



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAIBA
CENTRO DE CIÊNCIAS EXATAS E SOCIAIS APLICADAS
COORDENAÇÃO DE APERFEIÇOAMENTO DE PESSOAS DE NÍVEL SUPERIOR /
CAPES
PLANO NACIONAL DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES DE EDUCAÇÃO
BÁSICA / PARFOR
CURSO DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA**

LEONILDA MARQUES DE SOUZA ARRUDA

**A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NO PROCESSO DE ENSINO E
APRENDIZAGEM**

PATOS- PB

2019

LEONILDA MARQUES DE SOUZA ARRUDA

**A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NO PROCESSO DE ENSINO E
APRENDIZAGEM**

Trabalho de Conclusão de Curso(Artigo Científico) apresentado ao Curso de Licenciatura Plena em Educação Física, do Programa de Formação de Professores da Educação Básica- PARFOR/CAPES/UEPB, como requisito parcial à obtenção do título de Licenciado na Faculdade Estadual da Paraíba-UEPB.

Orientador: Prof. Esp. José Eugênio Elói Moura

PATOS-PB

2019

É expressamente proibido a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

S729i Souza, Leonilda Marques de.
A importância dos Jogos e Brincadeiras no Processo de Ensino e Aprendizagem [manuscrito] / Leonilda Marques de Souza. - 2019.
19 p.
Digitado.
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação EAD em Educação Física) - Universidade Estadual da Paraíba, EAD - Patos, 2019.
"Orientação : Prof. Esp. José Eugênio Elói Moura, Departamento de Educação Física - CCBS."
1. Atividade física. 2. Aprendizagem. 3. Jogos e brincadeiras. I. Título
21. ed. CDD 796

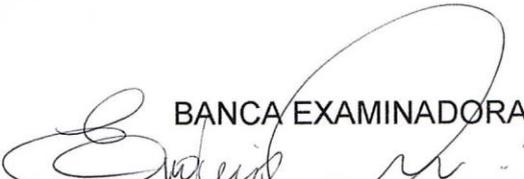
LEONILDA MARQUES DE SOUZA ARRUDA

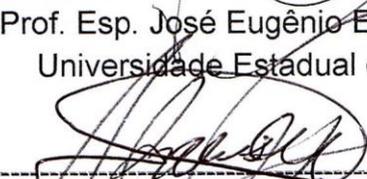
A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM NOS ANOS INICIAIS

Artigo apresentado ao Curso de Licenciatura em Educação Física-PARFOR/CAPES/UEPB, da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título de Licenciado em Educação Física.

Aprovado em: 26/10/2019

BANCA EXAMINADORA


Prof. Esp. José Eugênio Elói Moura (Orientador)
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)


Prof. Me. Adriano Homero Vital Pereira (Examinador)
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)


Prof.^a Dr. Divanalmi Ferreira Maia (Examinador)
Faculdades Integradas de Patos (FIP)

Foi uma jornada difícil, maissó tenho á agradecer a DEUS por ter me concedido muita força e coragem para chegar ao término. Agradecer a minha família, em especial as minhas filhas, LUANNA e JULIANNY pelo apoio e incentivo. DEDICO.

SUMÁRIO

| | |
|--|-----------|
| 1- INTRODUÇÃO | 6 |
| 1.1 JOGOS E BRINCADEIRAS PARA O DESENVOLVIMENTO DA APRENDIZAGEM..... | 7 |
| 1.2 CONTRIBUIÇÕES QUE AS BRINCADEIRAS E OS JOGOS PROPORCIONAM NO DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA..... | 11 |
| 2- METODOLOGIA..... | 14 |
| 3- CONCLUSÃO..... | 16 |
| REFERÊNCIAS | 17 |

A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM NOS ANOS INICIAIS

Leonilda Marques de Souza Arruda¹

RESUMO

Este trabalho acadêmico objetiva refletir sobre a importância dos jogos e brincadeiras no processo de ensino e aprendizagem das crianças. Analisar as razões que se fazem necessários brinquedos, brincadeiras e jogos no cotidiano das crianças, a fim de tornar as aulas mais prazerosas e estimular nas crianças seus raciocínios, facilitando a aprendizagem de cada um. Utilizar a brincadeira como um recurso escolar é aproveitar uma motivação própria das crianças para tornar a aprendizagem mais atraente. Entretanto, o meio escolar encontra dificuldades que impedem a utilização do recurso da brincadeira como um facilitador para a aprendizagem.

