar que a escola que tem um programa fechado demais, só com atividades pedagógicas, deixam as crianças sem liberdade para soltar a imaginação e ampliar seu potencial de criação.

Saber que esse momento não é um simples passatempo, muito pelo contrário, é uma das formas mais variadas e construtivas das crianças criarem suas autonomias, interagindo com outras crianças e com adultos. Isso se dá pelo fato dos primeiros anos de vida ser marcados por grandes descobertas, experiências e muitas aprendizagens que se dão, sobretudo, por meio da interação entre as crianças e entre as crianças e o adulto.

Brincando, a criança desenvolve sua criatividade e autoestima, supera de forma gradual seus conhecimentos, toma consciência e constrói conceitos para outras situações:

As atitudes de brincadeiras com crianças são formas da criança está descobrindo-se e compreendendo o mundo que a cerca, (re) inventando e se encontrando nele. É muito difícil encontrar uma que não brinca (TAVARES, 2001, p. 63).

Ainda segundo Kishimoto (2009), a brincadeira possibilita que as crianças aprendam de forma prazerosa. Os jogos e brincadeiras são ferramentas indispensáveis que permitem a aprendizagem de forma eficaz.

Piaget (1978) trouxe uma nova visão a respeito do assunto, onde afirma que a origem das manifestações lúdicas acompanha o desenvolvimento da inteligência, vinculando-se aos estágios do desenvolvimento cognitivo. Cada etapa do desenvolvimento, segundo ele, está relacionada a um tipo de atividade lúdica que se sucede da mesma maneira para todos os indivíduos.

Existem outros dois conceitos nas ideias de Piaget (1978) que são muito importantes na teoria do jogo em relação ao processo de adaptação sendo eles complementares, que são: assimilação e a acomodação.

A assimilação se dá quando a criança se depara com novos desafios e problemas a sua volta e, para resolvê-los, ela utiliza memórias existentes. Já a acomodação é quando a criança se depara com o problema e não consegue resolver com suas memórias existentes e as modifica. Para Piaget (1978), as crianças se adaptam ao ambiente pelo processo de equilíbrio.

Com isso, Vygotski (1989) fala que a brincadeira se configura como uma situação privilegiada de aprendizagem infantil, a medida de aprendizagem infantil, pois, através de processos que ocorrem internamente na criança, fornece uma estrutura básica para mudanças das necessidades e da consciência da criança, enquanto ela vai desenvolvendo aspectos cognitivos, sociais e afetivos.

Podemos perceber que, ao consultar um dicionário, deparamo-nos com vários significados para a palavra brincar e todos eles nos passam a ideia de como é divertido, podemos ver a distração agitação, faz de conta. A utilização do brinquedo para suas emoções, construindo um mundo a seu modo e, dessa forma, questionam o universo dos adultos. Na brincadeira ocorre o processo contrário: as normas que se encaixam em seu mundo. Por exemplo, uma criança imagina-se como mãe de uma boneca. Nessa situação do brincar, ela irá obedecer às regras do comportamento maternal. Com isso o papel da criança representa a relação dela com o objeto sempre proveram das regras. As crianças são muito novinhas para desenvolver uma situação imaginária:

A criação de uma situação imaginária não é algo fortuito na vida da criança; pelo contrário, é a primeira manifestação da emancipação da criança em relação às restrições situacionais. O primeiro paradoxo contido no brinquedo é que a criança opera com um significado alienado numa situação real. O segundo é que, no brinquedo, a criança segue o caminho do menor esforço – ela faz o que mais gosta de fazer, porque o brinquedo está unido ao prazer – e ao mesmo tempo, aprende a seguir os caminhos mais difíceis, subordinando -se a regras e, por conseguinte renunciando ao que ela quer, uma vez que a sujeição a regras e a renúncia a ação impulsiva constitui o caminho para o prazer do brinquedo (VYGOTSKY, 1998, p. 130).

O brincar da criança como imaginação em ação, segundo Vygotsky (1989), elege a situação em relação imaginária como um dos elementos fundamentais das brincadeiras e jogos.

