

A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL

THOMAZ, Milene Veloso¹

Faculdade de Ciências Sociais e Agrárias de Itapeva – FAIT

MARTINIUK, Viviane Cristina²

Faculdade de Ciências Sociais e Agrárias de Itapeva – FAIT

RESUMO

O presente artigo tem como objetivo especificar as relações que a criança tem com o brincar. A brincadeira tem um papel de grande importância no desenvolvimento intelectual, social, afetivo e cognitivo da criança; no momento em que a criança brinca ela passa a aprender de forma concreta e a elaborar suas próprias reflexões, constrói seu próprio pensamento, sua criatividade e independência trazidas em seu dia a dia. A problemática abordada foi delimitada como princípio de refletir sobre a importância das brincadeiras, numa perspectiva lúdica, no processo de ensino aprendizagem do aluno da educação infantil. Portanto, para realizar este trabalho, a metodologia utilizada foi a pesquisa bibliográfica, fundamentada na reflexão de leitura de livros, revistas, artigos e sites, bem como pesquisa de autores referente a este tema.

Palavras Chave: Brincar. Aprendizagem. Educação infantil.

ABSTRACT

This article aims to specify the relationship that children have with playing. Play has a very important role in the intellectual, social, affective, and cognitive development of the child; when the child plays, he/she starts to learn in a concrete way and to elaborate his/her own reflections, creativity, and independence brought up in his/her daily life. The approached problem was defined as the principle of reflecting on the importance of playing, from a ludic perspective, in the teaching-learning process of the child's education student. Therefore, to carry out this work, the methodology used was bibliographic research, based on the reflection of reading books, magazines, articles and websites, as well as research by authors related to this theme.

Keywords: Play, learning and child development, early childhood education.

¹ Acadêmica do Curso de Pedagogia do 4º ano – FAIT. E-mail: milenetim7@gmail.com

² Mestre pela Universidade Metodista de Piracicaba – UNIMEP. Professora nas Faculdades de Administração e



Sociedade Cultural e Educacional de Itapeva
Faculdade de Ciências Sociais e Agrárias de Itapeva - FAIT

Revista Científica Eletrônica de Ciências Aplicadas da FAIT

ISSN 1806-6933

Pedagogia da FAIT. E-mail: vicma.prof@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

O presente artigo trata-se de uma pesquisa bibliográfica com a finalidade buscar nas bibliografias existentes, teorias que levaram as reflexões sobre a influência do ato brincar na Educação Infantil.

O ato de brincar é essencial e tem fundamental importância no desenvolvimento de aprendizagem da criança, já que não é apenas um momento de recreação, mas que simultaneamente, acontece a assimilação de aprendizagem, desse modo a criança amplifica sua capacidade de comunicação e expressão, e constrói relações culturais, sociais, históricas, artísticas.

Ao brincar, as crianças criam um mundo de faz-de-conta, o lúdico oportuniza informações dos seus alunos e estimula a autonomia e a criatividade, quando a criança brinca seja com objetos ou com outras crianças, elas descobrem o mundo e acabam socializando e adquirindo cultura. Por meio das brincadeiras os professores podem observar e constituir uma visão dos processos de desenvolvimento das crianças em conjunto e de cada uma em particular, registrando suas capacidades de uso das linguagens, assim como de suas capacidades sociais e dos recursos afetivos e emocionais que dispõem (RCNEI, 1998, p.28).

Desta maneira o uso de recursos lúdicos dentro da sala de aula se faz necessário não apenas pelo fato de promover o conhecimento, mas por ser responsável por gerar uma formação integral e globalizada na criança.

Segundo Ferreiro (1988), o brincar é se envolver e divertir infinitamente, o lúdico é uma forma prazerosa da criança aprender brincando. A brincadeira é uma necessidade imprescindível do corpo e da mente.

Conforme afirma Kishimoto (2004, p. 63): “A compreensão das brincadeiras e recuperação do sentido lúdico de cada povo depende do modo de vida de cada agrupamento humano, em seu tempo e seu espaço” (KISHIMOTO, 2004, p. 63).

