



PhD Scientific Review

ISSN 2676 – 0444

Submetido em: 16/03/2024 | Aceito em: 28/03/2024 | Publicado em: 03/04/2024 | Artigo

A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Anaelza Nogueira Marculino Oliveira
Universidade Federal da Paraíba (UFPB)
E-mail: anaelzanogueira@hotmail.com

Ana Maria Rodrigues Silva do Nascimento
Universidade Estadual Vale do Acaraú
E-mail: aninharodrigues1980@gmail.com

Ana Paula de Oliveira Silva
Instituto Superior de Educação São Judas Tadeu
E-mail: anapaulaprofessorajacarau@gmail.com

Edriano Pereira da Silva
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)
E-mail: edrianops1981@gmail.com

João Nogueira da Silva
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)
E-mail: dandidireito86@gmail.com

Jaciele Batista da Silva
Faculdade São Judas Tadeu
E-mail: jacielebatista7@gmail.com

Resumo: O presente trabalho analisará a importância do brincar no desenvolvimento e aprendizagem na educação infantil, ressaltando a realidade pedagógica de uma escola da rede municipal de ensino da cidade de Duas Estradas – PB. Tem como escopo conhecer o significado do brincar além de conceituar as principais terminologias utilizadas para conceituar o ato de brincar, tornando-se também basilar explicar o universo lúdico, onde a criança comunica-se consigo e com o mundo ao seu redor, aceitando a existência dos outros e estabelecendo relações sociais, construindo conhecimentos, desenvolvendo-se integralmente, ademais, os benefícios que o brincar favorecem no ensino-aprendizagem infantil. Levando em consideração todas as informações contidas neste estudo, vale ressaltar que os jogos e brincadeiras em sala de aula podem ser considerados atividades sociais que favorecem interações concretas e originais que ajudam a criar conhecimento da realidade consciente. Por conseguinte, este estudo visa uma leitura mais prática acerca da importância do brincar no desenvolvimento da criança. Dessa forma, a educação infantil com trabalho lúdico em sala de aula é muito eficaz para



PhD Scientific Review

ISSN 2676 - 0444

aprendizagem da criança, ou seja, aprendendo de forma lúdica se tornou algo, mas pratico que com facilidade prende a atenção da criança fazendo com que se interesse pela didática do professor.

Palavras-chaves: Brincar, Lúdico, Aprendizagem

THE IMPORTANCE OF PLAYING IN EARLY EARLY EDUCATION

Abstract: This work will analyze the importance of playing in development and learning in early childhood education, highlighting the pedagogical reality of a school in the municipal education network in the city of Duas Estradas – PB. Its scope is to understand the meaning of playing, in addition to conceptualizing the main terminologies used to conceptualize the act of playing, making it also essential to explain the playful universe, where the child communicates with himself and the world around him, accepting the existence of others and establishing social relationships, building knowledge, developing fully, in addition, the benefits that playing favors in children's teaching-learning. Taking into account all the information contained in this study, it is worth highlighting that games and games in the classroom can be considered social activities that favor concrete and original interactions that help create knowledge of conscious reality. . . And the construction of the child subject as a means of producing history. Therefore, to carry out this work, bibliographical research was used, based on the reflection of reading books, articles, magazines and websites, as well as research on great authors regarding this topic. Therefore, this study aims to provide a more practical understanding of the importance of playing in a child's development. In this way, early childhood education with playful work in the classroom is very effective for children's learning, that is, learning in a playful way has become something, but practical, that easily captures the child's attention, making them interested in the didactics of the classroom teacher.

Keywords: Playing, Fun, Learning



1 INTRODUÇÃO

A educação serve para formar cidadãos sensíveis, criativos, inventivos e descobridores, capazes de criticar e distinguir entre o que está provado e o que não está é um dos principais objetivos da educação. Para auxiliar os indivíduos a alcançar níveis mais avançados do desenvolvimento afetivo, físico, social, moral e cognitivo, deve-se exercitar a autonomia e o pensamento crítico independente.

A escolha desse conteúdo é para mostrar que é importante estudar e investigar sobre esse tema como também mostrar que o brincar é um método que contribui para que as crianças se desenvolvam, pois, é através do brincar que a criança conhece, inventa, ensina regras, experimenta, relaxa e desenvolve habilidade. E a cada novo dia, a criança tem algo novo a nos ensinar, pois a criança ela tem esse dom de desenvolve coisas novas, a cada novo dia sempre nos traz algo novo, ela tem essa facilidade.

