

FACULDADE LABORO
CURSO DE PEDAGOGIA

FERNANDA DE JESUS DUTRA

**A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS LÚDICAS NA EDUCAÇÃO
INFANTIL**

São Luís - MA
2022

FERNANDA DE JESUS DUTRA

**A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS LÚDICAS NA EDUCAÇÃO
INFANTIL**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Pedagogia da Faculdade Laboro como requisito para obtenção de grau de licenciatura em Pedagogia.

Orientadora: Prof^a. Dra^a. Andréa Dias Reis
Coorientadora: Prof^a. Letícia Campos Aguiar

São Luís - MA

2022

SUMÁRIO

1.	INTRODUÇÃO	03
2.	JUSTIFICATIVA	05
3.	OBJETIVOS	06
3.1	Geral	06
3.2	Específicos	06
4.	MATERAIS E MÉTODO	07
5.	JOGOS E BRINCADEIRAS: principais conceitos	08
6.	BRINCADEIRA E O JOGO NO CONTEXTO HISTÓRICO SOCIAL E EDUCACIONAL	10
6.1	Jogos como ferramenta educacional	11
7.	A CONTRIBUIÇÃO DA LUDICIDADE PARA O DESENVOLVIMENTO DE CRIANÇAS DA EDUCAÇÃO INFANTIL	12
8	CONSIDERAÇÕES FINAIS	16
	REFERÊNCIAS	17

A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS LÚDICAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Fernanda de Jesus Dutra¹

Letícia Campos Aguiar²

Andréa Dias Reis³

Resumo

Esta pesquisa trata do brincar na Educação Infantil e apresenta resultados de uma pesquisa qualitativa, cujo objetivo foi discutir sobre a importância do brincar no processo de desenvolvimento da criança, visando à construção do conhecimento por meio dos mesmos e o ensino-aprendizagem. Foi feita uma revisão de literatura, onde destacam-se os seguintes autores Kishimoto (2018), Silva (2017), Boto (2018), Piccolo (2009), entre outros. onde foram fundamentais para o entendimento de como o brincar podem contribuir para o processo de ensino e aprendizagem na Educação Infantil. Como resultados observa-se na literatura que os jogos são de fundamental importância para o desenvolvimento da criança, sendo um dos recursos mais eficazes para ela adquirir conhecimento. Portanto, o uso de jogos e brincadeiras devem ser avaliados como uma metodologia importante para a aprendizagem, que dar valor as aos diversos modos de conhecimento e formar cidadãos com consciência universal. Conclui-se que o jogo e brincar permitem novas maneiras de ensinar, principalmente quando associadas a fatores como: capacitação dos profissionais envolvidos, infraestrutura, proporcionando assim, uma educação de qualidade, estimulando interesses essenciais das crianças e facilitando o processo de aprendizagem.

Palavras-chave: Ludicidade. Ensino e aprendizagem. Educação Infantil.

1. INTRODUÇÃO

O ato de brincar é uma ferramenta que auxilia em decifrar enigmas, além de proporcionar conhecimento de forma agradável, estimulando a socialização, possibilitando o desenvolvimento da autonomia da criança. As atividades lúdicas, como as brincadeiras, podem ser utilizadas para estimular o aprendizado, não apenas como um instrumento didático, mas como influenciador para o desenvolvimento infantil das seguintes áreas: inteligência, sociabilidade, afetividade e criatividade (NEGRINE, 2018).

¹ Aluna do curso do curso de Pedagogia da Faculdade Laboro.

² Coorientadora. Licenciada em Educação Física pela Universidade Federal do Maranhão-UFMA

³ Orientadora. Professora na Faculdade Laboro e Docente permanente no Programa de Pós-Graduação em Educação Física-UFMA

De acordo com Silva (2017) é sabido que a criança aprende com o grupo social de convívio, colocando em prática o que aprendeu e encaminhado o conhecimento para a escola, assim ampliando a maturidade, um exemplo é qualquer uma situação observada, há uma experiência e registro em memória. Sendo assim, tanto jogos quanto brincadeiras lúdicas influenciam nos aspectos mentais, sociais, cognitivos.