Tem-se como problemática que guia este projeto: Qual a importância dos jogos e as brincadeiras no contexto dos educandos da Educação Infantil?

Assim, a motivação para escolher esta temática se deu em decorrência do fato de muitos educadores se mostrarem desmotivados ou cansados deixarem de

realizar

certas rotinas, por parecerem bobas, mas que é para a criança de grande valia, por se tratar de uma maneira agradável destinada a lidar com a mesma, portanto, se busca demonstrar a essencialidade dos jogos e das brincadeiras cotidiano das crianças, sendo a Educação Infantil uma base para as demais etapas dos processos educacionais, formando desta forma, cidadãos reflexíveis, críticos e capacitados a agir e a resolver as mais diversificadas situações problemas no decorrer de todo o seu processo do ensino.

2. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Define Ferreira (1987) que o método é o caminho que tornar possível alcançar os objetivos propostos e responder as questões levantadas, tratando-se de um recurso que exige o detalhamento técnico a ser aplicado às pesquisas.

A pesquisa aqui apresentada se deu a partir de um estudo de cunho bibliográfico, que segundo Gil (2002, p. 44), que é a pesquisa bibliográfica “[...] desenvolvida com base em material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos [...]”. Segundo Severino (2007, p.122), esta realiza-se por meio de:

[...] registro disponível, decorrente de pesquisas anteriores, em documentos impressos, como livros, artigos, teses etc. Utilizam-se dados de categorias teóricas já trabalhadas por outros pesquisadores e devidamente registrados. Os textos tornam-se fontes dos temas a serem pesquisados. O pesquisador trabalha a partir de contribuições dos autores dos estudos analíticos constantes dos textos (SEVERINO, 2007, p. 122).

A pesquisa bibliográfica é ainda definida enquanto:

[...] busca a resolução de um problema (hipótese) por meio de referenciais teóricos publicados, analisando e discutindo as várias contribuições científicas. Esse tipo de pesquisa trará subsídios para o conhecimento sobre o que foi pesquisado, como e sob que enfoque e/ou perspectivas foi tratado o assunto apresentado na literatura científica. Para tanto, é de suma importância que o pesquisador realize um planejamento sistemático do processo de pesquisa, compreendendo desde a definição temática, passando pela construção lógica do trabalho até a decisão da sua forma de comunicação e divulgação (BOCCATO, 2006, p. 266).

Para efetivação desta pesquisa foram utilizadas as seguintes bases de dados: Google Acadêmico e Scielo, assim foi possível localizar publicações que embasaram a produção deste artigo cuja temática é a importância do brincar no contexto da educação infantil. Restando definir que não se buscou promover o esgotamento da temática nem tampouco das fontes disponíveis acerca da mesma.

3. RESULTADOS E DISCUSSÕES

Este estudo trata a temática da importância das brincadeiras e dos jogos no contexto da Educação Infantil. Importa definir que estas trazem consigo os conceitos tão importantes da interdisciplinaridade e do dinamismo essenciais ao aprendizado especialmente nas referidas etapas educacionais. Isto porque oportuniza a diversificação do aprendizado em detrimento aos processos tradicionais, o que possibilita um aprendizado mais interativo, agradável e efetivo. Assim, teve por objetivo destacar a importância destas na atuação dos educadores na Educação Infantil.

A forma de pensar na educação das crianças vem avançando segundo inúmeras influências contextuais e teóricas. Importa destacar a contribuição de alguns estudiosos da temática como: Piaget, Vygotsky, entre tantos outros, seja direta e/ou indiretamente por meio de suas obras, nas quais destacam a importância que há no lúdico especialmente no ambiente escolar.

Bem como, por meio das inúmeras experiências concretas e relatadas da realidade educacional brasileira, que permitem a viabilidade de novas perspectivas a partir das quais a educação infantil é compreendida enquanto o momento ideal para proporcionar aos educandos bases sólidas destinadas à sua formação enquanto cidadãos. Sendo estes primeiros anos da vida extremamente importantes para formação dos seres humanos, havendo que se visualizar a concepção de que as crianças são indivíduos em toda a sua totalidade.