3.3 Jogos, brinquedos e brincadeiras

Conforme as ideias de Miranda (2001, p. 30):

Os jogos, brinquedos e brincadeiras são elementos que ajudam no desenvolvimento da coordenação motora, no raciocínio lógico e nas interações sociais. Portanto a ludicidade é um fator imprescindível no desenvolvimento humano e deve sempre estar presente no campo educacional.

O jogo pressupõe uma regra, o brinquedo é um objeto manipulável e a brincadeira, nada mais é que o ato de brincar com o brinquedo ou mesmo com os jogos.

Percebe-se que há diferença nos conceitos, mas que a ludicidade está presente em todos eles proporcionando prazer e diversão. Através da ludicidade a criança tem muitos benefícios, pois ela consegue se expressar melhor, desenvolver naturalmente suas habilidades motora, cognitiva e afetiva.

A criança aprende enquanto brinca, e aprende a viver socialmente enquanto brinca com os outros, aprende a respeitar regras, esperar, interagir, se organizar e cumprir normas. O brincar é uma atividade livre e espontânea. Segundo Kishimoto (1993, p. 45), “brincar é uma atividade fundamental para o desenvolvimento da identidade e da autonomia”. Desde muito cedo as crianças se comunicam por gestos, sons e mais tarde a imaginação. Ao brincar, as crianças buscam imitar outras pessoas, imaginar coisas, e nesse processo elas vão construindo sua própria identidade, sua personalidade, muitas aprendizagens que são muito importantes para o seu desenvolvimento, é de muita importância que na escola venha oferecer essas oportunidades onde as crianças tenham esse contato com os jogos.

Sobre o jogo, Kishimoto (1993, p. 21) continua afirmando que:

O jogo vincula-se ao sonho, a imaginação, ao pensamento e ao símbolo. É uma proposta para a educação de crianças (e educadores de crianças) com base no jogo e nas linguagens artísticas. O homem como ser simbólico que se constrói coletivamente, e cuja capacidade de pensar está ligada a capacidade de sonhar, imaginar e jogar com a realidade é fundamental para propor uma nova “pedagogia da criança”.

O brinquedo "é o objeto manipulável destinado a divertir uma criança"; e a brincadeira é o "ato ou efeito de brincar com o brinquedo ou mesmo com o jogo" (MIRANDA, 2001, p. 30). Segundo Miranda (2001, p. 30), o brinquedo "é o material concreto da sua diversão" e a brincadeira é "consequência desse objeto divertido da mesma forma o jogo". Sendo sem assim, os dois podem ser utilizados de maneira pedagogicamente ou não, ou seja, com ou sem regras.

Considerando as atividades lúdicas no desenvolvimento infantil, observa-se que a língua portuguesa caracteriza lúdico como uma atividade geral de jogos, brinquedo e brincadeira, lemos outras obras semelhantes a esse tema embasadas por Bomtempo (1986), Brougère (1997) e Kishimoto (1994).

No Brasil, termos com jogo, brinquedo e brincadeiras ainda são empregados de forma indistinta, demonstrando um nível baixo de conceituação deste campo. Enfim, cada contexto social constrói uma imagem de jogo conforme seus valores e modo de vida, que se expressa por meio da linguagem. [...] Diferindo do jogo o brinquedo supõe uma relação íntima com a criança e uma determinação quanto ao uso, ou seja, a ausência de um sistema de regras que organizam sua utilização (KISHIMOTO, 1994, p. 17).

Ainda segundo Kishimoto (2009), a função lúdica se trata das atividades prazerosa em que a criança realiza e aprende mesmo tempo. O lúdico contribui para o processo de aprendizagem da criança, pois enquanto elas brincam, realizam diversas atividades que envolvem várias habilidades de forma geral.

Dentre as atividades realizadas durante a brincadeira, a criança desenvolve sua forma de expressão, interação e trás à tona tudo que faz parte da sua vida e do cotidiano. Sendo assim, a atividade lúdica proporciona na educação infantil desenvolvimento pleno da criança, sendo eles a capacidade de desenvolver a área intelectual, física e mental.

Ainda segundo Kishimoto (2009), o lúdico trabalha de forma intrínseca todas as capacidades de desenvolvimento da criança. Sendo eles a possibilidade de desenvolver a criatividade, expressão, espontaneidade, imaginação, comunicação, valores culturais, linguagem, conhecimento de mundo e interação com o meio.

