



UEPB

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CAMPUS – I
CENTRO DE EDUCAÇÃO – CEDUC
CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM PEDAGOGIA**

LUCIENE MELO DOS SANTOS

**JOGOS E BRINCADEIRAS: PRÁTICAS LÚDICAS, INTERAÇÃO E
APRENDIZAGEM DAS CRIANÇAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

**CAMPINA GRANDE -PB
2022**

LUCIENE MELO DOS SANTOS

**JOGOS E BRINCADEIRAS: PRÁTICAS LÚDICAS, INTERAÇÃO E
APRENDIZAGEM DAS CRIANÇAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado ao Curso de Graduação em Pedagogia da Universidade Estadual da Paraíba – UEPB, como requisito para obtenção do título de Licenciada em Pedagogia.

Orientadora: Prof^ª. Ma. Rosemary Alves de Melo

**CAMPINA GRANDE – PB
2022**

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.

S237] Santos, Luciene Melo dos.
Jogos e brincadeiras [manuscrito] : práticas lúdicas,
interação e aprendizagem das crianças na educação infantil /
Luciene Melo dos Santos. - 2022.
17 p. : il. colorido.

Digitado.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em
Pedagogia) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de
Educação, 2022.

"Orientação : Profa. Ma. Rosemary Alves de Melo ,
Coordenação do Curso de Pedagogia - CEDUC."

1. Educação infantil. 2. Lúdico. 3. Processo ensino-
aprendizagem. 4. Interação. I. Título

21. ed. CDD 372

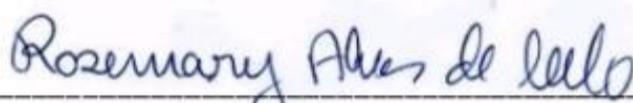
LUCIENE MELO DOS SANTOS

**JOGOS E BRINCADEIRAS: PRÁTICAS LÚDICA, INTERAÇÃO E
APRENDIZAGEM DAS CRIANÇAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Curso de Licenciatura Plena em pedagogia, do Departamento de Educação da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à obtenção de título de licenciada em Pedagogia.

Aprovada em: 13 / 12 / 2022.

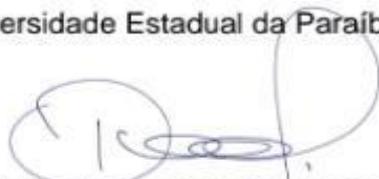
BANCA EXAMINADORA



Prof. Ma. Rosemary Alves de Melo. (Orientadora)
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



Prof. Dra. Maria do Socorro Moura Montenegro
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



Prof. Esp. Diêgo de Lima S. Silva
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

Enquanto fato social, o jogo assume a imagem, o sentido que cada sociedade lhe atribui. É este o aspecto que nos mostra porque, dependendo do lugar e da época, os jogos assumem significações distintas. Se o arco e a flecha hoje aparecem como brinquedos, em certas culturas indígenas representavam instrumentos para a arte da caça e da pesca. Em tempos passados, o jogo era visto como inútil, como coisa não séria. Já nos tempos do Romantismo, o jogo aparece como algo sério e destinado a educar a criança. (KISHIMOTO, 1995, p. 48).

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	6
2	BRINCADEIRAS DE CRIANÇA.....	6
2.1	O lúdico de acordo com o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI).....	6
2.2	A Educação Infantil de acordo com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC).....	8
2.3	O brincar na Educação Infantil.....	9
2.4	A importância dos jogos didáticos e das brincadeiras.....	10
3	TIPOS DE JOGOS E BRINCADEIRAS.....	11
3.1	Alguns exemplos de atividades inseridas no cotidiano das crianças.....	12
4	A ESCOLHA METODOLÓGICA.....	14
5	CONSIDERAÇÕES.....	15
	REFERÊNCIAS.....	16

RESUMO

O presente artigo trata dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil, tendo em vista a importância das atividades lúdicas através das brincadeiras, a fim de discutir e explorar o tema abordado. Para tanto, foi necessário refletir sobre o brincar, que pode cativar as crianças no processo de ensino e aprendizagem, abordar brincadeiras simples para auxiliar na interação e desenvolvimento das crianças. Realizou-se, então uma pesquisa bibliográfica, qualitativa e de natureza descritiva, que se mostraram relevante para a investigação. Diante disso, verificou-se que a ludicidade favorece no desenvolvimento infantil, auxilia no campo cognitivo, emocional e psicomotor, além de, favorecer o aspecto físico e comunicativo. Foi possível concluir através de análise bibliográficas de autores como por exemplo, Kishimoto (2010), Vygotsky (1989), Friedmann (2012), entre outros, que aborda a importância de trabalhar com as crianças as atividades lúdicas, para auxiliar na interação e aprendizagem.