Assim, busca-se destacar a importância tanto do lúdico quanto dos jogos e das oficinas pedagógicas para o processo destinado ao ensino e a aprendizagem,

ressaltando-se a necessidade que há de incluir estas metodologias no contexto das práticas educacionais, em espaços que proporcionem aos educadores reconhecer e ainda valorizar todas as especificidades e diferenças que existem entre os educandos, buscando estimular a todos, sem que haja distinções, naquilo que diz respeito ao desenvolvimento pleno destes, a construção das suas identidades pessoais, da sociabilidade do próprio conhecimento destes.

Toda a ludicidade envolvida se trata de formas destinadas a construção de conhecimento, com maior ênfase nas ações, sem que se perca de vista, as bases teóricas. Vieira e Volquind (2002) conceituam estas como: tempo e espaço para as aprendizagens; processos ativos das transformações recíprocas entre os sujeitos e objetos; caminho com equilibrações, com alternativas, que aproximam progressivamente os educandos dos objetos a conhecer.

Os jogos e as brincadeiras se tratam de oportunidades destinadas a vivenciar algumas situações significativas e concretas, baseadas pelo tripé: sentir-pensar-agir, envolvido por meio de objetivos pedagógicos. Neste sentido, as metodologias ativas podem mudar o foco tradicional das aprendizagens (cognições), passando assim a incorporar suas ações e a reflexões. Ou seja, podendo assim ocorrer a apropriação, a construção e a produção dos conhecimentos práticos e teóricos, de maneira reflexiva e ativa.

A partir dos jogos e das brincadeiras se possibilita a estimulação dos saberes ao permitir que se crie e recrie situações, ferramentas, conhecimentos e materiais baseando-se nas relações dos sujeitos com cada um dos objetos de estudos escolhidos. Segundo Anastasiou e Alves (2004) se caracterizam tais atividades enquanto estratégias de todo o fazer pedagógico nas quais o espaço destinado à construção e a reconstrução dos conhecimentos tem maior ênfase.

Neste sentido as atividades culturais só têm a fortalecer todo o trabalho pedagógico a ser realizado. Portanto, as escolas têm autonomia para desenvolverem essas atividades, restando saber se os professores se encontram preparado para desempenhar esse papel, pois é fundamental que estejam, assim ao se falar acerca da importância dos jogos e das brincadeiras, seu respaldo não poderá estar subsidiado somente nos referenciais teóricos sobre temática estando impostos pelos documentos e legislações que regem a Educação.

Assim, as práticas pedagógicas centradas na utilização dos jogos e brincadeiras possibilitam a estimulação dos saberes ao permitir que se crie e recrie situações, ferramentas, conhecimentos e materiais baseando-se nas relações dos sujeitos com cada um dos objetos de estudos escolhidos. Se caracterizando desta forma as aulas enquanto estratégias de todo o fazer pedagógico nas quais o espaço destinado à construção e a reconstrução dos conhecimentos têm maior ênfase.

É, portanto, um espaço para pensar, criar, recriar, descobrir e reinventar, favorecido por meio da forma horizontal destinada as relações humanas. Neste deve-se utilizar músicas, observações diretas, textos, pesquisas de campo, vídeos, experiências práticas, enfim proporcionando vivências ideias, sentimentais, experiências, para movimentos de reconstruções coletivos e individuais.

Essa estratégia possui grande potencial pedagógico se utilizada com sabedoria, que reflete em uma excelente ferramenta para trabalhar temáticas transversais contemporâneas. Que exigem aprendizagens bem mais completas, já que valorizam toda a construção dos conhecimentos de maneira questionadora e participativa, baseada nas situações cotidianas dos alunos.