Apesar de brincadeiras e os jogos interagirem com o lúdico e o ato de aprendizagem dinâmica, contudo o jogo implica a utilização de regras que podem estar associadas a ludicidade, prioritariamente nos jogos protagonizados, jogos pré-esportivos e jogos esportivos. Diante do aspecto lúdico, Carvalho analisa o jogo na maturidade infantil, sendo:

[...] desde muito cedo o jogo na vida da criança é de fundamental importância, pois quando ela brinca, explora e manuseia tudo aquilo que está a sua volta, através de esforços físicos e mentais e sem se sentir coagida pelo adulto, começa a ter sentimentos de liberdade, portanto, real valor e atenção às atividades vivenciadas naquele instante (PICCOLO, 2009 *apud* CARVALHO, 2019, p.14).

Por isso é necessário o professor estimular com motivação o aluno para brincar, estudar, jogar e aprender, ou seja, dá significados para o aprender com o objetivo em que se quer alcançar. Embora se saiba que os jogos e brincadeiras facilitam o aprendizado das crianças. Desta forma, questiona-se de que forma o lúdico pode contribuir para o desenvolvimento da criança na Educação Infantil?

Negrine (2018) aponta que, é de suma importância que os educadores busquem novos métodos que atraem e satisfaçam as suas aulas, podendo-se utilizar o lúdico na escola, criando um aspecto para o aprendizado escolar, principalmente, na Educação Infantil que é o princípio da vida humana, uma jornada essencial no crescimento cognitivo, social e afetivo das crianças.

Desse modo, Silva (2017) salienta que em relevância a atividade educativa serve para o aprendizado de conteúdos e a lúdica para o lazer e aperfeiçoamento do desenvolvimento da criança, sem obrigação por partes de ambos, apenas deixa efetuar as atividades aprendendo divertidamente.

O professor como mediador desse processo, pode contribuir mediando e/ou induzindo para a construção e aquisição de saberes com as manifestações observadas para ajustamento ou alterações necessárias direcionados para melhor

compreensão das crianças, além de experimentar o mundo ao seu redor, desenvolvendo diversas habilidades enquanto brinca (NEGRINE, 2018).

A presente pesquisa traz como objeto de estudo a importância dos jogos e brincadeiras lúdicas na Educação Infantil, ou seja, este estudo retrata a importância das brincadeiras, nas quais não podem ser vistas apenas como atividades de entretenimento, mas sim, como uma atividade facilitadora da aprendizagem, o que pode gerar diferentes habilidades, processo no qual o educador interage de forma prazerosa em todos os níveis de conhecimento.

2. JUSTIFICATIVA

O interesse pelo tema abordado surgiu após uma análise de literaturas sobre o lúdico como os autores Kishimoto (2018), Silva (2017), Boto (2018), Piccolo (2009), entre outros. A partir dessa experiência, percebe-se sobre a importância de utilizar atividades lúdicas para melhor desenvolvimento da aprendizagem. Nesse sentido, optou-se por investigar como os jogos e brincadeiras podem contribuir para o desenvolvimento de crianças na Educação Infantil.

Dessa forma, a relevância deste projeto é compreender que as atividades lúdicas podem ser utilizadas para estimular o aprendizado, não apenas como um instrumento didático, mas como influenciador para o desenvolvimento infantil das seguintes áreas: motricidade, inteligência, sociabilidade, afetividade e criatividade.

De acordo com Silva (2017) o ato de brincar, além de proporcionar conhecimento de forma agradável, estimulando a socialização, possibilita o desenvolvimento da autonomia da criança. Os jogos não podem ser vistos apenas como atividades de entretenimento, mas sim, como uma atividade facilitadora da aprendizagem de várias habilidades, onde o educador interage de forma prazerosa em todos os níveis de conhecimento.

A ludicidade é uma forma descontraída de estimular o aprendizado, principalmente, na Educação Infantil, primeiro contato que a criança tem em um ambiente escolar. Pois é, por meio dessa metodologia que a criança pode obter resultados positivos ao longo de sua trajetória educacional quando aplicada com esse objetivo. O aprender brincando, desperta nas crianças a imaginação, a criatividade, ajuda no desenvolvimento motor e cognitivo, também pode auxiliar na compreensão de regras, dentre outros (SILVA, 2017).

Deste modo, o jogo é essencial, inserido desde a infância, onde pode haver um momento propício para adaptação com o meio social, além de manipulação de objetos, associação de cores com imagens, aperfeiçoamento da coordenação motora, o que conseqüentemente contribui para o físico e o mental de cada um que aprende, por meio de um jogo individual ou coletivo (PICCOLO, 2009 apud CARVALHO, 2019).