Palavras-chave: Educação Infantil, lúdico, processo ensino-aprendizagem, interação.

RESUMEM

Este artículo es sobre los juegos y juegos en la Educación Infantil, en vista de la importancia de las actividades recreativas a través del juego, con el fin de discutir y explorar el tema tratado, por lo tanto, fue necesario reflexionar sobre el juego, que puede cautivar a los niños en el proceso. De enseñanza y aprendizaje, abordan juegos sencillos para ayudar en la interacción y desarrollo de los niños. Luego se realizó una investigación bibliográfica, cualitativa y descriptiva, que resultó ser relevante para la investigación. Ante esto se encontró que la ludicidad favorece el desarrollo infantil, y ayuda en el campo cognitivo, emocional y psicomotor, además de favorecer el aspecto físico y la comunicación, se pudo concluir a través de análisis bibliográfico de autores como por ejemplo, Kishimoto (2010), Vygotsky (1989), Friedmann (2012), entre otros, que aborda la importancia de trabajar con los niños. En actividades lúdicas de jardín de infantes, para ayudar en la interacción y el aprendizaje.

Palabras-clave: Educación Infantil, lúdico, proceso de enseñanza-aprendizaje, interacción.

1 INTRODUÇÃO

Este artigo tem como tema “Jogos e Brincadeiras: Práticas Lúdicas, Interação e Aprendizagem das Crianças na Educação Infantil”. Teve fundamentos em leituras e análises bibliográficas para a realização do trabalho, apresentamos propostas e instruções com base em alguns documentos norteadores que contribui com a prática lúdica para a aprendizagem na Educação Infantil. A escolha do tema justifica-se devido a aproximação com o contexto escolar e as contribuições no processo de desenvolvimento da criança através dos jogos e brincadeiras, visa refletir sobre o processo de aprendizagem lúdico e agradável com as crianças da Educação Infantil. Tendo em vista as atividades lúdicas através das brincadeiras que contribui na diversão, na criatividade, na interação e auxilia na construção do conhecimento. A pesquisa surge a partir da problematização de: Como o brincar pode contribuir no desenvolvimento da criança? E como desenvolver alternativas para a socialização, o raciocínio lógico e a criatividade das crianças da Educação Infantil? O lúdico como processo de aprendizado.

Baseado nos questionamentos foram levantadas as seguintes hipóteses: o brincar contribui, proporcionando na criança o bem-estar físico, mental e social, desenvolve as habilidades motoras e cognitivas, ademais, a estabilidade emocional é essencial para o processo de desenvolvimento da aprendizagem de todas as crianças.

A partir das atividades lúdicas, a criança passa a desenvolver mais autonomia, desenvolve a coordenação motora, organiza e controla suas emoções além de estabelecer relações sociais. Através dos jogos e brincadeiras a criança irá construir e formalizar o seu conhecimento de mundo.

O lúdico enquanto recurso tem como objetivo de auxiliar e melhorar à prática do professor, que tem um papel importante de intervir adequadamente através de observações e questionamentos das crianças a partir das brincadeiras. Por isso, a forma mais adequada e ter conhecimento além de estudos sobre as brincadeiras, pois a ludicidade na formação do educando e uma ferramenta importantíssima.

O trabalho tem como objetivo geral proporcionar alternativas de conhecimento com jogos e brincadeiras através das atividades lúdicas. Os objetivos específicos são refletir sobre o brincar; cativar as crianças no processo de ensino e aprendizagem através dos jogos e brincadeiras; desenvolver brincadeiras simples para auxiliar na vivência das crianças e motivar a interação.

A partir do exposto, discutimos através de diversas investigações sobre os jogos e brincadeiras na Educação Infantil, as necessidades de atividades lúdicas e a sua contribuição para a interação e a aprendizagem das crianças. Com efeito, fizemos uma revisão bibliográfica sobre o tema estudado, considerando os estudos e pesquisas que se mostraram relevante para nossa investigação, como por exemplo, as produções incontornáveis de Kishimoto (1995-2010), Vygotsky (1989), Oliveira (2011), Friedmann (2012), dentre outros trabalhos relacionado ao tema.