Palavras-chave: Atividade física. Aprendizagem. Jogos e brincadeiras.

ABSTRACT

This academic work aims to reflect on the contributions of play in the process of development and learning of children. To analyze the reasons that are necessary toys, games and games in the daily life of children in kindergarten, in order to make the lessons more enjoyable and stimulate in their thinking, facilitating the learning of each one. Using play as a school resource is to harness children's own motivation to make learning more attractive. However, the school environment encounters difficulties that prevent the use of play as a facilitator for learning.

Keywords: Physical activity. Learning. Games and games.

¹ Graduada em Educação Física
Leonildamarques484@gmail.com

1- INTRODUÇÃO

O presente artigo tem o propósito de contestar sobre a importância do brincar no processo de desenvolvimento da criança na Educação Infantil, objetivando a ludicidade como direção para a aprendizagem e a concepção do conhecimento através de brincadeiras, jogos e brinquedos.

Considerando a importância do tema deste artigo, acredita-se que esta ferramenta primordial e imprescindível no processo de ensino aprendizagem nos anos iniciais. A brincadeira constitui um incentivo ao desenvolvimento de novas habilidades e à busca de novas explicações, pois, para as crianças, é sempre mais agradável trabalhar sobre situações imaginárias e hipotéticas, seguindo determinadas regras.

São nesses momentos que, por meio do brinquedo, a criança organiza o seu universo, levando para a sua realidade situações incomuns do seu mundo imaginário. O brincar possibilita o progresso, não sendo somente um dispositivo didático favorável para o aprendizado, já que os jogos, brincadeiras e brinquedos influem em áreas do desenvolvimento infantil como: mobilidade, inteligência, civilidade, afetividade e criatividade. Desse modo, o brinquedo colabora para que a criança possa revelar sua capacidade de ser um ser criativo.

Os jogos e as brincadeiras são fontes de felicidade e prazer que se fundamentam no exercício da liberdade e, por isso, representam a conquista de quem pode sonhar, sentir, decidir, arquitetar, aventurar e agir, com energia para superar os desafios da brincadeira, recriando o tempo, o lugar e os objetos.

Brincar é colocar a imaginação em ação. O bom jogo não é aquele que a criança pode dominar corretamente, o importante é que a criança possa jogar de maneira lógica e desafiadora, e que o jogo proporcione um contexto estimulador para suas atividades mentais e amplie sua capacidade de cooperação e libertação. Nesse sentido, o lúdico tem caráter de liberdade e subversão da ordem que contrapõe a lógica da produtividade; indica pistas para definição de papéis sociais e da cultura humana subjetiva.

As brincadeiras estabelecem a relação entre o mundo interno do indivíduo imaginação, fantasia, símbolos - e o mundo externo - realidade compartilhada com os outros. Ao mesmo tempo, as crianças, ao brincarem, vão criando condições de separarem esses dois mundos e de adquirirem o domínio sobre eles. Por meio dos

jogos, pode se criar uma série de situações que envolvam equilíbrio e outros desafios corporais para crianças com uso de objetos, de obstáculos e alvos. Combinados entre si, os jogos podem garantir situações significativas de aprendizagem, favorecendo o desenvolvimento cognitivo e social da criança. Em grupo, os jogos também podem contribuir para desenvolver a solidariedade e a cooperação.

Os jogos e as brincadeiras ajudam as crianças a vivenciarem regras preestabelecidas. Elas aprendem a esperar a sua vez e também a ganhar e perder. E com isso, incentivam a auto avaliação da criança, que poderá constatar por si mesma os avanços que são capazes de realizar, fortalecendo assim sua autoestima. Através da brincadeira, a criança se apropria da realidade, criando um espaço de aprendizagem em que possam expressar, de modo simbólico, suas fantasias, desejos, medos, sentimentos, sexualidade e agressividade.

O brincar está relacionado ao prazer. Uma brincadeira criativa ou não deve sempre proporcionar prazer à criança.

Além disso, enquanto estimula o desenvolvimento intelectual da criança, também ensina, sem que ela perceba, os hábitos mais necessários ao seu crescimento, como persistência, perseverança, raciocínio, companheirismo, entre outros. Dessa forma, o brincar e o jogar, na Educação Infantil, devem ser visto como uma estratégia utilizada pelo educador e deve privilegiar o ensino dos conteúdos da realidade, tendo o brincar um lugar de destaque no planejamento pedagógico.