As práticas pedagógicas centradas na utilização dos jogos e das brincadeiras levam ao estímulo pelo saber ao passo que irão permitir que sejam criadas e ainda recriadas situações, conhecimentos, materiais e ferramentas, a partir das relações que sejam inerentes aos sujeitos mediante aos objetos escolhidos. Investindo-se assim em aulas estratégias nas quais os espaços destinados às construções e as reconstruções dos conhecimentos tenham maior ênfase.

Já que estes são espaços que se destinam ao criar, ao recriar, ao pensar, ao descobrir e ainda ao reinventar, favorecidos e fortalecidos por meio de cada uma das relações humanas. Tal estratégia quando utilizada com sabedoria, possui um potencial pedagógico enorme, que é capaz de refletir em ferramenta essencial desencadeadora das mais diversas habilidades e atitudes (MACEDO, PETTY e PASSOS, 2005).

Conforme afirma Friedmann (2012, p. 47) “O brincar espontâneo abre as possibilidades de observar e escutar as crianças nas linguagens expressivas mais autêntica. Esse brincar incentiva a criatividade e constitui um dos meios essenciais de estimular o desenvolvimento infantil e as diversas aprendizagens”.

Portanto,

O brincar é atividade fundamental para crianças pequenas, é brincando que elas descobrem o mundo, se comunicam e se inserem em um contexto social. Brincar é um direito da criança, além de ser de suma importância para seu desenvolvimento, e, por isso as escolas de ensino infantil devem dar a devida atenção a essa atividade. [...] Brincar é preciso, é por meio dele que as crianças descobrem o mundo, se comunicam e se inserem em um contexto social. A brincadeira, segundo Brougère (2001), supõe contexto social e cultural, sendo um processo de relações interindividuais, de cultura. Mediante o ato 2125 de brincar, a criança explora o mundo e suas possibilidades, e se insere nele, de maneira espontânea e divertida, desenvolvendo assim suas capacidades cognitivas, motoras e afetivas . (NAVARRO, 2009, p. 23)

Neste sentido importa destacar que a ludicidade ocorre a partir da entrega dos indivíduos da execução das atividades propostas, sendo essencial que seja superada a realização mecânica destas.

[...] a brincadeira é informativa, porque a criança pode aprender sobre as propriedades dos objetos, sobre os conteúdos imaginados ou pensados. É envolvente, porque coloca a criança em situação interativa; é interessante, porque dá um sentido de atividade ou ocupação, ao canalizar, orientar e organizar suas energias. Quando ela brinca, objetivos, meios e resultados se sincronizam e inserem a criança numa atividade prazerosa por si mesma, por aquilo que oferece durante sua realização. Conforme o mesmo autor, a criança aprende consigo, com os objetos e com as pessoas, enquanto brinca, pois esses aspectos se organizam de diversas maneiras, cunham conflitos e projeções, concebem conversações, exercitam argumentações, resolvem ou permitem o enfrentamento de problemas, fundamentais ao desenvolvimento infantil. (COTONHOTO, ROSSET, MISSAWA, 2019, p. 42)

Assim, o lúdico se trata da oportunidade de organizar e reorganizar vivências, e ainda de elaborar e reelaborar valores, cooperando com a emancipação dos indivíduos a partir do diálogo, das construções coletivas, das contestações à ordem social que seja excludente injusta, e ainda através das reflexões que se mostrem mais críticas. As brincadeiras e os jogos são de extrema necessidade, já que possibilitam que a criança melhor se envolva com a própria comunidade e nos demais ambientes que frequentam pela ludicidade, levando ao desenvolvimento da afetividade e a melhor expressar seus anseios e sentimentos (TAVARES e BORELLA, 2019).

[...] educar ludicamente desperta o prazer na criança mobilizando as relações de integração e interiorização do conhecimento, fica pois claro que,



o lúdico auxilia no desenvolvimento da aprendizagem tanto da criança quanto do adulto. Provavelmente, o brincar desperta curiosidade, e a partir desta,

confirma-se o interesse pela busca de aprender, criar e sentir prazer. Através da contribuição que os jogos e brincadeiras fazem para o ser humano adquirir conhecimento, acredita-se que o “brincar” contribui concretamente para qualificação da formação crítica dos alunos garantindo a satisfação de ir à escola.