Diante dessa perspectiva a finalidade primordial deste estudo é analisar a importância do brincar na educação infantil, porque, segundo os autores pesquisados, este é período fundamental para a criança respalde o seu desenvolvimento e aprendizagem de forma mais significativa. Winnicott (1975, p. 120) afirma que “o jogo é a prova evidente e constante da capacidade criadora, de modo que os adultos contribuem, nesse ponto, pelo reconhecimento do grande lugar que cabe à brincadeira e pelo ensino de brincadeiras tradicionais, mas sem obstruir nem adulterar a iniciativa própria da criança”. A criança reproduz tudo que observar e ouve então a brincadeira em si, no ensino-aprendizagem se torna mais atraente em sala, pois a criança além de se divertir vai está aprendendo.

Em um ambiente que tenha jogo ou brincadeira, as crianças são mais ativas mentalmente e abertas a novas metodologias de aprendizagem, portanto os jogos na educação infantil têm que ser brincadeiras com atividades que envolvam as habilidades para as crianças terem mais desenvolvimento, buscando movimentos aperfeiçoando suas capacidades. É importante no lúdico as brincadeiras serem atividades que a criança goste de fazer, que seja interessante na



prática educativa. Assim, as brincadeiras tem grande parte no desenvolvimento da criança, estimulando seu próprio desempenho e crescimento. Sendo assim Vygotsky reage ao que considera ser uma péssima aprendizagem do jogo nesse contexto as crianças ainda não podem escrever as palavras no papel, mas as representam pelas ações.

Contra essa visão, ele defende que necessidades, incentivos e motivos das crianças devem ser levados em conta pelos teóricos do jogo. Para ele, o jogo é essencialmente desejo satisfeito que se origina de desejos insatisfeitos que, por sua vez, se transformam em afetos generalizados das crianças. Na perspectiva de Levy Vygotsky, o jogo pode ser considerado também para diferenciar outros tipos de atividades das crianças.

E sugeri a seguinte característica que define o jogo: o fato de que ele envolve uma situação imaginária criada pelas crianças (isso é verdade tanto na brincadeira sócio dramático quanto nos jogos de regras). O brincar das crianças é imaginação em ação. Vygotsky compreende que o brincar cria a zona de desenvolvimento proximal, criando um impulso à criança para além do estágio de desenvolvimento que ela já atingiu. A criança já tem o dom de se apaixonar pelo colorido e por desenhos então ao coloca um conteúdo, opte sempre naquele tópico que mais incentiva a chama atenção da criança na aula, então a meta é sempre trabalha em cima do que ocasionou a atenção.

Por isso, que a educação infantil é tão ampla em seus conteúdos, pois, além do lúdico, os desenhos, as pinturas e a leitura também prendem bastante a atenção da criança. O ato de brincar também libera a criança das limitações do mundo real, criando situações imaginárias onde a criança vai conhecer um novo potencial de sua imaginação. A educação infantil é trabalhada em sala sempre com livros de historinhas lida pelo professor e depois pedida para que cada criança crie a sua história imaginaria, contribuindo para que a criança imagine, participe, e conte a sua historinha imaginaria, pois, é muito importante trabalha com esses métodos para a aprendizagem da criança, pois nele alimenta vários benefícios na aprendizagem da criança. Além do brincar ser algo essencial para o desenvolvimento infantil. As historinhas,



os desenhos, a leitura, também é algo muito produtivo e eficaz, a criança aprende brincando, se não acrescentar esse método a criança não vai ter bons resultados no ensino-aprendizagem.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR NO UNIVERSO LÚDICO (JOGOS BRINCADEIRAS E BRINQUEDOS).

O jogo não é somente divertimento ou recreação. Não é necessário comprovar que os jogos em grupo são atividade natural e satisfazem o ser humano; necessário é justificar seu uso na sala de aula para haver um processo de organização didática e sequencial dos conteúdos abordados em sala. As crianças, habitualmente, aprendem mais por meio dos jogos em grupo do que com lições exercícios.

Podemos notar que em um jogo ou brincadeira, as crianças são mais ativas mentalmente do que em exercício intelectual. Por meio dos jogos de regras, as crianças desenvolvem aspectos sociais, morais, cognitivos, políticos e emocionais. Os jogos constituem um conteúdo natural que motiva as crianças a cooperar para elaborar a regras. Neste sentido, a aprendizagem depende principalmente de necessidades motivacionais e, para as crianças, os interesses da criança são mais importantes do que outras razões para participar numa atividade.