Sendo assim, a brincadeira lúdica é uma forma de a criança expressar seus conhecimentos de mundo, suas culturas, despertando o interesse por aprender tudo

o que está a sua volta. E com isso, conquistando novo saberes enquanto estabelece a relação perante as suas novas experiências empíricas.

3.4 Proposta escolar

Conforme Kishimoto (2009), as escolas devem ter uma proposta planejada de forma lúdica e atrativa para que as crianças se divirtam aprendendo. Com isso, quando as atividades estão elaboradas com o intuito lúdico, conseguem o desenvolvimento completo das crianças, obtendo o resultado esperado, criando chances delas se comunicarem de todas as formas culturais e criando seus próprios pensamentos e opiniões. Enfim, sua autonomia.

A criança por meio dos jogos, brinquedos e brincadeiras constrói seus próprios pensamentos, portanto as escolas de educação infantil e fundamental existem evidências das dificuldades de se trabalhar atividades lúdicas onde o “brincar” é desprezado frequentemente, com isso jogos e brinquedos só se é escolhidos pelas crianças após terminarem suas tarefas de classe, como um mérito pelo seu desenvolvimento diário.

Para Santos (2000, p.11), “[...] o jogo com a brincadeira representa recursos auxiliares para promover o desenvolvimento físico, mental e socioemocional da criança.” Com isso as crianças tem um bom desenvolvimento significativo a criança aprende a correr, pular, saltar, vivenciando experiências novas com o meio em que a circunvala.

A condução do jogo e da brincadeira é fundamental tirar o máximo de aproveitamento do momento. Santos (2000, p. 161) afirma que:

Se direcionados e conduzidos de maneira adequada, favorecem momentos de confraternização, participação e integração, aliviando o cansaço físico e mental. Proporciona aos participantes entendimentos das expressões como jogar, busca pela vitória, cooperação, aceitação da derrota e equilíbrio durante a realização das atividades, com os adversários de jogo ou companheiros.

DIREITO DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Tendo em vista os eixos estruturantes das práticas pedagógicas e as competências gerais da educação básica propostas pela BNCC, seis direitos de aprendizagem e desenvolvimento asseguram, na Educação infantil, as condições para que as crianças aprendam em situações nas quais possam desempenhar um papel um papel ativo em ambientes que as convidem a vivenciar desafios e a

sentirem-se provocadas a resolvê-los, nas quais possam construir significados sobre si, os outros e o mundo social e natural.

Conviver com outras crianças e adultos, em pequenos e grandes grupos, utilizando diferentes linguagens, ampliando o conhecimento de si e do outro e o respeito em relação à cultura e às diferenças entre as pessoas.

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

Participar ativamente, com adultos e outras crianças, tanto do planejamento da gestão da escola e das atividades propostas pelo educador quanto a realização da vida cotidiana, tais como a escolha das brincadeiras, dos materiais e dos ambientes, desenvolvendo diferentes linguagens e elaborando conhecimentos decidindo e se posicionando.

Explorar movimentos, gestos, sons, formas, texturas, cores, palavras, emoções, transformações, relacionamentos, histórias, objetos, elementos da natureza, na escola e fora dela, ampliando seus saberes sobre a cultura, em suas diversas modalidades: As artes, a escrita, a ciência e a tecnologia.

Expressar, como sujeito dialógico, criativo e sensível, suas necessidades, emoções, sentimentos, dúvidas, hipóteses, descobertas, opiniões, questionamentos, por meio de diferentes linguagens.

Conhecer-se é construir sua identidade pessoal, social e cultural, construindo uma imagem positiva de si e seus grupos de pertencimento, nas diversas experiências de cuidado, interações de cuidados, interações, brincadeiras e linguagens vivenciadas na instituição escolar e em seu contexto familiar e comunitário. Além disso, a instituição precisa conhecer e trabalhar com as culturas plurais, dialogando com a riqueza/diversidade cultural das famílias e da comunidade.

As diretrizes curriculares nacionais da educação infantil (DCNEI resolução CNE/CEB nº 5/2009), em seu artigo 4º definem a criança como:

"Sujeito histórico que, nas interações, relações e práticas cotidianas que vivencia, constrói sua identidade pessoal e coletiva, brinca, imagina, fantasia, deseja, aprende, observa, experimenta, narra, questiona e constrói sentidos sobre a natureza e a sociedade, produzindo cultura" (BRASIL, 2009).