2 BRINCADEIRA DE CRIANÇA

2.1 O lúdico de acordo com o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI)

O Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil (RCNEI), foi elaborado e apresentado pelo Ministério da Educação – MEC, em 1998, e traz instruções curriculares e didáticas voltadas a crianças de 0 a 6 anos de idade, com caráter sistemático e didático, mas não obrigatório. O documento apresentou os conteúdos e objetivos para essa faixa etária, respeitando a diversidade das crianças, propondo uma educação integrada no cuidar e educar organizando as atividades e objetivos da Educação Infantil.

Segundo o RCNEI, as brincadeiras propostas para as crianças contribuem para as socializações infantis, no cotidiano das creches e pré-escolas:

O principal indicador da brincadeira, entre as crianças, é o papel que assumem enquanto brincam. Ao adotar outros papéis na brincadeira, as crianças agem frente à realidade de maneira não-literal, transferindo e substituindo suas ações cotidianas pelas ações e características do papel assumido, utilizando-se de objetos substitutos. (BRASIL, 1998, p.27).

Através da brincadeira a criança adquire novos conhecimentos sobre os papéis sociais, auxiliando o entendimento já existente no seu meio social, experiências já vivenciadas no ambiente familiar ou no seu entorno. A criança através do brincar estabelece várias associações de personalidade a qual assumirá o papel representado.

As brincadeiras de faz de conta, os jogos de construção e aqueles que possuem regras, como os jogos de sociedade (também chamados de jogos de tabuleiro), jogos tradicionais, didáticos, corporais, etc. proporcionam a ampliação dos Conhecimentos infantis por meio da atividade lúdica. (BRASIL, 1998, p.28).

Entende-se que as brincadeiras ajudam as crianças a transformar seus conhecimentos e conceitos quando se está brincando, além de associação do papel que está representando assim torna consciente disto e generalizando para outros acontecimentos de papéis que poderá assumir ou interagir.

Partindo da recomendação do RCNEI, percebemos há uma estreita e forte relação entre o educar, o cuidar e o brincar.

Educar significa, portanto, propiciar situações de cuidado, brincadeiras e aprendizagem orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal de ser e estar com os outros em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança, e o acesso, pelas crianças aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural (BRASIL, 1988, p. 23).

Com efeito, as brincadeiras lúdicas fazem parte do processo de aprendizado, auxilia na compreensão fazendo essa relação de ser e estar com pessoas distintas, integradas de forma interpessoal, com realidades social e cultural.

O cuidar na Educação Infantil “cuidar significa valorizar e ajudar a desenvolver capacidades”, reque que o(a)s docentes possuam conhecimentos e habilidades variadas para exercer o papel para o auxílio da criança no contexto educativo.

O brincar diz que “No ato de brincar, os sinais, os gestos, os objetos e os espaços valem e significam outra coisa daquilo que aparentam ser”. As crianças

usam do imaginário para recriar a cena feita na brincadeira, com acontecimentos antes vivenciadas.

Pela oportunidade de vivenciar brincadeiras imaginativas e criadas por elas mesmas, as crianças podem acionar seus pensamentos para a resolução de problemas que lhe são importantes e significativos. Propiciando a brincadeira, portanto, cria-se um espaço no qual as crianças podem experimentar o mundo e internalizar uma compreensão particular sobre as pessoas, os sentimentos e os diversos conhecimentos. (BRASIL, 1998, p.28).

O RCNEI aponta o brincar como uma ação fundamental e que ocorra habitualmente no ambiente escolar, pois proporciona as crianças momentos de práticas e aperfeiçoamento de novas indagações.

Nesta perspectiva, as brincadeiras na Educação Infantil é essencial para contribuir com o desenvolvimento e aprendizado da criança, estabelecendo-se em um meio que oportuniza a criança ao brincar desenvolver suas capacidades, além de, movimentar-se, interagir, criar estratégias, desenvolve a linguagem, a imaginação, etc.