São caracterizados pela prudência, independência, curiosidade, espontaneidade, confiança na sua capacidade de desenvolver as suas próprias ideias sobre as coisas e a capacidade de formular os seus pensamentos e sentimentos com convicção, são características inerentes à personalidade integral das crianças. Os estudos têm avançado e hoje se fala em atitude lúdica, isto é, a postura do educador com relação a todas as atividades propostas, perpassando tempos e espaços predefinidos para brincar-lo.

Portanto, Zanluchi (2005, p.89) reafirma que “Quando brinca, a criança prepara-se a vida, pois é através de sua atividade lúdica que ela vai tendo contato com o mundo físico e



social, bem como vai compreendendo como são e como funcionam as coisas”. Destarte, ressaltamos que as crianças crescem brincando e ingressam no mundo adulto, ainda que simbolicamente, e que o mundo adulto está cada vez mais aberto para lidar com diversas situações da vida escolar e da vida social.

A brincadeira é fundamental para o desenvolvimento das crianças porque permite que elas mudem e criem novos significados. Pode-se observar que nas situações em que a criança é estimulada, ela rompe sua subordinação ao objeto e lhe confere um novo significado, expressando a personalidade ativa da criança, no curso de seu próprio desenvolvimento. Os professores que usam o brincar espontâneo no planejamento podem ser considerados um facilitador da criatividade e de aprendizagens significativas em uma nova perspectiva de aprendizagem ativa.

O universo da educação infantil ressalta que é preciso pensar em modos de superação da desunião entre a educação e cuidado e, apresenta como um caminho tomar o jogo como espaço de educação, cuidado do bebê e da criança. Isso pressupõe reconhecer que o jogo é portador de valor na educação da infância. Dessa forma é importante usar o jogo na educação infantil, sabendo como utilizar as regras, reconhecendo seu instrumento de uso para assim de forma detalhada trabalhar o lúdico que a criança que está brincando possa raciocinar e aprender algo novo, não é só brincar por brincar e a importância que representa.

Em algumas escolas, o brincar espontâneo não tem espaço; em outras, os educadores o utilizam como um momento importante para observar as crianças; há aquelas, ainda, que trata o brincar voluntário simplesmente como um intervalo entre uma atividade e outra. De acordo com Gomes (2004, p.47), “a ludicidade é um espaço da linguagem humana que propõe a expressão do sujeito criador que se torna capaz de dar significado e transformar o mundo”. E mais na frente conclui: “Dessa forma, a ludicidade é uma possibilidade e uma capacidade de se brincar com a oralidade, ressignificando o mundo” (GOMES, 2004, p. 145). Gomes (2004) apresenta uma importante reflexão para estabelecer a premissa básica de nossa abordagem ao escrever:



Como expressão de significados que tem o brincar como referência, o lúdico representa uma oportunidade de (re) organizar a vivência e (re) elaborar valores, os quais se comprometem com determinado projeto de sociedade. Pode contribuir, por um lado, com a alienação das pessoas: reforçando estereótipos, instigando discriminações, incitando a evasão da realidade, estimulando a passividade, o conformismo e o consumismo; por outro, o lúdico pode colaborar com a emancipação dos sujeitos, por meio do diálogo, da reflexão crítica, da construção coletiva e da contestação e resistência à ordem social injusta e exsude-te que impera em nossa realidade. (GOMES, 2004, p. 146).

Portanto o desafio para os educadores é compreender necessidades. Através de interesses e potenciais percebemos que cada grupo de criança sofrem as influências culturais que enriquecem seus repertórios lúdicos. A observação de como as crianças brinca e de como se relacionam umas com as outras, com objetos e com o mundo á sua volta deve ser à base do trabalho do educador: a partir das realidades lúdico-culturais podemos desenhar, conforme os estágios de desenvolvimento e dos repertórios específicos, propostas adequadas a cada grupo e a cada criança.