Ainda de acordo com a DCNEI, em seu artigo 9º, os eixos estruturantes das práticas pedagógicas dessa etapa da educação básica são as interações e a brincadeira, experiências nas quais as crianças podem construir e apropriar-se por

meio de conhecimentos por meio de suas ações e interações com seus pares e com os adultos, o que possibilita aprendizagens, desenvolvimento e socialização.

A interação durante o brincar caracteriza o cotidiano da infância, trazendo consigo muitas aprendizagens e potencial para o desenvolvimento integral das crianças ao observar as interações e a brincadeira entre as crianças e delas com os adultos, é possível identificar, por exemplo a expressão dos afetos à mediação das frustrações, a resolução dos conflitos e a regularização das emoções.

O Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), em seu artigo 16, estabelece o direito a “**brincar**, praticar esportes e divertir-se”. É, pois, direito da criança segundo a **BNCC**, “**brincar** cotidianamente de diversas formas, em diferentes espaços e tempos, com diferentes parceiros (crianças e adultos), ampliando e diversificando seu acesso a produções culturais, seus conhecimentos, sua imaginação, sua criatividade, suas experiências emocionais,

3.5 A prática pedagógica

A educação infantil é uma instituição que precisa incluir brincadeiras, jogos e brinquedos lúdicos, no processo de ensino-aprendizagem, pois são atividades importantes na educação e precisa ter o acompanhamento do professor para mediatiza esse processo. Pois não se pode considerar só o simples fato de “dar os brinquedos” ou colocar um vídeo para as crianças, pois é preciso que o educador garanta uma educação prazerosa para as crianças.

Quando se trabalha na educação infantil precisa adquirir práticas pedagógicas que seja significativa para a criança, motivado uma aprendizagem que mostra seus resultados de aproveitamento de conteúdo exigindo do professor uma dinâmica no diferencial da aprendizagem buscando conhecer as necessidades das crianças para que possa expandir com criatividade sua prática educacional.

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

As brincadeiras, aparentemente singelo, são fontes de estímulo ao desenvolvimento cognitivo, social e afetivo de uma criança. Além de caracteriza-se como uma forma de auto-expressão.

Por tanto o ato de brincar proporciona a criança representar papéis, elaborar situações que lhe foram agradáveis ou não. Com isso, quando uma criança recria

alguma situação, de construção faz de forma que ela suporte, não correndo riscos reais. Através do faz-de-conta, a criança traz para perto de si uma situação nítida e a adaptada a sua realidade e principalmente a sua necessidade emocional:

Ao assumir a função lúdica e educativa, o brinquedo educativo merece algumas considerações: função lúdica: quando propicia diversão, prazer e até desprazer, quando escolhido voluntariamente e função educativa: o brinquedo ensina qualquer coisa que complete o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo (KISHIMOTO, 2003, p. 37).

O brincar é utilizado como instrumento pedagógico, pois permite a criança aprender de forma lúdica. Esse ato de brincar fornece ampla estrutura básica para mudança da necessidade e da consciência, criando um novo tipo atividade em relação ao autêntico. Essa uma atividade que permite à criança a emancipação de uma realidade imediata para a realização de ações dirigidas ao pensamento e mediadas por significados. Constitui-se a partir do entrecruzamento da realidade como imaginário, fazendo com que a criança simultaneamente, integre-se ao autêntico e crie outras realidades possíveis. Brincando as crianças aprendem como a sociedade funciona e espera que ela se permita.

Portanto, o brinquedo e qualquer objeto utilizado para fins de brincadeira, seja ele industrializado ou “criado” pela criança, quem ocasiona significado ao termo é a própria criança, em seu momento de brincadeira.

Como foi visto na literatura científica, a utilização de jogos e brincadeiras na Educação Infantil é de suma importância para o pleno desenvolvimento integral da criança, agindo nos aspectos sociais, afetivos, cognitivos e o aspecto motor, auxiliando na construção da sua identidade, autonomia e etc.