É importante frisar que a relevância social se dá por meio das interações com os colegas a partir da efetuação do jogo, envolvendo a aprendizagem e o conhecimento de cada aluno, sendo compartilhado tanto a maneira de pensar como agir, bem como, a forma de expressar, já que a escola trabalha o jogo como forma de recreação para facilitar o envolvimento de todos, abrindo caminho para um aprendizado social, afetivo e cognitivo (CARVALHO, 2019).

Espera-se que esta pesquisa venha a contribuir com a sociedade de forma inspiradora, estimulando professores e gestores a investirem mais em atividades lúdicas, pois é além de proporcionar conhecimento, é uma ferramenta educativa divertida, o aprender brincando.

3. OBJETIVOS

3.1 Geral

Analisar a brincadeira e o jogo como ferramentas pedagógicas, contribuindo para o processo do ensino aprendizagem na Educação Infantil.

3.2 Específicos

- a) Verificar a importância do jogo e do brincar para o aluno;
- b) Descrever as atividades lúdicas que favoreçam o desenvolvimento das crianças;
- c) Investigar na literatura a contribuição dos jogos e brincadeiras lúdicas para o desenvolvimento de crianças da Educação Infantil.

4. MATERIAIS E MÉTODOS

A realização desta pesquisa consistiu de uma abordagem qualitativa, onde este método se define pela forma como esse objeto é estudado que segundo Thomas, Nelson e Silverman (2018) tende a enfatizar a análise, ou seja, separar e analisar os componentes de um fenômeno, que visa identificar os benefícios gerados com o uso do lúdico, observando como se desenvolvem dentro de uma proposta lúdica no contexto do ensino-aprendizagem.

Utiliza-se ainda de uma pesquisa bibliográfica. Ao considerarmos Gil (2008, p.44) destaca que:

A pesquisa bibliográfica é desenvolvida com base em material já elaborado, constituído principalmente de livros, artigos científicos. Embora em quase todos os estudos seja exigido algum tipo de trabalho dessa natureza, há pesquisas desenvolvidas exclusivamente de fontes bibliográficas.

Portanto, para a corroboração da pesquisa de caráter bibliográfico faz-se necessário a pesquisa qualitativa sendo contextualizada com o auxílio de alguns teóricos. Será utilizado na pesquisa fontes bibliográficas (publicações avulsas, revistas, livros, monografias, teses, entre outras) abrangendo dessa forma a bibliografia já publicada em relação ao tema abordado, capaz de fornecer diversos dados, com informações de grande relevância.

Segundo Gil (2008) o estudo bibliográfico dispõe de materiais ricos em conteúdos e argumentos basilar favorecendo para o contexto teórico com o uso de livros, artigos científicos e documentos que fundamentam a linha de raciocínio do pesquisador. A pesquisa bibliográfica por meio de referenciais teóricos publicados, busca a resolução de um problema, analisando e discutindo as múltiplas contribuições científicas. Este tipo de pesquisa traz subsídios para o conhecimento sobre o levantamento pesquisado, sob o enfoque do assunto apresentado na literatura científica.

O levantamento bibliográfico dar-se-á por meio de um embasamento teórico descrito nos resultados a seguir, com as contribuições dos autores Kishimoto (2018), Silva (2017), Boto (2018), dentre outros, que tratam do tema proposto.

5. JOGOS E BRINCADEIRAS: principais conceitos

Os jogos e/ou as brincadeiras proporcionam a troca, partilhas, confrontos, facilidade de negociação, bem como, afetividade e momentos harmoniosos, auxiliando na compreensão dos conteúdos propostos (SILVA, 2017). Entretanto o jogo e a brincadeira podem ser conceituados ou caracterizados das seguintes formas como afirmam os autores que especificaram nesta linha de pensamento de estudo e vivência na prática educativa.