1.1 Jogos e Brincadeiras para o desenvolvimento da Aprendizagem.

Nos jogos, a criança começa a estabelecer e entender regras constituídas por si e/ ou pelo grupo. Desse modo, estará elaborando e resolvendo conflitos e hipóteses de conhecimento e, ao mesmo tempo, desenvolvendo a capacidade de entender pontos de vista diferentes do seu ou de fazer-se entender e de coordenar o seu ponto de vista com o do outro.

Através dos jogos e brincadeiras a criança desenvolve a personalidade, processa informações, trabalha o desenvolvimento cognitivo e motor e organiza suas emoções, entre outros benefícios que iram contribuir para seu desenvolvimento.

Hoje, a imagem de infância é enriquecida, também, com o auxílio de concepções psicológicas e pedagógicas, que reconhecem o papel do brinquedo, da brincadeira, como fator que contribui para o desenvolvimento e para a construção do conhecimento infantil (KISHIMOTO, 2017, p. 111).

A brincadeira constitui um incentivo ao desenvolvimento de novas habilidades e à busca de novas explicações, pois, para as crianças, é sempre mais agradável trabalhar sobre situações imaginárias e hipotéticas, seguindo determinadas regras. Brincar é colocar a imaginação em ação. O bom jogo não é aquele que a criança pode dominar corretamente, o importante é que a criança possa jogar de maneira lógica e desafiadora, e que o jogo proporcione um contexto estimulador para suas atividades mentais e amplie sua capacidade de cooperação e libertação.

Segundo Santos:

O brincar que é um ato imprescindível à saúde física, emocional e intelectual do indivíduo, sempre esteve presente em qualquer povo desde os mais remotos tempos. Através dele a criança desenvolve a linguagem, o pensamento, a socialização, a iniciativa e a autoestima. (SANTOS, 2001, p.135)

As brincadeiras estabelecem a relação entre o mundo interno do indivíduo - imaginação, fantasia, símbolos - e o mundo externo - realidade compartilhada com os outros. Ao mesmo tempo, as crianças, ao brincarem, vão criando condições de separarem esses dois mundos e de adquirirem o domínio sobre eles. Nesse sentido, o lúdico tem caráter de liberdade e subversão da ordem que contrapõe a lógica da produtividade; indica pistas para definição de papéis sociais e da cultura humana subjetiva.

Afirma Santos:

O brincar é, portanto, uma atividade natural, espontânea e necessária para criança, constituindo-se em uma peça importantíssima a sua formação seu papel transcende o mero controle de habilidades. É muito mais abrangente. Sua importância é notável, já que, por meio dessas atividades, a criança constrói o seu próprio mundo. (SANTOS, 1995, p.4).

Através da brincadeira, a criança se apropria da realidade, criando um espaço de aprendizagem em que possam expressar, de modo simbólico, suas

fantasias, desejos, medos, sentimentos, sexualidade e agressividade. Nos jogos, a criança começa a estabelecer e entender regras constituídas por si e/ ou pelo grupo. Desse modo, estará elaborando e resolvendo conflitos e hipóteses de conhecimento e, ao mesmo tempo, desenvolvendo a capacidade de entender pontos de vista diferentes do seu ou de fazer-se entender e de coordenar o seu ponto de vista com o do outro.

Conforme Kishimoto (2011, p.15)

Ao se pronunciar a palavra jogo, cada indivíduo entenderá de uma maneira diferente. Existem vários tipos de jogos, cada um com uma finalidade diferente. Há jogos que estimulam a capacidade de imaginação, outros que enfatizam regras. “O jogo é uma atividade estruturada, parte de um princípio de regras claras, de fácil entendimento” (KISHIMOTO 2011, p. 15).

Os jogos e brincadeiras são utilizados o tempo todo no espaço da educação infantil, sendo utilizados como um recurso de aprendizagem. Muitas vezes os professores podem usá-los de maneira errada por não realizar algumas reflexões sobre o uso do mesmo.