Dessa forma, concluímos que os autores a que nos referimos nesse trabalho, concordam que o lúdico é realmente importante para auxiliar tanto o trabalho do Professor, tanto para auxiliar os alunos. Sendo Assim, Através desta pesquisa, é possível perceber que os jogos, brinquedos e as brincadeiras de forma lúdica são elementos fundamentais no processo de aprendizagem das crianças, sendo uma prática indispensável no âmbito escolar.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Tendo em vista os aspectos observados é de suma importância utilizar atividades que envolvam o lúdico como os jogos na formação da criança, pois já faz parte da sua natureza usar a imaginação, a fala, o pensamento e o movimento para se comunicar com seu próprio eu, com outras crianças e com os adultos. Se desenvolvendo naturalmente. As possibilidades de aplicações destes recursos como jogos e brincadeiras no cotidiano das crianças na sala de aula, vão implicar na dinâmica do seu docente, pois será necessário que o docente se programar para fazer as crianças entenderem do que se trata tal atividade. Isso se dá pelo fato de existirem jogos que possuem regras e é preciso entender e respeitá-las como, por exemplo, esperar a sua vez de jogar ou brincar ou saber a hora que acabou o jogo.

Desta forma, fica claro que é possível à implementação desses recursos no processo educativo da criança sem maiores problemas, melhorando assim o rendimento escolar da criança, já que a mesma aprende melhor brincando.

Portanto, a brincadeira, o brinquedo e o jogo proporcionam, como mecanismo para desenvolver a memória, a linguagem, a atenção, a percepção, a criatividade e habilidade para obter um desenvolvimento e melhor aprendizagem. Desta maneira, a criança estabelece com os jogos e brincadeiras uma relação natural e consegue fazer transbordar suas tristezas e alegrias, angústias, entusiasmo e agressividades, diante disso, a brincadeira que a criança envolve-se no jogo e partilha com o outro, se conhece e reconhece o outro. Enfim, a educação infantil deve situar o lúdico como parceiro e utilizá-lo para atuar no desenvolvimento e aprendizagem da criança.

REFERÊNCIAS

A implantação da base nacional comum curricular no contexto das políticas 2018 neoliberais / Emerson Pereira Branco ... [ET AL.]. -1. Ed.- Curitiba: Appris. 2018.

BOMTEMPO, E. **Psicologia do brinquedo**: aspectos teóricos e metodológicos. São Paulo: USP, 1986.

BROUGÈRE, G. **Jogo e Educação**. Porto Alegre: Artes médicas, 1997.

BROUGÈRE, G. **Brinquedo e Cultura**. São Paulo: Cortez, 1997.

CÓRIA-SABINI, Maria Aparecida; LUCENA, Regina Ferreira de. **Jogos e brincadeiras na Educação Infantil**. 6. ed. Campinas, SP: Papirus, 2012.

FRIEDMANN, A. **Brincar: crescer e aprender: o resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 1996.

FRIEDMANN, A. **Jogos Tradicionais**. Disponível em: <https://meuartigo.brasilecola.uol.com.br/pedagogia/a-importancia-dos-jogos-na-educacao-infantil.htm>. Acesso em: 25 set. 2016.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. 7. ed. São Paulo: Cortez, 2003.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1997.

KISHIMOTO, T. M. [org.]. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Cengage Learning, 2008.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 3. ed. São Paulo: Cortez, 1998.

MIRANDA, Simão De. **Do fascínio do jogo à alegria do aprender**. Campinas, SP: Papirus, 2001.

NALLIN, Claudia Góes Franco. **Memorial de Formação: o papel dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil**. Campinas, SP : [s.n.], 2005.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança**. 3. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1973.

PIAGET, J. **A formação do símbolo: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. 3. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1998.

PIAGET, J. **O juízo moral na criança**. 3. ed. São Paulo: Sumos, 1999.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

RODRIGUES, A. J. **Metodologia Científica**. 4. ed. Aracaju: Unit, 2011.

SANTOS, S. M. P. **Brinquedoteca: A criança o adulto e o lúdico**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

YVOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Ed. Martins Fontes, 1989.

YVOTSKI, L. S. **Fundamentos da Defctologia: Obras Excogitas V**. Madri: Visor, 1997.

WALLON, H. **Origens do pensamento na criança**. São Paulo: Manda, 1989.