Silva analisa o jogo na maturidade infantil que:

[...] desde muito cedo o jogo na vida da criança é de fundamental importância, pois quando ela brinca, explora e manuseia tudo aquilo que está a sua volta, através de esforços físicos e mentais e sem se sentir coagida pelo adulto, começa a ter sentimentos de liberdade, portanto, real valor e atenção às atividades vivenciadas naquele instante. (SILVA, 2017, p. 34)

Deste modo, o autor afirma que, o jogo é essencial, inserido desde a infância, criando-se o momento propício para adaptação com o meio social, visando o mundo em torno de si, manipulando objetos, associando as cores com imagens e aperfeiçoando a coordenação motora, contribuindo para o físico e o mental de cada um que aprende jogando individual ou coletivamente (SILVA, 2017).

Neste mesmo entendimento, Brougère (1998, p.54), entende que o jogo é uma diversão, faz-se a seguinte explicação sobre os jogos:

[...] O jogo contribui indiretamente a educação, permitindo ao aluno relaxado ser mais eficiente em seus exercícios e em sua atenção. [...] o jogo permite o pedagogo explorar a personalidade infantil e eventualmente adaptar a esta o ensino e a orientação do aluno.

Nesta perspectiva, o jogo contribui-se no relaxamento favorecendo para a execução de atividades em sala de aula orientada pela professora, tornando-se a aula dinâmica e atrativa, envolvendo na prática pedagógica desenvolvendo a capacidade na concentração após a diversão.

O jogo proporciona condições de aprendizagem motivadora em relação a prática dos alunos, interações em que cada um apresenta oralmente uma forma de pensar diferente do colega, tornando-se um cidadão crítico-reflexivo, pois, contextualiza os argumentos mediante a teoria abordada pelo professor e a prática

exercida por ambos (SILVA, 2017). As crianças ao utilizar o jogo vivenciam a prática, criando situações para melhorar o resultado não satisfatório com tentativas até vencer os obstáculos que impede de vencer, assim mesmo, o jogo possui benefícios físicos e mentais, em relação ao físico é pela própria coordenação motora e o mental é na questão do desenvolvimento do pensamento (SILVA, 2017).

Já em relação a brincadeira, Wajskop (1995, p.28 apud Piccolo, 2009, p. 929) aponta que a brincadeira pode ser definida como uma atividade:

[...] social, humana, que supõe contextos sociais e culturais, a partir dos quais a criança recria a realidade através da utilização de sistemas simbólicos próprios. A brincadeira infantil pode constituir-se em uma atividade em que as crianças, sozinhas ou em grupo, procuram compreender o mundo e as ações humanas nas quais se inserem cotidianamente.

Sendo assim, a brincadeira é uma prática ativa que permite a criança socializar com o próximo no ambiente de convívio participando de atrações, podendo utilizar objetos ou até mesmo o corpo para exercer a brincadeira. Ainda sobre brincadeiras, o Referencial Curricular Nacional Para a Educação Infantil (1998, p.27) salienta que:

Nesse sentido, para brincar é preciso apropriar-se de elementos da realidade imediata de tal forma a atribuí-lhes novos significados. Essa peculiaridade da brincadeira ocorre por meio da articulação e a imitação da realidade. Toda brincadeira é uma imitação transformada, no plano das emoções e das ideias, de uma realidade anteriormente vivenciada.

Observa-se que nesse Referencial ressalta-se sobre o brincar como fundamento para exercer a cidadania atribuindo a brincadeira significados diversos, permitindo assim a criança liberdade de pensamento, criatividade, por meio da imaginação e imitação dos fatos vivenciados na base teórica para a prática.

Vale ressaltar que o brincar é uma forma ampla de trabalhar a diversão com a criança podendo ser no brinquedo, na brincadeira ou até mesmo no jogo em que ambos possuem um conceito que o caracteriza cientificamente. Em que o professor deve saber como utilizar na sala de aula para os alunos, mediando de forma prazerosa e educativa.

6. BRINCADEIRA E O JOGO NO CONTEXTO HISTÓRICO SOCIAL E EDUCACIONAL

Um dos primeiros filósofos a ver o uso do brincar como um recurso para educar as crianças foi Froebel (1782-1852) destacando que desperta suas próprias faculdades mediante aos estímulos. O brincar foi inovado a partir do século XVIII, onde os educadores popularizaram que eram reservados apenas para a nobreza, a exemplo, cita-se os jogos de trilha e tabuleiro (BOTO, 2018).