Muitas propostas pedagógicas para creches e pré-escolas baseiam-se na brincadeira. O jogo infantil tem sido defendido na educação infantil como recurso para a aprendizagem e o desenvolvimento das crianças. O modo como ele é concebido e apropriado pelos professores infantis, todavia, revela alguns equívocos. (OLIVEIRA, 2008, p.230).

Os jogos e brincadeiras proporcionam as crianças, aprender de forma prazerosa. Por meio dos jogos e brincadeiras as crianças interagem umas com as outras desenvolvendo suas habilidades, ampliando seu intelecto sem ter a “obrigação” de aprender; tudo acontece de forma espontânea. Através dos jogos a criança passa a entender e a estabelecer regras por si mesmas ou pelo grupo, isso possibilita a criança a resolver possíveis conflitos gerados no momento do jogo. Permitem que as crianças desenvolvam a imaginação de modo que elas possam sonhar sentir, decidir, se aventurar e agir, recriando o tempo e o espaço da brincadeira, colocando toda sua imaginação em ação.

O brinquedo é o objeto que dá vida a brincadeira, levando a criança a soltar a imaginação, não é necessariamente aquele industrializado, para a criança qualquer caixa de papelão pode se transformar em um lindo caminhão.

De acordo com a autora Kishimoto (2011, p.20):

O brinquedo estimula a representação, a expressão de imagens que evocam aspectos da realidade. Através do brinquedo a criança cria as reproduções do cotidiano, e de tudo o que está a sua volta, "Pode-se dizer que um dos objetivos do brinquedo é dar a criança um substituto dos objetos reais, para que possa manipulá-los". (KISHIMOTO, 2011, p. 20)

As atividades lúdicas trazem muitas vantagens para o processo de ensino e aprendizagem, são componentes essenciais para o desenvolvimento das crianças, mas os professores precisam criar propostas pedagógicas que juntem o aprendizado e a diversão que o jogo e brincadeira permitem.

Fazer uso da ludicidade dentro da sala de aula tem uma grande importância na prática de ensino e significa a possibilidade de uma educação tendo em vista a formação integral da criança nos seus aspectos afetivos, emocionais, e cognitivos (LACERDA, p. 15).

A influência do brincar no desenvolvimento da criança é indispensável para a formação do caráter e da particularidade, da pessoa, ele vai incorporar valores. Dessa forma, o professor sempre deve planejar as situações de suas atividades lúdicas, sempre proporcionando tempo para essas brincadeiras, oferecendo deste modo um brincar de qualidade.

Talvez nem todos os professores tenham notado ainda como é importante o brincar para o desenvolvimento físico e psíquico do seu aluno. Nos jogos e brincadeiras o aluno age como se fosse a realidade delas, e isto, contribui de forma especial para o seu desenvolvimento.

Vale ressaltar que a escola precisa atingir seus objetivos de desenvolver ações voltadas para suprir as reais necessidades das crianças que envolva o cuidar, o brincar e o educar, pois a criança aprende brincando e interagindo com o adulto. Esse tripé da educação é essencial para o desenvolvimento da aprendizagem, uma vez que através da interação com outras crianças e a mediação do educador a criança se sinta protegida e adaptada ao ambiente. (LACERDA, p.15)

Criança é, antes de tudo, um ser feito para brincar. O jogo, eis aí um artifício que a natureza encontrou para levar a criança a empregar uma atividade útil

ao seu desenvolvimento físico e mental. Coloquemos o ensino ao nível da criança fazendo, de seus instintos naturais, aliados e não inimigos.

O ensino do jogo deve favorecer uma participação ativa da criança no crescimento e no processo educativo e estar relacionado ao aprendizado fundamental, ou seja, o conhecimento do mundo através de suas próprias emoções. Por meio de jogos, cada criança cria uma série de indagações a respeito da vida. As mesmas que mais tarde, já adulta, voltará a descobrir e ordenar, fazendo uso do raciocínio. Por isso, o lúdico não só merece como deve ser ensinado e proporcionado em todas as fases de desenvolvimento da criança, pois é uma das mais importantes atividades da infância e é um excelente meio para o desenvolvimento das capacidades do ser humano, tais como: saúde física, força, coordenação, ritmo, resistência, atenção e memória, raciocínio, tranquilidade e principalmente, a questão moral, que envolve o ensinamento do saber ganhar e saber perder, tudo isso intimamente ligado à realidade, honestidade, respeito, colaboração e companheirismo.