As atitudes e a forma de participação dos brincantes ilustram o comportamento individual de cada criança e do grupo. Com isso a observação de crianças revela a diversidade e complexidade de comportamentos, atitudes e influências multiculturais. Conhecê-los por meio da observação dá ao educador a oportunidade de criar um repertório lúdico rico e adequado às características de cada criança ou grupo, jogos, brincadeiras, brinquedos – atividades de lazer – acompanham o desenvolvimento da civilização humana desde o seu início. Portanto, podemos pensar nos jogos como um ponto de partida. Aqui começa a nossa importante relação com o mundo cultural.

Na visão de Vygotsky (1998) A brincadeira simbólica é uma atividade típica da primeira infância e essencial para o desenvolvimento da criança. Surge da aquisição de representações simbólicas causadas pela imitação. É por isso que o jogo é considerado uma atividade muito importante. Porque através da brincadeira, as crianças usam habilidades que ainda não estão



totalmente desenvolvidas, mas que ainda estão amadurecendo e criam uma zona de desenvolvimento contínuo.

Cada situação de aprendizagem que as crianças interpretam na escola já tem uma história. Ou seja, a criança já vivenciou algo semelhante e pode tirar experiência disso. Se brincar não é a melhor forma de as crianças aprenderem de forma profunda e abrangente, então deve ser preservado, mantido e promovido como um espaço de liberdade. Se você não jogar, crescerá amarrado. Qualquer um que o jogue vai fundo na alma das coisas. E você tem a liberdade de criar soluções, desbravar novos caminhos e inventar o futuro. O jogo precisa ser claramente definido e aplicado, pois no futuro haverá um alto nível de bons resultados, tanto morais quanto práticos.

Através da brincadeira, as crianças aprendem a respeitar regras, ampliar as relações sociais e respeitar a si mesmas e aos outros. Através do mundo da brincadeira, as crianças começam a expressar-se com mais facilidade, a ouvir, a respeitar, a desafiar, a agir como líderes, a liderar e a partilhar a alegria da brincadeira.

Por outro lado, num ambiente sério e desmotivador, os alunos evitam expressar seus pensamentos e sentimentos ou realizar outras ações por medo de ficarem constrangidos. Deste ponto de vista, através da brincadeira, as crianças preparam-se para a vida integrando os valores do ambiente em que vivem, integrando-se nesse ambiente, adaptando-se às condições do mundo, e aprendem a competir e cooperar com os seus amigos. Vivemos juntos como uma comunidade.

Portanto, como mediador do conhecimento, e não como comunicador e sistemático do conhecimento, o professor deve fornecer os meios para que as crianças criem conhecimentos específicos através do desenvolvimento dessas atividades.



2.2 O BRINCAR E AS PRÁTICAS PEDAGÓGICAS

A educação traz pensar em educação significa pensar nas pessoas como um todo, nos seus ambientes e nas suas preferências. Nesse contexto, o papel do educador no processo educativo é essencial porque o educador é o criador do espaço. Transmitir a construção do conhecimento através do fornecimento de materiais ou da participação em jogos.

Como o brincar pode ser utilizado como estratégia de ensino e aprendizagem, na perspectiva do ato de brincar na escola é relevante para os professores, que devem convencê-los da importância desta atividade para a aprendizagem e é necessário adquirir ferramentas teóricas para aumentar a sensibilidade e desenvolvimento infantil.

Aprendizagem é o processo pelo qual o indivíduo adquire informações, habilidades, atitudes, valores, etc. a partir de seu contato com a realidade, o meio ambiente, as outras pessoas. É um processo que se diferencia dos fatores inatos (a capacidade de digestão, por exemplo, que já nasce com o indivíduo) e dos processos de maturação do organismo, independentes da informação do ambiente (a maturação sexual, por exemplo). Em Vygotsky, justamente por sua ênfase nos processos sócio-históricos, a ideia de aprendizado inclui a interdependência dos indivíduos envolvidos no processo. (...) o conceito em Vygotsky tem um significado mais abrangente, sempre envolvendo interação social (OLIVEIRA, 1997, p. 57).

Educar não é só passar informações é ir mais além construindo seus próprios caminhos, dá valor a sua própria visão do mundo. No jogo também não diferente, a criança joga suas ferramentas e brincando vai aprendendo de formas diferentes, conhecendo o mundo em que vive através do aprendizado. Toda criança brinca por gostar de brincar, já as que não sabem falar demonstram em expressão o que está sentindo ele diz que a brincadeira é importante quanto comer e dormir.