Segundo Silber (2019), somente dispor de jogos e/ou de brincadeiras no ambiente escolar, ou simplesmente desenvolver estratégias tidas como menos convencionais, sendo de suma utilidade enquanto acessórios facilitadores para os aprendizados, no entanto, não significam ideais de uma educação realmente lúdica, baseada em uma utilização de jogos e de brincadeiras que precisam ter propósitos.

Para Aberastury (1982), o brincar proporciona as crianças a chance de trabalhar a partir de sua realidade e ainda a dominar seus próprios medos, construindo desta maneira uma ponte eficaz entre a realidade e a fantasia. Neste sentido, as brincadeiras auxiliarão em um processo destinado a simbolização e a assimilação, ao mesmo passo em que possibilita as reproduções das situações cotidianas.

Ainda de acordo com Silber (2019) deverá a fantasia ser compreendida enquanto brincadeira que tenha direcionamento, como quaisquer atividades que sejam dotadas por um propósito. Os educadores ao realizar intervenções de forma adequada poderão estimular aos seus educandos, cumprindo desta forma seu papel de facilitador nos processos destinados ao ensino-aprendizagem.

Paulo Freire (2001, p.52) afirma que “[...] ensinar não é transferir conhecimentos, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção”. Neste contexto, define Oliveira (2010, p. 17) que as ações destinadas ao educar não deverão se restringir meramente a uma “[...] preocupação com as estruturas mentais, mas também com a expressão do corpo em sua totalidade. Se educar é libertar, então, os processos que regem esta ação educativa devem fornecer subsídios para que tal ideia se concretize”.

Levando em consideração o que afirma Piaget, defende Volpato (2017) que as brincadeiras devem ser voltadas para a facilitação no decorrer da elaboração dos conflitos psíquicos. Segundo Santos e Barros (2017) por meio da simbolização contam as crianças com a possibilidade de liberar-se de seus próprios conflitos, de abrir-se aos aprendizados e apropriar-se dos conhecimentos (SANTOS e BARROS,

2017).

Neste sentido, as escolas precisam compreender que as crianças, os brinquedos, as brincadeiras e os jogos se complementam. Tais elementos devem estar presentes no contexto das propostas pedagógicas destinadas a Educação Infantil. Assim:

Nota-se [...] a importância do lúdico no desenvolvimento da criança da educação infantil, uma vez que, além do surgimento da identidade, autoestima e das aprendizagens relativas as interações com o meio, é também durante este período que se dá um maior desenvolvimento cognitivo da criança, resultando em um maior crescimento e desenvolvimento do cérebro humano. (ABREU, 2013, p. 30)

Quando as crianças contam com a oportunidade do brincar vivenciam a infância de forma mais feliz, se tornando assim adultos mais equilibrados tanto física quanto emocionalmente, conseguindo, desta forma, superar de maneira mais leve, os inúmeros problemas do seu cotidiano. Já que toda a ludicidade dos jogos e das brincadeiras relacionada com as situações vivenciadas em todo o ambiente escolar cotidianamente podem ajudar estas a amadurecer emocionalmente, e ainda a apreender formas de convivência mais saudáveis e ricas.

Considerando o exposto é essencial enfatizar o fato de as brincadeiras serem uma excelente forma destinada a trabalhar e ainda a facilitar as aprendizagens na Educação Infantil, já que assim se pode proporcionar às crianças a chance de aprender brincando. Bem como, o fato das atividades lúdicas que são realizadas no decorrer das aulas não é simplesmente uma brincadeira, e sim dos momentos destinados a socialização e aos aprendizados.