2.2. Educação Infantil de acordo com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC)

A Base Nacional Comum Curricular – BNCC, elaborada e apresentada pelo MEC em 2017, mostra a organização das etapas curricular da Educação Básica, na qual a primeira etapa é a Educação Infantil. O referencial apresentado no documento cita a relevância dos direitos de aprendizagem das crianças de 0 a 5 anos e 11 meses de idade. Na Educação Infantil, faz a relação com interação e brincadeira que devem ser garantido seus direitos de aprendizagem e desenvolvimento que são: Conviver, brincar, participar, explorar, expressar e conhecer-se, com base nesses direitos de aprendizagem as crianças posam aprender e desenvolver, juntamente, com os cinco campos de experiências que determina a BNCC; o eu, o outro e o nós; o corpo , gestos e movimentos; traços, sons, cores e formas; escuta, fala, pensamento e imaginação; espaços, tempos, quantidades, relações e transformações. Esses campos de experiências mostra a aprendizagem e desenvolvimento que são divididos em três grupos, definidos com base na faixa etária: bebês de (0 a 1 ano e 6 meses); crianças bem pequenas de (1 ano e 7 meses a 3 anos e 11 meses); e crianças pequenas de (4 anos a 5 e 11 meses).

Segundo a BNCC (BRASIL, 2017, p. 39) “Bebês e crianças são sujeitos ativos e curiosos e aprendem e se desenvolvem por meio de brincadeiras e em contextos de interações responsivas”. Nesta concepção, constatamos que a BNCC, apresenta dimensões do processo de desenvolvimento oportunizado para as crianças, que vai além da dimensão de cuidar, mais também de educar, como partes indissociáveis do processo de ensino e aprendizado.

A BNCC apresenta meios para aperfeiçoar o aprendizado das crianças, além de auxiliar o trabalho do professor. Como enfatiza, (BRASIL, 2017, p. 41) “Parte do trabalho do educador é refletir, selecionar, organizar, planejar, mediar e monitorar o conjunto das práticas e interações, garantido a pluralidade de situações que promovam o desenvolvimento pleno das crianças”. O professor obtém meios para sua prática pedagógica, de modo que a criança nesse processo seja protagonista da aprendizagem.

Essa intencionalidade consiste na organização e proposição, pelo educador, de experiências que permitam às crianças conhecer a si e ao outro e de conhecer e compreender as relações com a natureza, com a cultura e com a produção científica, que se traduzem nas práticas de cuidados pessoais (alimentar-se, vestir-se, higienizar-se), nas brincadeiras, nas experimentações com materiais variados, na aproximação com a literatura e no encontro com as pessoas. (BRASIL, 2017, p.41).

O(a) professor(a) precisa estar atento(a) nas atividades das crianças, observando as intenções e conversas, para assim poder definir o desenvolvimento e a dificuldade de aprendizagem de cada criança. O objetivo é que as crianças adquiram a autoconfiança e autonomia para resolver as divergências que possa ocorrer durante o desenvolvimento da brincadeira.

2.3 O brincar na Educação Infantil

O brincar é uma das tarefas preferidas das crianças, a ludicidade é essencial para o desenvolvimento das crianças, cada vez mais os jogos e as brincadeiras estão presentes no currículo escolar de crianças que estão na Educação Infantil que é a primeira etapa da educação básica. O primeiro contato com outras crianças na Educação Infantil, eles passam pelo processo de adaptação e socialização nesse novo contexto escolar. Nesta faixa etária é importante que os educadores utilizem a ludicidade para as crianças terem a facilidade de se adaptarem com esse novo universo.

As brincadeiras proporcionam a oportunidade de aprender a lidar com adversidades, noções de competitividade, respeito, além de estabelecer relações socioemocionais, sensorio- motoras e cognitivas. A formação infantil através de atividades lúdicas com jogos e brincadeiras é essencial para o processo de aprendizado da criança, tornando um sujeito ativo que aprende brincando. De acordo com Kishimoto (2010):

Ao brincar, a criança experimenta o poder de explorar o mundo dos objetos, das pessoas, da natureza e da cultura, para compreendê-lo e expressá-lo por meio de variadas linguagens. Mas é no plano da imaginação que o brincar se destaca pela mobilização dos significados. Enfim, sua importância se relaciona com a cultura da infância, que coloca a brincadeira como ferramenta para a criança se expressar, aprender e se desenvolver. (Kishimoto, 2010, p.1).

A autora ressalta que a criança deve brincar todos os dias, o que vai proporcionar alegria e divertimento, conhecer a si, e o próximo, compartilhar decisões, manifestar suas vivências e valores, domínio de certas estruturas linguísticas, movimentar, resolver situações adversas, desenvolve a imaginação e a fantasia, criar e assimilar situações com sua realidade.