No período pré-moderno, surge um sentimento de proteção à criança conforme destacado por Boto (2018, p. 13):

A preocupação ampliada quanto à proteção, à preservação de uma suposta pureza original exigiram o afastamento das crianças em relação à comunidade adulta de maneira geral. A intimidade é reforçada com a separação das crianças em espaços próprios, em vestimentas específicas, em brincadeiras e atividades pensadas especialmente para uso da infância. [...] Diferentemente dos tempos medievais, o mundo moderno destaca-se, pois, pela preocupação dos adultos com as crianças; preocupação que resultará na criação de concepções analíticas, de teorias sobre o desenvolvimento infantil, no lugar que presencia a gênese e o fortalecimento de instituições específicas para a formação das jovens gerações, os colégios.

Nessa direção, o autor corrobora falando-se que, a educação passou-se ser ampliada devido do afastamento do adulto para com a criança sendo que não participava do meio infantil pelo amadurecimento fazendo divisão das brincadeiras de adultos e brincadeiras infantis, no que diferencia no mundo moderno em que a participação do adulto é ativa para com os menores, por isso o documento que norteia os professores para cada etapa específica da vida, em relação a efetuação das metodologia e afetividade com o adulto (BOTO, 2018).

Já no final dos séculos XIX e XX, houve uma evolução pedagógica, onde as brincadeiras passaram a ser inseridas no contexto escolar, assim como bonecas, muito utilizado pelas crianças da época, sendo também muito utilizado pelas mulheres, que usavam as bonecas como manequins de moda. Em alguns casos as crianças não podiam nem tocar nas bonecas. Nesse período, os brinquedos ganham duplo sentido, sendo comum tanto para as crianças como para os adultos (BOTO, 2018). Neste sentido, Kishimoto (20018, p.23) ressalta que:

O brincar têm diversas origens e culturas que são transmitidos pelos diferentes jogos e formas de jogar. Este tem função de construir e

desenvolver uma convivência entre as crianças estabelecendo regras, critérios e sentidos, possibilitando assim, um convívio mais social e democracia, porque “enquanto manifestação espontânea da cultura popular, os jogos tradicionais têm a função de perpetuar a cultura infantil e desenvolver formas de convivência social”.

Deste modo, o brincar é uma das formas auxiliadoras do aprendizado que caracteriza as diferenciadas culturas de cada estado onde o autor transmite o aprendizado de maneira lúdica e descontraída, que cabe ao professor construir em cima do jogo uma metodologia que relacione o conteúdo para a ministração da aula e objetivos a serem exercidos.

6.1 Jogos como ferramenta educacional

Já nos primórdios em Roma e Grécia Antiga fazia-se o uso do jogo educativo passando-se para diversas transformações até ser levada para o campo educacional. Sendo assim, a ludicidade e o uso das brincadeiras e jogos na escola, passaram a contribuir para o aprendizado como forma descontraída, assimilando os conteúdos por meio das atividades educativas e pedagógicas em que o professor apresenta aos seus alunos o brincar de diversas maneiras para a aprendizagem. (KISHIMOTO, 2018).

Em relevância a atividade educativa serve para o aprendizado de conteúdos e a atividade lúdica para o lazer e aperfeiçoamento do desenvolvimento da criança, sem obrigação por partes de ambos, apenas deixar efetuar as atividades aprendendo divertidamente sem pressão (KISHIMOTO, 2018).

Segundo Silva (2017) a finalidade dos jogos educativos é contribuir para o desenvolvimento da criança, principalmente na Educação Infantil. Eles são divididos em dois grupos denominados de enredo, também conhecido como jogos imaginativos, onde se trabalham as fábulas, que visa desenvolver o lado cognitivo e afetivo-social da criança. Nessa fase também, a criança imita o comportamento dos adultos com os quais convivem. E, o segundo grupo são os jogos de regras, onde a criança aprende a cumprir regras, seguir normas e exige atenção.

Para Kishimoto (2018), o jogo é um instrumento pedagógico de suma importância, pois possibilita que a criança desenvolva melhor o psicológico e capacidades físicas, além da adaptação da vida em grupo.