2.3 O CONCEITO DO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM E A EDUCAÇÃO INFANTIL

Segundo Santos (2008) destacam que a modalidade de ensino, denominada como educação infantil surgiu no Brasil graças a mudanças ocorridas no núcleo familiar. Com isso, a inserção da mulher no mercado de trabalho instaurou-se a necessidade da criação de instituições que prestassem assistências aos filhos dessas famílias, para tanto foram criadas a creches com objetivo meramente assistencialista.

O passatempo mais predileto e fervoroso das crianças é a brincadeira. Elas envolvem-se em suas diversões, em seus entretenimentos, em suas narrativas, com determinada dedicação. Com rara facilidade se põe a brincar e a jogar a contar e a ouvir uma história, constituindo um cenário imaginário em que cria e representa diferentes personagens, vive as mais fantásticas aventuras, inventa, constrói e destrói, conhece-se.

Sob essa linha de reflexão, o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (1998) afirma que a partir da importância da ludicidade que o professor deverá contemplar jogos, brinquedos e brincadeiras, como princípio norteador das atividades didático-pedagógicas, possibilitando á criança uma aprendizagem prazerosa. Desta forma, a ludicidade vai ganhando cada vez mais destaque dentro da educação para crianças.

De acordo com este método educacional, a importância da afetividade é ressaltada, pois se acredita que a interação afetiva contribui significativamente para a compreensão e modificação do pensamento do estudante. Muitos profissionais da educação consideram que o aprendizado ocorre principalmente por meio da repetição, sem estimular a criatividade ou buscar formas de tornar a aula mais dinâmica e atrativa, o que acaba afastando os alunos e prejudicando a criação de vínculos afetivos e do carinho essenciais para o processo educacional.

Portanto a criança necessita de estabilidade emocional para se envolver com a aprendizagem. O carinho pode ser uma forma eficiente de unir o aluno e a brincadeira juntamente com o professor, contribuindo para enriquecer a experiência de ensino e



aprendizagem. Ao valorizar as práticas que sustentam as atividades lúdicas, o educador nota uma maior empolgação por parte do aluno, já que aprender se torna uma diversão.

Desse modo, a ludicidade está ganhando importância na educação das crianças. O ato de brincar é fundamental na vida dos pequenos e possibilita uma abordagem educativa que estimula a construção do saber infantil. A criança desenvolve uma conexão espontânea com o brinquedo e consegue expressar suas emoções, tanto as positivas quanto as negativas, de forma criativa.

Destarte, Santos (2002) refere-se ao conceito da palavra ludicidade que vem do latim *ludus* e significa brincar. Onde no ato de brincar estão inclusos os jogos, brinquedos e divertimentos, tendo como função educativa do jogo o aperfeiçoamento da aprendizagem do indivíduo.

Nesse sentido, o educador é a peça fundamental nesse processo, devendo ser um elemento essencial. Neste momento de diversão, são englobadas atividades lúdicas, brinquedos e entretenimentos, com o propósito educativo de aprimorar o aprendizado do indivíduo. Ensinar vai além de apenas transmitir conhecimento ou indicar um único trajeto, mas consiste em auxiliar a criança a desenvolver autoconsciência e compreender a sociedade.

É conceder diferentes recursos para que a pessoa seja capaz de decidir por si mesma, optando por um caminho alinhado com seus princípios, sua perspectiva de mundo e com os desafios que surgirem no percurso.

2.4 O PAPEL DO BRINQUEDO NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL

A atividade lúdica e recreativa é essencial para o bem-estar físico, emocional e mental e são comuns em todas as culturas ao longo da história. Por meio delas, a criança aprimora a linguagem, o raciocínio, a interação social, a autonomia e a autoconfiança, se preparando para ser um membro ativo na sociedade e contribuir para um futuro mais positivo. Nesse sentido, Piaget (1998), diz que a atividade lúdica é o início obrigatório das atividades intelectuais da



criança sendo por isso necessária à prática educativa. Toda criança brinca porque gosta. Brincar para as crianças é tão vital quanto para comer e dormir.

Assim, a brincadeira não é mais apenas uma atividade do professor para entreter as crianças, mas deve ser uma atividade independente que faça parte do currículo escolar. Segundo Vygotsky (1998), as crianças aprendem comportamentos no domínio cognitivo por meio de brinquedos. Porque ela transfere sua imaginação para o mundo e cria ideias fantásticas sobre o mundo. Segundo Winnicott (1975), O pediatra britânico aponta para o lado criativo em jogo. Segundo o autor, a finalidade de um objeto e a forma como ele se relaciona é mais importante do que o fato de ser utilizado. O foco está no significado da experiência para a criança. Através da brincadeira, ele aprende a transformar e usar objetos e, ao mesmo tempo, aprende a investir e colorir os objetos de acordo com sua própria subjetividade e imaginação.