1.2 Contribuições que as brincadeiras e os jogos proporcionam no desenvolvimento da criança.

Os jogos e brincadeiras proporcionam as crianças, aprender de forma prazerosa. Por meio dos jogos e brincadeiras as crianças interagem umas com as outras desenvolvendo suas habilidades, ampliando seu intelecto sem ter a “obrigação” de aprender; tudo acontece de forma espontânea.

Ao se utilizar os jogos no espaço escolar da educação infantil, devem-se tomar alguns cuidados, o professor não deve apenas aplicar o jogo no dia a dia da sala de aula, mas sim, mostrar qual papel o jogo desempenhará no desenvolvimento infantil.

“Os que trabalham com a educação de crianças até 6 anos falam muitas vezes em jogo simbólico, sem, contudo, dar mostras de terem elaborado de um modo mais científico como ele ocorre e qual sua função no desenvolvimento humano.” (OLIVEIRA, 2008, p. 230).

A contribuição dos jogos e das brincadeiras, no que diz tange ao desenvolvimento infantil, ocorre em diversas áreas. Ao se relacionar com o outro, a criança aprende a respeitar as regras que são, a princípio, impostas. Ao longo de

seu desenvolvimento, tais regras, gradualmente, ganham significado e sentido, provando sua relevância e aplicabilidade, e se mostrando necessárias para a organização das relações sociais.

As atividades de jogos e brincadeiras na escola de Educação Infantil trazem muitas vantagens para o processo de ensino e aprendizagem, são elementos para o desenvolvimento das crianças, mas cabe aos professores criarem propostas pedagógicas que aliem o aprendizado e a grande diversão que o jogo e brincadeira proporcionam.

A grande vantagem de esse contato ocorrer através do jogo é a característica agradável e prazerosa que possui o brincar, embora Kishimoto (2009) esclareça que, muitas vezes o que torna o jogo interessante é justamente o desprazer e o desconforto que se sente até que seja atingido o objetivo. O Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (1998) aponta que o ato de brincar tem grande importância por contribuir de forma bastante ampla para a construção da identidade e da autonomia da criança.

O jogo proporciona tal aprendizado de maneira natural e lúdica, favorecendo a internalização de conteúdos de forma significativa. Conclui-se que os jogos e as brincadeiras possuem extrema importância tanto para a construção da identidade do sujeito, quanto para sua melhor adequação e atuação no meio. Além disso, o desenvolvimento cognitivo também pode ser altamente beneficiado, uma vez que ocorra a correta mediação oferecida pelo educador.

Maurício (2008) menciona que a ludicidade reflete a expressão mais genuína do ser; é o espaço de todo ser para o exercício da relação afetiva com o mundo, com as pessoas e objetos.

Brincando a criança pode despertar seus pensamentos para resolução de problemas que lhe são importantes, e o modo como ela brinca revela o seu mundo interior, proporcionando-lhe que aprenda fazendo e realizando.

A brincadeira não aparece em si, mas serve para revelar mecanismos cognitivos da criança e também nas características metafóricas como espontâneo, prazeroso, provenientes do Romantismo e da Biologia. (KISHIMOTO; 2017, p. 122).

Na Educação Infantil, as disciplinas que contém atividades lúdicas favorecem a construção de significados de conhecimentos próprios do mundo da criança. As atividades lúdicas trazem muitas vantagens para o processo de ensino e aprendizagem, são componentes essenciais para o desenvolvimento das crianças,

mas os professores precisam criar propostas pedagógicas que juntem o aprendizado e a diversão que o jogo e brincadeira permitem.

Fazer uso da ludicidade dentro da sala de aula tem uma grande importância na prática de ensino e significa a possibilidade de uma educação tendo em vista a formação integral da criança nos seus aspectos afetivos, emocionais e cognitivos (LACERDA, p. 15).

Por meio das atividades lúdicas, o professor estimula a imaginação das crianças, fazendo com que ideias e questionamentos sejam despertados. É preciso que o professor fique muito atento para que nenhuma criança seja autoritária com as outras, e que todas tenham as mesmas oportunidades na brincadeira. O professor deve estar atento também com a competição nos jogos, e deve intervir quando necessário, para que as crianças saibam que os jogos são coletivos e democráticos, e dão condições de vencer a todos os jogadores.