O jogo como promotor da aprendizagem e do desenvolvimento, passa a ser considerada nas práticas escolares como importante aliado para o ensino, já que colocar o aluno diante de situações lúdicas como o jogo pode ser uma boa estratégia para aproximá-lo dos conteúdos culturais a serem veiculados na escola. (KISHIMOTO, 2018, p.13)

Isto posto, é de suma importância juntar a aprendizagem aos jogos, visto que estimula o interesse do aluno, fazendo com que sua aprendizagem seja favorecida tanto socialmente quanto cognitivamente, além de fazer com que a aula não caia na rotina. A função do jogo é de suma importância nos campos de incentivo da pré-escola, também é um dos modos mais naturais da criança para conseguir estar convívio com a realidade, tendo o jogo simbólico uma função especial.

7. A CONTRIBUIÇÃO DA LUDICIDADE PARA O DESENVOLVIMENTO DE CRIANÇAS DA EDUCAÇÃO INFANTIL

A ludicidade é um fator de extrema importância para uma criança visto que suas influências são imprescindíveis no seu desenvolvimento físico e psíquico. O ato de brincar vai além de entreter, de passar tempo. Ela pode ser ferramenta estimuladora, facilitadora e enriquecedora, uma forma prazerosa de garantir um aprendizado eficaz para a criança, principalmente na Educação Infantil (SILVA 2017). Nesse sentido, Medel (2014, p.10) coloca que:

A Educação Infantil é uma fase fundamental para o desenvolvimento global da criança nos aspectos socioafetivo, cognitivo, psicomotor e psicológico. Nesta fase, a criança será preparada para a aprendizagem da leitura e da escrita na fase da alfabetização (1º ano do Ensino Fundamental) e a aquisição dos pré-requisitos necessários para a referida aprendizagem.

Na visão do autor acima, a Educação Infantil é caracterizada como uma fase fundamental para o desenvolvimento global da criança, tanto nos aspectos cognitivos quanto aos psicomotor e psicológico. Nessa etapa a criança é preparada para o processo de alfabetização, pré-requisitos necessários para a aprendizagem.

Contudo, muitas foram às batalhas para que a Educação Infantil fosse parte fundamental para a formação da criança. A escola é peça fundamental para que esses avanços sejam bem-sucedidos. Nesse contexto, a ludicidade torna-se um importante veículo de aprendizagem, fazendo com a criança aprenda a vivenciar o

processo social, além de promover rendimento escolar, conhecimento, oralidade, pensamento e sentido. Sendo assim, a criança é um ser que constrói suas relações com o mundo através de suas próprias atividades cotidianas (SILVA, 2017).

Desse modo, Silva (2017) salienta que o lúdico é essencial na vivência e no crescimento saudável e harmônico das crianças, além de ser importante para sua formação crítica e criativa. Vale ressaltar que o lúdico é uma forma ampla de trabalhar a diversão com a criança, podendo ser por meio da brincadeira ou até mesmo no jogo, em que ambos possuem um conceito que o caracteriza cientificamente. O professor deve saber qual desses usar na sala de aula para com os alunos, mediando de forma prazerosa e educativa.

Dessa forma, o lúdico está por via de construções que chamam atenção do público infantil e até mesmo dos adultos em relevância aos jogos, os quais contribuem para uma vasta aprendizagem com objetivo diferenciado, onde o mediador buscar alcançar de forma descontraída. O ato de brincar permite com que a criança possa agir de forma espontânea, estimulando o desenvolvimento das suas capacidades inatas, despertando o seu lado cognitivo, afetivo, emocional, raciocínio lógico e concentração. Oliveira afirma-se que:

Mesmo sem intenção de aprender, quem brinca, aprende, pois se aprende brincando. Como construção social, a brincadeira é atravessada pela aprendizagem, uma vez que os brinquedos e o ato de brincar, a um só tempo, podem contar a história da humanidade e dela participar diretamente, evidenciando algo aprendido e disposição inata do ser humano. (OLIVEIRA, 2019, p.99)

Nessa assertiva, compreende-se que a criança pode aprender sem pressão, ou seja, não sendo obrigada a aprender o que é ensinada, o estudo forçado. Por isso, a educação lúdica transforma o conteúdo divertido, brincando se aprende de forma intencional do professor, mas natural para a criança.

Até mesmo o professor contando história pode-se levar algo fantasioso, exemplo peças teatrais em que o aluno está participando ativamente, narrando os fatos, brincando com a fantasia e ao mesmo tempo aprendendo a interpretar, ampliando o vocabulário, entre outros (OLIVEIRA, 2019).