Isso explica por que um ursinho de pelúcia velho e surrado costuma ser mais importante para uma criança do que um brinquedo novo repleto de recursos como luz, cor, som e movimento. Num primeiro momento ela reforça a ideia, aqui já pontuada, de que os jogos e as brincadeiras eram vistos como atividades e sem que as crianças desenvolvam habilidades físicas e motoras, raciocínio adquira conteúdo etc. sempre sobre o olhar prescritivo das professoras e monitoras que definiam tais como seriam atividades lúdicas, os espaços que resultavam numa brincadeira restritiva, adestravas dirigidas.

Portanto, os jogos são atividades mentais e físicas reguladas por um sistema legal. Para o autor, quando jogamos um jogo focamos apenas no prazer que ele nos proporciona, focamos nas regras e no final ganhamos ou perdemos. Sob um prisma indubitável a contribuição do jogo em sala de aula tem uma importância onde pode ter benefícios como a concentração dos alunos, motivação por algo novo a aprender, descobrir novas habilidades. Tendo como origem atemporal a brincadeira, a criança através do brincar e do ato de jogar faz suas próprias descobertas, testa seus limites aprende regras básicas de convivência e desenvolve o emocional e o cognitivo.



2.5. AS TECNICAS LÚDICAS UTILIZADAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Apesar de o jogo ser uma atividade de espontânea nas crianças, isso não significa que o professor não necessite ter uma atitude ativa sobre ela. Para isso, é necessário resumir alguns papéis do educador em relação aos jogos. Proporcionar às crianças um ambiente adequado para brincar e criar espaço e tempo para brincar é uma das tarefas mais importantes dos professores. Cabe a você projetar seu ambiente para permitir diferentes formas de jogo. Por exemplo, uma criança que tende a brincar sedentária não será prejudicada por uma criança que realiza atividades que exigem maior mobilidade e amplitude de movimento.

Nesse sentido, Vygotsky (1998) O ponto de partida é que existe uma ligação entre certo nível de desenvolvimento e o potencial de aprendizagem. Isso representa a ideia de que para verificar o nível de desenvolvimento de uma criança é necessário identificar pelo menos dois estágios de desenvolvimento. O primeiro deles é o nível efetivo de desenvolvimento, determinado por testes para determinar a idade mental. Nesse sentido, Vygotsky explica que a finalidade da brincadeira na educação infantil advém do que as crianças vivenciam no seu cotidiano, nas relações com os amigos e nas relações com os adultos. É uma situação imaginária, um faz de conta criada pela criança, mas que só pode ser social, ser indispensável para o desenvolvimento do conhecimento.

É importante mencionar também que o brinquedo é a essência da infância e permite um trabalho pedagógico que possibilita a produção de conhecimento da criança. Ela estabelece com o brinquedo uma relação natural e consegue extravasar sua angustias e entusiasmos, suas alegrias e tristezas, suas agressividades e passividades.

Através dos brinquedos, as crianças conseguem vivenciar determinadas situações do seu cotidiano, podendo construir um conhecimento fundamentado em certas habilidades definidas pela estrutura preexistente no brinquedo e suas regras próprias de brincar. Alguns exemplos de brinquedos mais utilizados são: a boneca, monta-monta, quebra-cabeça, entre outros.



3. METODOLOGIA

O presente estudo trata-se de uma pesquisa básica bibliográfica, elaborada a partir de material já publicado, constituindo principalmente de livros, artigos de periódicos e matérias disponibilizados na internet. O universo infantil é um estado permanente de descobertas e de criação, através do questionamento, do desafio de criar soluções próprias. Tudo é novo e estranho, exigindo da criança um constante aprender.

Na criança que, brincando, tudo quer saber, perguntar sem parar, mexe nas coisas, desmonta brinquedos, aparece o mesmo espírito crítico [...] de fato, a criança é, por vocação, um pesquisador pertinaz, compulsivo. A escola, muitas vezes, atrapalha esta volúpia infantil, privilegiando em excesso disciplina, ordem, atenção subservientes, imitação do comportamento adulto [...] um profissional competente não perderia a ocasião de aproveitar essa motivação lúdica para impulsionar ainda mais o questionamento construtivo, fazendo dele processo tanto mais produtivo, provocativo, investigador e prazeroso (DEMO, 2007, p.11).