Piaget (apud WAJSKOP, 1995, p. 63) nos diz que: “Os jogos fazem parte do ato de educar, num compromisso consciente, intencional e modificador da sociedade; educar ludicamente não é jogar lições empacotadas para o educando consumir passivamente; antes disso é um ato consciente e planejado, é tornar o indivíduo consciente, engajado e feliz no mundo”.

As crianças brincam para descarregar energia, porque é uma atividade prazerosa, e também, ao brincar, elas estão inventando seu próprio mundo através da imaginação. Existem várias maneiras das crianças brincarem: sozinhas, de faz de conta, com outras pessoas ou em grupo. Todas essas formas são de relevante importância para o processo de crescimento da criança, pois desenvolvem a capacidade individual como também possibilitam a convivência com as demais pessoas de seu grupo social e ensina a importância de aprender a respeitar as limitações das outras pessoas e a planejar as brincadeiras em conjunto.

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. Podemos dizer que brincar é uma atividade natural, espontânea e necessária para sua formação.

Dentro do contexto social e educacional, a oportunização do brincar assumiu características próprias, pois seu papel dentro do campo da educação

creceu e percebe-se de imediato o desenvolvimento da criança quando se trabalha com o lúdico, pois ela se doa, ela aprende com todo prazer, afinal está fazendo o que gosta. Nesse sentido cabe ao professor desta área do conhecimento, saber instruir os jogos e as brincadeiras feitas em sala de aula, pois só fazem sentido à prática pedagógica quando utilizado de forma correta, caso contrário, brinquedos podem tirar a atenção das crianças e até prejudicar sua aprendizagem.

Conforme Kishimoto (1994, p. 14)

Se brinquedos são sempre suportes de brincadeiras, sua utilização deveria criar momentos lúdicos de livre exploração, nos quais prevalecem à incerteza do ato e não se buscam resultados. Porém, se os mesmos objetos servem como auxílio da ação docente busca-se resultados em relação à aprendizagem de conceitos e noções ou, mesmo, ao desenvolvimento de algumas habilidades. (KISHIMOTO, 1994, p. 14)

Brincar na escola não é o mesmo que brincar na rua ou em casa. Precisa-se de educadores competentes no âmbito escolar capazes de construir objetos voltados para atividades lúdicas, pois até as próprias regras de um jogo de uma brincadeira, por exemplo, devem ser bem intencionadas pedagogicamente, senão nada vale ou nada difere da brincadeira diária de casa. Segundo Teixeira (1995) várias são as razões que levam os educadores a recorrer às atividades lúdicas e a utilizá-las como um recurso no processo de ensino-aprendizagem.

2- METODOLOGIA

Trabalhar com jogos e brincadeiras na educação infantil através de atividades lúdicas só irá facilitar a aprendizagem das crianças, pois torna as atividades mais prazerosas e de fácil assimilação aos conteúdos aplicados.

A ludicidade é uma necessidade da criança em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O brincar facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção de conhecimento.

Quando se fala em ludicidade, os profissionais de educação física, praticamente são unânimes em suas concepções de que realmente é um método interessante e proveitoso para o desenvolvimento das crianças, mas vale salientar, que nem todos

estão bem preparados para lidar com lúdico, esse material ainda parece se tornar estranho e pode ser ainda uma pesquisa para alguns profissionais, não por ser algo desconhecido, mas por profissionais que não mudam sua metodologia em sala de aula.

O lúdico é atrativo para crianças porque está presente em seu cotidiano desde muito cedo, por isso torna-se difícil para um professor conseguir dar boas aulas se não adentrar nesse mundo lúdico infantil. O verdadeiro educador, é aquele que brinca, joga, ensina regras e limites, cuida e orienta seus alunos, cuidando principalmente do que lhe é cabível que é o processo de ensino aprendizagem.

Brincando a criança desenvolvem diversas habilidades, desde motoras, psicológicas, afetivas cognitivas. São nas brincadeiras que as crianças criam seus próprios limites regras, adquirem respeito e confiança das outras crianças e começam a perceberem que elas fazem parte de um grupo social.

Atualmente as crianças vivem em um mundo cheio de informações e novidades. O computador para elas é o principal meio de comunicação utilizado, e chegando às escolas elas vão querer também aprender de forma diferenciada. A ludicidade deve estar sempre presente na pauta do professor. Através das atividades lúdicas pedagógicas, as pessoas, principalmente as crianças, desenvolve um senso de organização, o espírito crítico e competitivo, o respeito mútuo, além de aprenderem e fixarem conteúdos com muito mais facilidade.