Nesse sentido, para realizar um melhor desenvolvimento da criança é essencial que a instituição de Educação Infantil proporcione a criança as práticas lúdicas, pois o brincar propicia a criatividade, alegria, interação, além de, vivenciar novas experiências e cultura. Nesse sentido, Oliveira (2010) nos adverte:

Ao brincar, afeto, motricidade, linguagem, percepção, representação, memória e outras funções cognitivas estão profundamente interligados. A brincadeira favorece o equilíbrio afetivo da criança e contribui para o processo de apropriação de signos sociais. Cria condições para uma transformação significativa da consciência infantil, por exigir das crianças formas mais complexas de relacionamento com o mundo (OLIVEIRA, 2010, p.164).

Nesse contexto, a criança ao brincar desenvolve a capacidade existente de suas vivências, possibilita a compreensão de jogos e atividades específicos e como funciona, melhora a verbalização e a socialização com os outros.

Friedmann ressalta que “Os educadores que dão destaque ao brincar espontâneo no planejamento consideram-no um facilitador da autonomia, da criatividade, da experimentação, da pesquisa e de aprendizagens significativas” (2012, p. 47). No ambiente escolar as atividades lúdicas sejam desenvolvidas para proporcionar as crianças um momento de divertimento.

Nesta perspectiva, o educador ajudará a criança em suas necessidades, auxiliando de forma que não atrapalhe no jogo ou brincadeira e que todos participem de forma prazerosa, não imposta. A criança é compreendida através das atividades lúdicas como sendo capaz de produzir cultura e possibilidades lúdicas e a partir de outras vivências surge novos conhecimentos.

O brincar é importante para que a criança obtenha liberdade e autonomia, criando seu próprio contexto e modelo de personagem para brincar com seus coleguinhas. Ao adquirir esse modelo de cultura e expor de seu modo a imaginação, passa a desenvolver-se melhor cognitivamente. Segundo Vygotsky, as brincadeiras precisam ser livres, porém o educando auxilia acrescentando e dando suporte para a criança desenvolver melhor a brincadeira.

Quem dá alternativas contribui para uma educação que acredita na potencialidade da criança, que tem saberes e precisa de autonomia para decidir. As escolhas planejadas pelos adultos abrem um leque de oportunidades e de novas experiências para as crianças e ajudam a enriquecer as culturas da infância. (VICHESSI, 2019, p. 23).

Neste sentido, percebemos que é essencial ampliar as brincadeiras no cotidiano das instituições educativas, conforme o interesse da criança, para que possam experimentar novidades e, paralelamente, desenvolver as capacidades de pensar, perceber, sentir e agir.

2.4. A importância dos jogos didáticos e as brincadeiras

Kishimoto (1995) apresenta-nos uma definição dos jogos, em três etapas significativas das infâncias, como:

- resultado de um sistema linguístico;
- um sistema de regras;
- um objeto.

Na primeira etapa, a noção do jogo relacionado ao contexto social e linguístico. A linguagem faz parte da cultura de uma sociedade. Enquanto contexto social o jogo adquire a forma e o sentido sócio – cultural de cada sociedade.

Na segunda etapa, a partir das características é que são identificadas as regras relativas às ações e quantidades de participantes, para cada jogo. Com efeito, para as partidas de Jogos como dama, xadrez, loto, trilha, e outros, segue-se regras distintas e baseadas no que diferencia cada tipo de jogo.

Na terceira etapa, o jogo aparece como objeto. Por exemplo, o xadrez pode ser confeccionado com diferentes materiais e tamanhos, tanto o tabuleiro como as peças. Além dele, outros jogos podem utilizar materiais diversos, além de equipamentos/móveis auxiliares (tipo mesas, cadeiras, redes, etc.) e por vezes, são reservados espaços, como salas ou quadras, adequados para as partidas e guardas dos jogos que deles necessitam. O brinquedo está representando pelo objeto. Neste aspecto Kishimoto (1995) assegura que:

Enquanto objeto, é sempre suporte de brincadeira. É o estimulante material para fazer fluir o imaginário infantil. E a *brincadeira*? É a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo, ao mergulhar na ação lúdica. Pode-se dizer que é o lúdico em ação. (KISHIMOTO, 1995. p. 51).