4 ANÁLISE E DISCUSSÃO DE DADOS

A aula foi iniciada com uma canção e oração da criança, sendo posteriormente feita a chamada pelo nome das crianças, que em seguida, saíram em fila conduzidas pela professora para beber água. Ao retornar a sala de aula, a professora tem uma conversa informal com as crianças sobre a data comemorativa do dia dos Pais e conta a historinha Advinha quanto eu te amo. Logo em seguida, apresenta no quadro ajudante “B/b” maiúsculo e minúsculo, fazendo uma pequena revisão dos conteúdos abordados.

Em seguida apresentar um novo ajudante o “D/d” maiúsculo e minúsculo. A professora faz a cópia no quadro utilizando alguns desenhos com o nome abaixo e pede para que as crianças visualizem e identifiquem oralmente se o nome abaixo possui o ajudante “d”. Em seguida, aconteceu uma conversa informal com os alunos sobre a importância de ter a higiene bucal para



a sua saúde, escovando os dentes depois de cada refeição e passando o fio dental além de ir periodicamente ao dentista. Posteriormente distribui a atividade de classe. Ao terminar, as crianças saem novamente para lavar as mãos e depois lanchar e ir para o recreio.

No segundo momento, ao retornar do recreio, é feita uma pintura em homenagem ao dia dos Pais. Depois a professora leva as crianças para assistir um vídeo infantil de músicas. Com isso, diante do observado, pode-se mencionar que a professora utilizou como recurso o livro de historinha, o quadro, o piloto e atividade na folha, não desenhando em nenhum momento, neste dia, alguma lúdica (jogos e brinquedos) para complementar na aprendizagem dos seus alunos.

A esse respeito, o Professor A, destaca que o brincar (jogos e brincadeiras) é fundamental para complementar o processo de ensino- aprendizagem. Deve-se trabalhar com o lúdico e com o jeito tradicional durante todo o processo, tendo em vista que as crianças devem aprender a ter as suas obrigações e deveres e para não acha que a sala de aula seja um local sem regras e disciplina, destacou o professor.

O relato do professor foi quem desenvolveu atividades lúdicas ao longo de sua prática, mas não de forma contínua. No entanto, faz parte do planejamento mensal a busca por integrar essas atividades com temas e conteúdo, sendo fundamental trabalhar com o lúdico como um recurso pedagógico pelo menos duas vezes por semana, por meio da utilização de músicas, jogos (como quebra-cabeça e dominó) e brincadeiras.

O ato de brincar na infância desempenha um papel fundamental na aquisição de saberes e na formação global da criança, independentemente de sua origem, do círculo social em que está inserida e das tradições que a cercam, mediando a relação entre realidade e imaginação. A brincadeira estimula a capacidade cognitiva ao permitir que a criança libere sua criatividade e expanda as fronteiras da imaginação, favorecendo a concentração e a atenção, levando-a a se engajar totalmente na atividade. Dessa maneira, é seguro afirmar que a criança e a brincadeira se complementam.

A esse respeito, Kishimoto (2002) ressalta que o jogo é considerado uma atividade lúdica com valor educativo. Quando utilizado em ambiente escolar, traz muitos benefícios ao



processo de ensino e aprendizagem. Brincar é o impulso natural da criança e é uma brincadeira muito motivadora que lhe dá prazer e a faz se esforçar espontânea e espontaneamente para alcançar seus objetivos.

Este jogo mobiliza o sistema mental, trazendo uma estimulação do pensamento, a ordem do tempo e do espaço, além de integrar vários aspectos da personalidade, emoção, social, motor e cognição. Assim, a professora A conclui dizendo que a prática lúdica visa dar um apoio no processo de ensino-aprendizagem, objetivando que eles assimilem melhor o conteúdo. Para tanto, é preciso que o professor tenha um suporte teórico e acima de tudo acredite que o jogo e a brincadeira se constituam ferramentas indispensáveis no processo de alfabetização, possibilitando a aquisição dos conhecimentos de forma prazerosa. Faz-se mister proporcionar momentos de estudos com os professores direcionados para esta temática, buscando oferecer diretrizes para que o trabalho a ser desenvolvido incorpore uma proposta metodológica onde o lúdico ocupe um espaço de relevância no processo de ensino aprendizagem.