Assim, a escola deve ser um ambiente facilitador de uma aprendizagem simbólica e significativa, onde todos os que fazem esse âmbito educacional procurem meios e técnicas de ensino que facilitem o processo de ensino aprendizagem dos alunos nos anos iniciais. Quanto ao professor, cabe-lhe o papel de um mediador, de um verdadeiro profissional aberto às mudanças de suas práticas de ensino.

O verdadeiro mestre sabe o potencial das brincadeiras e de todas as especificidades do lúdico na vida escolar das crianças, ele sabe que brincando a criança aprende, melhor forma possível, pois é neste espaço que elas constroem todo seu conhecimento de mundo letrado e alfabetizado, interagindo e participando ativamente do seu próprio currículo educacional.

3- CONCLUSÃO

Através dessa pesquisa pôde-se perceber que o lúdico é fundamental no processo de ensino-aprendizagem, jogar, brincar e a utilização dos brinquedos são atividades importantes para o desenvolvimento emocional, afetivo, cognitivo e social dos alunos. Pôde-se, ainda, constatar, de perto, o quanto as brincadeiras e os jogos têm perdido espaço para a alfabetização precoce.

A brincadeira incentiva na fundação e restauração dos conhecimentos, cooperando para levantar a assistência da ludicidade no processo de ensino e aprendizagem. É muito importante ter a percepção sobre as atividades propostas, é o educador quem deve orientar as crianças a participar das atividades oferecidas. O brincar não é apenas um momento de prazer e distração, o brincar faz parte do processo em que a criança desperta interesse em aprender e descobrir suas criatividades.

Diante das brincadeiras as crianças têm a capacidade de desenvolver as funções psicológicas, como: atenção, memória, controle de conduta e etc. Neste processo a criança libera suas energias e as transformam em realidade. A compreensão sobre a importância da ludicidade é bastante significativa, pois auxilia tanto na saúde física, quanto na saúde mental do ser humano.

O brincar é a essência da infância e seu uso permite o trabalho pedagógico que possibilita a produção do conhecimento e também a estimulação da afetividade na criança. A função educativa da brincadeira oportuniza a aprendizagem do indivíduo, seu saber, seu conhecimento e sua compreensão do mundo.

Através dessa pesquisa, pôde-se alcançar o objetivo proposto que foi perceber a importância do lúdico, dos jogos e das brincadeiras na educação infantil e, como esses recursos são utilizados pelos educadores em sala de aula.

É fundamental para este estudo a viabilização sobre as formas de aprendizagem aliada aos estímulos do meio físico e social, a organização do pensamento, os modelos de representação cultural que interferem na socialização, com as condições afetivo-sociais e psicomotoras relacionadas ao processo de utilização de jogos e brincadeiras. Neste sentido importa tratar das brincadeiras e jogos, dentro do espaço educacional, como um meio pelo qual o aluno aprende a se relacionar com o grupo em função das tarefas que cada um pode realizar. Por meio

dos jogos e brincadeiras também, cada um pode testar seus limites e potencialidades e se envolver em situações que sugiram desafios, conflitos e objetivos que podem surgir nos jogos.

REFERÊNCIAS

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos Infantis: O jogo, a Criança e a Educação**. Rio de Janeiro: Vozes, 1993.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Cortez, 2017

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Livraria Pioneira Editora, 1994.

_____ (org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 12. Ed. São Paulo: Cortez, 2009.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira, e a educação**. 14ª ed. São Paulo, 2011.

LACERDA, José Heison Valdevino. **Ludicidade: jogos e brincadeiras na educação infantil**.

Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria da Educação Fundamental. **Características do Referencial Nacional para a Educação Infantil**. Vol. 01. Brasília: MEC/SEF, 1998.

OLIVEIRA, Zilma Ramos . **Educação Infantil: fundamentos e métodos**. 4ª ed. São Paulo, 2008.

SANTOS, Santa Marli Pires dos (org.). **A ludicidade como ciência**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2001.

SANTOS, Santana Marli Pires dos, **Brinquedoteca: sucata vira brinquedo**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1995.

WAJSKOP, Gisela. **O brincar na educação infantil**. São Paulo: Cortez, 1995.