A relevância do jogo para Vygotsky (1989) não se restringe só a uma prática prazerosa para criança, que satisfaz suas vontades mas também um momento de manifestar seu processo de imaginação. Para Vygotsky (1989), quando as crianças querem algo e não podem naquele momento, eles vivenciam um estado de desconforto que se solucionam no seu mundo imaginário. A divergência entre o desejo de fazer, e não fazê-lo, impossibilita a criança de criar o jogo e efetua-lo. Esse desconforto cria-se o cenário imaginário. Neste sentido Kishimoto (1995) situa que:

Embora predomine, na maioria das situações, o prazer como distintivo do jogo, há casos em que o desprazer é o elemento que o caracteriza. Vygotsky é um dos que afirmam que nem sempre o jogo possui essa característica, porque, em certos casos, há esforço e desprazer na busca do objetivo da brincadeira. (KISHIMOTO, 1995, p. 52).

Nesta perspectiva, a importância do planejamento também é importante, uma vez que o espontaneísmo é muito recorrente, mas pouco recomendado. Biscole (2005) defende que:

O jogo é compreendido também como brincadeira, utilizado como meio de educação. A forma como é desenvolvido o seu processo no ensino aprendizagem é o que dará o diferencial. Assim, a atividade lúdica envolve uma prática que não é apenas espontânea, há necessidade de um planejamento, de uma organização das crianças no seu espaço, sem que se caia na rigidez de um lado ou no espontaneísmo do outro lado". (BISCOLI, 2005, p. 20).

Trabalhar com jogos de forma lúdica torna o ensino e aprendizado mais agradáveis, com isso, as atividades lúdicas são abordadas de forma sistemáticas, mas também divertidas. O educador necessita adquirir conhecimento do conteúdo que vai ensinar, para desenvolver a brincadeira com seus alunos, adequadamente, promovendo múltiplos aprendizados.

3 OSTIPOS DE JOGOS E BRINCADEIRAS

Com o aumento das tecnologias e dos equipamentos ligados à inúmeras plataformas pela Internet, com sofisticadas telas portáteis, os jogos digitais estão cada vez mais utilizados pelas crianças, que já nascem nesse contexto de multimídia. Atualmente, muitas das instituições de educação já aderem esse recurso tecnológico, porém, é importante manter a realização paralela dos jogos e brincadeiras tradicionais, fazendo com que as crianças saiam um pouco da tela do computador, tablet, celular, dentre outros aparelhos.

Os jogos e brincadeiras na Educação Infantil mostra que a criança aprende mais, quando meche ou maneja o brinquedo. Ao inserir os jogos e brincadeiras na aprendizagem das crianças, oferece várias vantagens, porém, essas atividades precisam ser organizadas pelos educadores, tanto o tempo quanto os recursos, para assim unir o brinquedo aos conteúdos que estão sendo estudados no momento.

Explorar o ambiente escolar como o pátio, quadra, as salas, verificar se possui materiais equipamentos ou brinquedos na área externa e interna, para servi de apoio na hora das atividades lúdicas. Para as brincadeiras a criança necessita de espaço, então adaptar as salas organizando as cadeiras para ficarem ao redor da sala formando um círculo e uma boa opção para adquirir espaço, assim as crianças ficam mais livre para realizar as brincadeiras.

É possível realizar diversos atividades e brincadeiras lúdicas como: jogos de tabuleiro, quebra cabeça, amarelinha, pula-corda, faz de conta, pipa, futebol, pintura, corte e colagem, massinha entre outras.

3.1 Alguns exemplos de atividades inseridas no cotidiano das crianças

- **Jacaré do lago**

A brincadeira desenvolve na criança a concentração, lateralidade, oralidade, atenção e expressão corporal. Na brincadeira as crianças precisam atravessar a ponte do lago, a ponte pode ser representada por um espaço demarcado com uma linha no chão. Uma criança faz o papel do jacaré, as demais atravessam a ponte, a criança que representa o jacaré tenta pegar a criança que ficar fora da ponte (linha), e quem for pego será o jacaré da vez. Para a brincadeira ficar mais animada canta a música do jacaré do lago, enquanto as crianças atravessam a ponte do lago correndo.

Música: “Jacaré do Lago,
jacaré do lago,
de olho arregalado,
olhando para o lado,
querendo me pegar,
mas eu sou bem esperto,
o lago é bem aberto,
eu vou atravessar”.

- **Mímica**

Estimula a memória, a criatividade, a imaginação, a expressão corporal. O professor escreve no papel nomes de animais, personagens, desenhos infantis e

coloca em uma sacola para sortear, uma retira o papel e faz a mímica (não pode falar) só utiliza o corpo, para a turma tentar acertar.