Segundo Silva (2017) as crianças ao utilizar o jogo vivenciam a prática, criando situações para melhorar o resultado não satisfatório, com tentativas até vencer os obstáculos, assim mesmo, o jogo possui benefícios físicos e mentais,

como exemplo em relação ao físico pode ser a coordenação motora e o mental o desenvolvimento do pensamento. Também é oportuno contribuir que é necessário o momento lúdico, seja na recreação como fato essencial para abordar os objetivos que envolvem conhecimento e desenvolvimento relacionado no que espera alcançar durante os jogos propostos pelo orientador, momento em que a criança apresenta discernimento para competição, não para cansar o aluno com atividades sem objetivos, no sentido de aborrecimento e desgastes mentais e físicos dos alunos.

Vivências lúdicas podem proporcionar conhecimento tanto para os educadores, como para os alunos, por meio da troca de experiências, que forma sujeitos e estimula a imaginação e a concentração. Compreender esse processo para formação da criança é conceber práticas pedagógicas voltadas para a Educação Infantil (KISHIMOTO, 2018). Dessa forma, constata-se que a ludicidade é de fundamental importância para o desenvolvimento da criança, sendo um dos recursos mais eficazes para ela adquirir conhecimento. Portanto, o uso de jogos e brincadeiras devem ser avaliados como uma metodologia importante para a aprendizagem, que dar valor as aos diversos modos de conhecimento e formar cidadãos com consciência universal.

As brincadeiras ao mesmo tempo que servem como diversão, também são ferramentas educacionais para criança, pois através das brincadeiras as crianças têm a capacidade de criar e resolver situações que aparecem no seu cotidiano. Dessa forma, pela experiência, a vivência de brincadeiras fantasiosas e elaboradas por ela mesma faz com que acionem suas ideias para a solução de problemas, o que muito importante e considerável no seu crescimento. Segundo Corsino (2019, p. 79),

À medida que as crianças crescem, ampliam suas formas de brincar, interessando-se e compreendendo cada vez mais os jogos com regras, que lhes abrem outras janelas para a experiência lúdica, as interações sociais e a construção de novos conhecimentos.

A autora, além de destacar as formas de aprendizagem proporcionadas por meio do brincar, que nos leva a refletir sobre as práticas pedagógicas, em especial, na Educação Infantil é de suma importância para interação estabelecida entre adultos e crianças e, entre elas e outras crianças, facilitando o processo de construção do conhecimento e da experiência cultural.

Essas vivências lúdicas proporcionam conhecimento tanto para os educadores, como para os alunos, por meio da troca de experiências, que forma sujeitos e estimula a imaginação e a concentração. Compreender esse processo para formação de crianças é conceber práticas pedagógicas voltadas para a Educação Infantil.

Bruner (1986) aponta cinco finalidades da ludicidade: diminuição das consequências de falhas e insucessos, sendo uma atividade que se esclarece por si mesma, proveito da interferência e da imaginação, imitação preconcebida da vida, modificação do mundo, de acordo com as nossas vontades e diversão. Brincando a criança contribuirá para a autoestima e assimilação de princípios. Nas brincadeiras e jogos as crianças modificam os conhecimentos já assimilados em concepções gerais, com os quais ela brinca. Segundo Oliveira (2019, p. 67) destaca que,

A ludicidade não significa apenas recrear, é muito mais, caracterizando-se como uma das formas mais complexas que a criança tem de comunicar-se consigo mesma e com o mundo, ou seja, o desenvolvimento acontece através de trocas recíprocas que se estabelecem durante toda sua vida. Assim, através do brincar a criança pode desenvolver capacidades importantes como a atenção, a memória, a imitação, a imaginação, ainda propiciando à criança o desenvolvimento de áreas da personalidade como afetividade, motricidade, inteligência, sociabilidade e criatividade.

No que tange o desenvolvimento nas crianças destaca-se que tanto o aluno quanto o professor são personagens essenciais para a construção desse conhecimento e que é através das experiências diárias de ambos que se torna possível o aperfeiçoamento dessa prática pedagógica, pois se tratando do brincar como um elemento vivo e oriundo do desenvolvimento humano, compreende-se que para que a mesma se desenvolva completamente é preciso conhecer como construída no pensamento do indivíduo e assim aperfeiçoa-la para o melhoramento de seu uso no cotidiano.