Na educação básica entendemos que é essencial “fazer com os alunos”, não por eles, mas com eles. As crianças até os seis anos, independentemente de suas condições físicas, psíquicas, sensoriais e cognitivas, estão fazendo suas primeiras aproximações com o mundo, com o conhecimento, com a cultura, aprendendo sobre si, sobre os outros e sobre o mundo. É tarefa do professor auxiliar a criança a experimentar o mundo, a traduzi-lo de uma forma compreensível, oportunizando a elas a ampliação de conhecimentos e experiências, bem como disponibilizando e potencializando espaço-tempo para elas usarem a inventividade, para criarem e transformarem, com suas produções e desejos, suas experiências e existências. (COTONHOTO, ROSSET, MISSAWA, 2019, p. 45)

Devem os educadores, para tanto conciliar essa inserção entre os jogos, as brincadeiras e a ludicidade com os objetivos pedagógicos propostos. Se os profissionais tomarem de fato consciência acerca das vantagens que há em se trabalhar por meio do lúdico, estes irão adequar as inúmeras situações que se destinam ao ensino e a aprendizagem às necessidades reais das crianças.

Se faz necessário destacar ainda que:

O ambiente físico das salas de aula e da escola como um todo também precisa ser redesenhado dentro dessa concepção mais ativa, mais centrada no aluno. As salas de aula podem ser mais multifuncionais, que combinem facilmente atividades de grupo, de plenário e individuais. Os ambientes precisam estar conectados em redes sem fio, para o uso de tecnologias móveis, o que implica ter uma banda larga que suporte conexões simultâneas necessárias. (MORAN, 2015, p.19)

Acerca dos ambientes escolares, definem Bacich e Moran (2018) a essencialidade em disponibilizar ambientes acolhedores, de fato capacitados a estimular a criatividade e a participação de cada um dos envolvidos nesses processos, especialmente aos docentes e as crianças.

A ambientação deste espaço pedagógico combina com uma questão enfática no que diz respeito à prática das metodologias ativas que trata do ensino colaborativo por meio do protagonismo do aluno, possibilitando uma motivação maior por parte dos alunos em participar das aulas, assim como na busca de soluções dos problemas que venham a surgir no decorrer das aulas. (SOUZA, SALVADOR, 2019, p. 13)

As brincadeiras incentivam na fundação e na restauração de conhecimentos, cooperando para que se possa levantar uma assistência de toda a ludicidade nos processos de ensino-aprendizagem. É essencial a percepção acerca das atividades propostas, devendo o educador orientar as crianças a participarem de atividades oferecidas. Portanto, o brincar não é somente um momento de distração de prazer, e faz parte dos processos em que as crianças despertem interesses em aprender e ainda em descobrir as suas criatividades.

A criança tem direito de brincar, entendê-la como sujeito de direitos é proporcionar um brincar de qualidade para ela. Isso inclui tempo, espaço, materiais, formação de professores e, principalmente, incentivo. Tudo isso tem sua influência na mediação da professora e deve ser levado em conta. Acreditamos que a professora da escola pesquisada proporciona um brincar



positivo para as crianças, acredita na atividade como importante para as crianças, motiva, participa, programa atividades de brincadeiras. A professora, mesmo a escola não estando organizada pensando no brincar como necessidade e direito das crianças, cumpre bem seu papel de mediadora da atividade. [...] Entendendo isso, as instituições de educação infantil que respeitam os direitos e as necessidades das crianças não podem deixar de incluir o brincar em seu currículo, com planejamento, materiais adequados, espaço próprio e incentivo por parte da direção e da professora. (NAVARRO, 2009, p. 36)

O lúdico é capaz de proporcionar o crescimento das crianças, não sendo apenas um recurso didático benéfico destinado ao aprendizado, já que as brincadeiras e os jogos atuam nas áreas do progresso infantil, dentre estes: a mobilidade, a inteligência, a civilidade, a afetividade e a criatividade. A partir dos jogos e das brincadeiras os educandos evoluem suas personalidades, executam informações, trabalham os progressos cognitivos, motores e organizam as suas emoções. Diante dessas brincadeiras têm as crianças a capacidade em desenvolver suas funções psicológicas, como: a atenção, a memória, o controle da conduta, etc. Em tal processo as crianças liberam as suas energias e transformam estas em realidade. A compreensão acerca da importância da ludicidade se faz significativa, já que auxilia tanto a saúde física, quanto a saúde mental dos seres humanos.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Uma prática pedagógica que se dê centrada na utilização de jogos e de brincadeiras possibilita a estimulação de saberes ao passo que permite que sejam criadas e recriadas as situações, as ferramentas, os conhecimentos e os materiais baseando-se em relações inerentes aos sujeitos com os objetos escolhidos. Investindo-se assim em aulas estratégicas nas quais os espaços destinados às construções e as reconstruções dos conhecimentos tenham maior ênfase.