Assim, a criança estabelece com jogos e as brincadeiras uma relação natural e consegue extravasar suas tristezas e alegrias, angústias, entusiasmos, passividades e agressividades, é por meio da brincadeira que a criança entra no jogo e compartilha com o outro, se conhece e conhece o outro. Entretanto, cabe mencionar que os professores apresentam contradições entre o pensamento (teoria) e as ações vivenciadas no decorrer de sua prática pedagógica, deixando os jogos e brincadeiras (lúdicos) de fora a parte do processo de ensino-aprendizagem, utilizando de forma limitada as atividades lúdicas para ensinar os alunos trazendo um distanciamento entre o prazer e o conhecimento para que haja o processo de aprendizado.

5. CONCLUSÃO

Vemos que a ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade, mas principalmente na infância, na qual ela deve ser vivenciada, não apenas como diversão, mas com o objetivo de desenvolver as potencialidades da criança, visto que o conhecimento é



PhD Scientific Review

ISSN 2676 – 0444

constituindo pelas relações interpessoais e trocas recíprocas que se estabelecem durante toda a formação integral da criança.

Com isso, os professores mediadores do conhecimento, devem oportunizar o crescimento da criança de acordo com o seu nível de desenvolvimento, oferecendo um ambiente de qualidade que estimule as interações sociais, culturais e educativas em um ambiente, enriquecedor de imaginação, criatividade onde a criança possa atuar de forma autônoma e ativo sendo sujeito de seu próprio aprendizado. Os jogos e brincadeiras são essenciais para haver aprendizagem e essas proporcionem um prazer no ato ensinar as práticas pedagógicas em sala de aula.

É importante pensar que trazer o brincar como protagonista da escola é um avanço para a educação, porque assim tomamos consciência da importância que ele tem para o desenvolvimento integral das crianças, descobrindo nele um meio de conhecê-las mais profundamente, a fim de adequar propostas lúdicas e preservar suas culturas. Enfim, devemos reaprender a brincar! Com o nosso corpo, o nosso espaço sócio cultural com a imaginação, a criatividade e inteligência; Através dos nossos pensamentos, palavras e conhecimento; para nós mesmos e para os outros. Assim, estaremos redescobrimo essa linguagem, a linguagem do lúdico, para nós comunicamos e nos expressarmos.



REFERÊNCIAS

- CAMBI, F. **História da Pedagogia**. São Paulo: Fundação Editora. UNESP, 1999 DEMO, P. **Educar pela pesquisa**. 8 ed. São Paulo: Autores Associados, 2007.
- Gomes, C. L. (org.) **Dicionário Crítico do Lazer**. Belo Horizonte: Autêntica, 2004.
- KISHIMOTO, T. M. **Brinquedo e brincadeira – usos e significações dentro de contextos culturais**. In: Santos, S. M. P. Dos. (org.) **Brinquedoteca – o lúdico em diferentes contextos**. 7 ed. Petrópolis (RJ): Vozes, 2002.
- KISHIMOTO, Tizuco Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2002.
- OLIVEIRA, Marta Kohl de. Vygotsky: **Aprendizado e desenvolvimento um processo sócio-histórico**. 4 ed. São Paulo: Scipione, 1997.
- Referencial Curricular para a Educação Infantil**. Ministério da Educação e Desporto. http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/rcnei_vol1.pdf. (Acesso 10/03/2024).
- SANTOS, S. M. P. Dos. **Brinquedoteca: sucata vira brinquedo**. 2 ed. Porto Alegre: Artmed, 2008.
- SANTOS, Santa Marli dos. **O lúdico na formação do educador**. 5 ed. Vozes, Petróleo, 2002.
- PIAGET, J. **A psicologia da Criança**. Ed. Rio de Janeiro. Bertrand Brasil, 1998.
- VYGOTSKY, L. S. **A Formação da Mente**. 6 ° ed. São Paulo, SP. Martins Fontes editora LTDA, 1998.
- WINNICOTT, D. W. **O Brincar e a realidade**. Rio de Janeiro: Imago, 1975.
- ZANLUCHI, Fernando Barroco. **O brincar e o criar: as relações entre atividade lúdica, desenvolvimento da criatividade e Educação**. Londrina: O autor, 2005.