O lúdico auxilia as crianças a equilibrarem seus impulsos de forma consciente e/ou inconsciente tornando as atividades físicas e mentais de grande significação, despertando na criança o interesse, promovendo a atenção e a concentração, despertando ainda a criatividade, o pensamento e o conhecimento de novas palavras, situações e habilidades.

8. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho proporcionou uma reflexão significativa acerca da importância do brincar para o desenvolvimento da criança na Educação Infantil. Com base na pesquisa realizada pode-se afirmar as inúmeras contribuições do brincar no que tange a Educação Infantil, dentre estas, potencializa o processo de ensino-aprendizagem, propicia o desenvolvimento cognitivo da criança, possibilita a propagação de conhecimento e valores, estimula diferentes formas de aquisição de conhecimento, construção de novas habilidades, promove o desenvolvimento da autocrítica, autonomia e criatividade, entre outros. No brincar podem ser trabalhadas as habilidades emocionais, afetivas, cognitivas e sociais nas crianças e, quando bem trabalhados, podem estimular, motivam e facilitar o aprendizado.

Ao constatar a importância dos jogos e brincadeiras na educação infantil, sugere-se ao professor do ensino infantil mais interesse e adequações de atividades lúdicas na sala de aula, com recursos mais criativos, muitas das vezes sendo esses recursos confeccionados pelos próprios alunos de forma de brincadeira, pois com isso, a criança se torna capaz de confeccionar materiais para ser usados na sala de aula didaticamente, como também aprende brincando a forma que é elaborada os recursos das aulas.

A criança por meio da ludicidade consegue aprender e internalizar a convivência com as regras da sociedade, tornando a aprendizagem mais significativa e prazerosa. Os objetivos propostos para o desenvolvimento deste trabalho foram alcançados, pois foi possível entender como o brincar podem contribuir para o processo de ensino e aprendizagem, bem como, a forma como esses recursos pedagógico.

Nesse sentido, espera-se que este trabalho sirva de incentivo para os professores, em especial, da Educação Infantil, a utilizarem o brincar em suas rotinas diárias de forma direcionada, de modo a trabalhar seus conteúdos, tornando suas aulas estimulantes e prazerosas, facilitando assim o aprendizado e desenvolvimento das crianças.

REFERÊNCIAS

- BOTO, Carlota. **O desencantamento da criança**: entre a Renascença e o século das luzes In: FREITAS, Marcos Cezar de; KUHLMANN JÚNIOR, Moysés. (Org.). Os intelectuais na história da infância. São Paulo: Cortez, 2018.
- BROUGÉRE, Gilles. **Jogo e Educação**. Porto Alegre: Artes Medicas, 1998.
- BRUNER, J. **Actual minds, possible worlds**. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press. 1986.
- CARVALHO, A.M.C. et al. (Org). **Brincadeira e cultura**: viajando pelo Brasil que brica. São Paulo: Casa do psicólogo, 2019.
- CORSINO, Patrícia. **Educação Infantil**: cotidiano e políticas. Campinas, Autores Associados, 2019.
- GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2008.
- KISHIMOTO, Tizuco Morchida. **Jogos Infantis**: o jogo, a criança e a educação. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 13ª ed., 2018.
- MEDEL, Cássia Ravena Mulin de A. **Educação infantil**: da construção do ambiente às práticas pedagógicas. Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.
- OLIVEIRA, Vera Barros de (org). **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2019.
- PICCOLO, Gustavo Martins. JOGO OU BRINCADEIRA: Afinal, de que estamos falando?. **Motriz. Journal of Physical Education. UNESP**, p. 925-934, 2009.
- SILVA, Isabel de Oliveira e; LUZ, Iza Rodrigues. Educação infantil e famílias residentes em áreas rurais: demandas e concepções em dois municípios do Brasil. In: **Caderno Cedes**, Campinas, v.37, n. 103, p.303-318, set./dez. 2017.
- THOMAS, Jerry R.; NELSON, Jack K. ; SILVERMAN, Stephen J. **Métodos de pesquisa em atividade física**. 5 ed. Porto Alegre: Artmed Editora, 2018.
- NEGRINE, Airton. **Ludicidade como ciência**. In: SANTOS, Santa Marli (Org.). Ludicidade como ciência. Petrópolis: Vozes, 2018.