Tratando-se de espaços destinados ao pensar, ao criar, ao recriar, ao descobrir e ao reinventar, que é favorecido e fortalecido a partir das relações

humanas.

Nestes

devem-se utilizar as músicas, as observações diretas, os textos, as pesquisas de campo, os vídeos, as experiências práticas, o que proporcionará vivências sentimentais e ideias, bem como experiências, destinadas aos movimentos de reconstruções individuais e coletivos.

Tal estratégia se utilizada com sabedoria, tem enorme potencial pedagógico, refletindo numa ferramenta excelente para se trabalhar especialmente às temáticas transversais contemporâneas. Já que estas exigem aprendizagens mais completas, em decorrência da valorização da construção de conhecimentos de forma participativa e questionadora, baseada em situações cotidianas.

Resta evidente que tanto os jogos quanto as brincadeiras tratam-se de atividades desencadeadoras de inúmeras habilidades e ainda atitudes, por exemplo, as observações, as análises, os levantamentos das mais diversificadas hipóteses, as reflexões, a tomada de decisões, as organizações e as argumentações. Tal prática encontra ainda muita resistência em sua aplicação por diversos educadores. Muitos profissionais a consideram enquanto sinônimo do barulho, da bagunça, ou ainda como puro passatempo, uma “enrolação”, dentre outros.

No entanto, diversos estudos vêm comprovando que por meio de jogos e de brincadeiras, os educadores podem realizar as necessárias observações acerca das expressões corporais e verbais; analisar emoções e o prazer em se realizar os desafios, bem como em apreender o que lhes é proposto; perceber como as crianças formam suas ideias, suas interpretações, suas noções no decorrer das brincadeiras ou dos jogos. A partir de tais observações, terão os educadores meios importantes de avaliação acerca do desenvolvimento cognitivo dessas.

Se faz necessário priorizar trabalhos e atividades realizadas em grupo, estimulando-se as interações necessárias entre os educadores e os educandos e ainda entre as crianças com seus pares. É por meio de tais processos que é possível favorecer a cooperação, a participação, o respeito mútuo, o auxílio, o ouvir, a crítica, promovendo-se desta forma situações em que o pensar crítico torne-se a tônica.

A partir do estudo realizado para a elaboração deste artigo resta evidenciada a essencialidade que há no brincar, no jogar e nos espaços lúdicos para as crianças, pois por meio destes espaços, estas se relacionam com o mundo a sua volta. Neste

sentido importa definir que é o brincar uma fonte inspiradora de desenvolvimento e de

aprendizado para os seres humanos, pois proporciona benefícios essenciais, dentre estes: criatividade, alegria, prazer, espontaneidade, autonomia, criticidade e ainda a busca pelos conhecimentos.

Portanto, devem os educadores enfatizar aquilo que for necessário acerca desta etapa educacional, qual seja a Educação Infantil, junto as crianças. Restando claro, que estas têm seu próprio modo de interagir e conceber o mundo que as cerca. Cabendo aos educadores auxiliarem na criação de ambientes escolares em que possa a infância de fato ser vivenciada de forma plena. Assim, tem-se na ludicidade, dos jogos e das brincadeiras pilares fundamentais na construção de uma sociedade que está voltada aos meios tecnológicos e tem tornado obsoletas as brincadeiras tradicionais.

E finalmente, conclui-se afirmando o quão necessário é aos futuros educadores compreenderem a importância que há no brincar espontâneo e livre tanto dentro quanto fora das escolas, pois desta forma se pode contribuir para uma apropriação das mais diversas qualidades humanas por parte das crianças, figurando as metodologias ativas enquanto meio para esta conquista.