- **Corrida do saco**

A brincadeira trabalha as habilidades físicas, o equilíbrio e agilidade. Consiste nas crianças entram no saco e seguram na borda para sair pulando até a linha de chegada, o primeiro que chegar será o ganhador.

- **Tapete mão com mão, pé com pé**

Foto 1: Criança brincando de “Tapete com mão com mão, pé com pé”.



Fonte: Imagem disponível em: <https://apptus.bio/aprendendo-para-ensinar>.

Brincadeira que estimula a coordenação motora, ritmo e equilíbrio, além de desenvolver o cognitivo das crianças. Essa brincadeira a criança faz um percurso com as mãos e os pés de acordo com a ordem que o educador mandar. Materiais necessários: papelão, lápis, tinta guache.

- **Acerte a letra**

Essa brincadeira exige coordenação motora, movimento, reconhecimento, habilidade de pontaria e concentração. Com copos descartáveis, o(a) professor(a) escreve letras, números, sílabas e cola no copo, depois a criança com uma pequena argola tenta acertar o copo com as letras citada pelo(a) professor(a). Exemplo: A criança tem que arremessar a argola no copo com a letra **M**.

- **Jogo do labirinto**

Foto 2: O tabuleiro do jogo “Labirinto”, feito com papelão pintado.



Fonte: Imagem disponível em: <https://br.pinterest.com>.

O jogo labirinto é uma atividade pedagógica realizada para desenvolver habilidades na criança, como a coordenação motora, o senso de lógica, a lateralidade, o senso de organização, o planejamento, entre outras. São excelentes para exercitar a atenção, a lógica e o raciocínio da criança. Além disso, a construção do labirinto pode ser feita com material reciclado e construído com o apoio da criança, onde este tenderá a aprender de modo lúdico a importância do cuidado com o meio ambiente.

Materiais necessários: Papelão, tinta guache (cores diversas, de preferência cores vivas, visto que tende a chamar mais a atenção da criança), tesoura, pistola de cola-quente, bastão de cola-quente, pincel e bola pequena (pode ser a bola encontrada na embalagem de desodorante, tipo *roll on*).

4 ESCOLHAS METODOLÓGICAS

Os procedimentos metodológicos utilizados para elaboração deste artigo foi a pesquisa bibliográfica, qualitativa e de natureza descritiva, realizada através de leituras de livros, revistas, plataformas de pesquisas na internet, artigos científicos e dissertações que tratam do tema objeto do estudo.

Mediante a cuidadosa análise dos conteúdos propostos verificamos que a linha de estudo do(a)s autore(a)s citados no referencial teórico, relatam a relevância da ludicidade para a Educação Infantil, considerando que as crianças também aprendem ao brincarem, especialmente com os seus pares. Dessa forma, confirmamos os pressupostos de que os jogos e brincadeiras contribuem significativamente na convivência das crianças com pessoas de todas as gerações, melhorando o desempenho da aprendizagem.

5 CONSIDERAÇÕES

Neste trabalho estudamos a importância do brincar e dos jogos no desenvolvimento da criança, através de pesquisas bibliográficas, considerando que a ludicidade favorece o desenvolvimento infantil de modo integral, auxilia no campo cognitivo, emocional e psicomotor da criança, além de favorecer os aspectos físicos e melhorar a comunicação.

A partir das descobertas feitas nos diálogos com as referências, ressaltamos que o(a)s docentes necessitam sempre inovar suas práticas pedagógicas, para melhorar a qualidade na educação e no aprendizado, propondo novas metodologias que incluam as crianças nesse contexto de atividades lúdicas, permitindo que se tornem mais participativas na sala de atividades.

Através dos jogos e brincadeiras a criança consegue assimilar suas vivências e conhecimentos, nesta perspectiva, as atividades lúdicas são essenciais para o desenvolvimento infantil, o qual entendemos que as brincadeiras incentivam a curiosidade, autoestima e autonomia, além de, motivar a aprendizagem e o desenvolvimento da linguagem, a concentração e a compreensão.

Com efeito, o(a) professor(a) da Educação Infantil terá avanços consideráveis na sua formação, ao conhecer a relevância do brincar na vivência das crianças, não somente nas horas dos intervalos, mas também nas diversas brincadeiras infantis nas salas de atividades, seja com o uso de equipamentos digitais ou nas formas de jogos e brincadeiras materiais.

Dessa maneira, cabe a escola e aos/as professore(a)s buscar novas ideias nas melhores indicações teóricas, preparar os espaços mais convenientes e os materiais mais apropriados para desenvolver as diversas atividades lúdicas com as crianças.

Considerando a nossa gratificante trajetória investigativa, foi de fundamental importância trabalhar com os jogos e brincadeiras, para propormos uma atualização sobre o tema investigado, no sentido de auxiliar o(a)s professores em sua prática pedagógica e disponibilizando mais informações e conhecimentos sobre as atividades lúdicas para as vivências das crianças, no cotidiano das instituições de Educação Infantil.

Em síntese, discutimos diversas questões relacionadas aos jogos e às brincadeiras e apresentamos descrições de algumas atividades lúdicas que os professores podem adaptar a sua realidade de educação, observando as reais condições e necessidades sociocultural das crianças, para que se sintam motivadas para brincar com objetivos educativos e melhorar cada vez mais as suas aprendizagens.

Portanto, propomos reflexões e soluções para questionamentos relevantes que poderá proporcionar novas pesquisas das práticas pedagógicas e o benefício da abordagem da ludicidade pelos educadores da Educação Infantil, contribuindo assim para uma compreensão melhor no processo de aprendizagem.

Pretendemos, também, que as nossas reflexões e sugestões possam servir de aporte teórico para os leitores da área de Educação e demais interessados, que buscam saber sobre a importância dos jogos e brincadeiras para as crianças, nos espaços das instituições Educação Infantil.

REFERÊNCIAS

AQUINO, Ítalo de Souza. **Como escrever artigos científicos**: Sem “arrodeio” e sem medo da ABNT. São Paulo: Saraiva, 2010.

BISCOLI, Ivana. **Atividade lúdica**: uma análise da produção acadêmica brasileira no período de 1995 a 2001. 2005. Dissertação (Mestrado) – Centro de Ciências da Educação, Programa de Pós- Graduação em Educação, Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis. Disponível em: <http://repositorio.ufsc.br/handle/12345678/103029>. PDF. Acesso em: 28 de set. 2022.

BRASIL. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. Brasília, MEC/SEF, 1998.

BRASIL. **Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2017.

ELOS EDUCACIONAL. **O brincar na Educação Infantil alinhado a Base Nacional Comum Curricular**. 2018. Disponível em <https://www.eloseducacional.com/educacao/o-beicar-na-educacao-infantil--alinhado-a-base-nacional-comum-curricular/> acessado em 02/12/2022.

FRIEDMANN, Adriana. **O Brincar na Educação Infantil**: Observação, adequação e inclusão. São Paulo: Moderna, 2012.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Brinquedos e Brincadeiras na Educação Infantil. In: **Anais do I Seminário Nacional: Currículo em Movimento – Perspectivas Atuais**, Belo Horizonte, novembro de 2010.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O Jogo e a Educação Infantil**. São Paulo: cortez, 1995.

OLIVEIRA, Jorge Leite de. **Texto acadêmico**: técnica de redação e de pesquisa científica. Jorge Leite de Oliveira. 7.ed. revisada. – Petrópolis, RJ: vozes, 2011.

OLIVEIRA, Zilma de Moraes Ramos de. **Educação Infantil**: Fundamentos e métodos. 7.ed. São Paulo: Cortez, 2011.

VICHESSI, Beatriz; Beatriz, KRAUSE Maggi; SILVA Wellington Soares. **Caderno brincar**: volume 2: propostas práticas para brincadeiras inclusivas na Educação Infantil. São Paulo: Associação Nova Escola, 2019.

VYGOTSKY, Lev. **A Formação Social da Mente**. São Paulo: Ed. Martins Fontes, 1989.

[https:// escolaexponenciais.com.br/ comunicacao- e-marketing](https://escolaexponenciais.com.br/comunicacao-e-marketing). **10-Ideiasde jogos e brincadeiras na Educação Infantil**. Acesso em: 14 de Out. de 2022.

AGRADECIMENTO

Agradeço a Deus pela benção alcançada

À minha família pelo apoio

À minha orientadora e professora Rosemary, pela paciência, dedicação e incentivo.

Às amigas do curso que adquiri ao longo da graduação, que de forma direta ou indiretamente foram relevantes.

Aos professores/as da Universidade Estadual da Paraíba, que contribuíram positivamente na minha vida acadêmica.