REFERÊNCIAS

ABERASTURY, A. **Psicanálise da criança: teoria e técnica**. Porto Alegre: Artmed, 1982.

ABREU, P. L. de. **O lúdico na Educação Infantil como facilitador de aprendizagem**. TCC (Licenciatura em Pedagogia) – Universidade de Brasília. Brasília, 213. 60 fls. Disponível em: <
<https://core.ac.uk/download/pdf/196877309.pdf>>. Acesso em: 13 ago. 2021.

BACICH, L.; MORAN, J. (Orgs.) **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática**. Porto Alegre: Penso, 2018.

BARBOSA, C. B.; FORTUNA, T. R. O brincar livre na sala de aula de Educação Infantil: concepções de alunas formandas da Licenciatura em Pedagogia. **Revista Aprender**. Vitória da Conquista, ano IX, n. 15, p.13-40, 2015.

BOCCATO, V. R. C. Metodologia da pesquisa bibliográfica na área odontológica e o artigo científico como forma de comunicação. *Rev. Odontol. Univ. Cidade São Paulo*, São Paulo, v. 18, n. 3, p. 265-274, 2006. Disponível em

<<https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/rdbci/article/view/1896>> Acesso em: 03 de set. 2021.

COTTA, R. M. M.; et.al. Construção de portfólios coletivo em currículos tradicionais: uma proposta inovadora de ensino-aprendizagem. *Ciência & Saúde Coletiva*. v.3, n.17, p.787- 796, 2012.

COTONHOTO, L. A.; ROSSETTI, C. B.; MISSAWA, D. D. A. A importância do jogo e da brincadeira na prática pedagógica. **Revista Construção Psicopedagógica**, 27 (28): 37-47, 2019. Disponível em: < <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/cp/v27n28/05.pdf>>. Acesso em: 20 ago. 2021.

DIESEL, A.; BALDEZ, A. L. S; MARTINS, S. N. Os princípios das metodologias ativas de ensino: uma abordagem teórica. In: **Revista Thema**, Volume 14, Número 1, 2017. Disponível em: <<http://revistathema.ifsul.edu.br/index.php/thema/article/view/404>>. Acesso em: 02 abr. 2021.

FREIRE, P. **Pedagogia da Autonomia**. Saberes necessários à prática educativa. Coleção leitura. 17ª ed. Editora Paz e Terra, 2001.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo, SP: Atlas, 2002.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2006.

LUCKESI, C. Ludicidade e formação do educador. **Revista entre ideias**. Salvador, volume 3, nº. 2, p. 13-23, jul./dez. 2014.

MACEDO, L. de; PETTY, A. L. S.; PASSOS, N. C. **Aprender com jogos e situações-problema**. Porto Alegre: Artmed, 2000.

MASSA, M. de S. Ludicidade da etimologia da palavra à complexidade do conceito. **Revista Aprender**, Vitória da Conquista, nº 15, ano IX, nº 15, jul/dez, p. 111-130, 2015.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **Atividades lúdicas para Educação Infantil: conceitos, orientações e práticas**. Rio de Janeiro: Vozes, 2008.

MITRE, S.M.; SIQUEIRA-BATISTA, R.; GIARDI-DE-MENDONÇA, J.M.; MORAIS-PINTO, N. M.; MEIRELLE, C. A. B.; PORTOPINTO, C., MOREIRA, T.; HOFFMANN, L. M. A. **Metodologias ativas de ensino-aprendizagem na formação profissional em saúde**: debates atuais. *Cien Saude Colet* 2008; 13(Supl. 2):2133-2144.

MORAN, J. **Mudando a educação com metodologias ativas**. In: SOUZA, C.; MORALES, O. (Orgs.). *Convergências midiáticas, educação e cidadania*:

aproximações jovens (Coleção Mídias Contemporâneas.), v. 2. Ponta Grossa: UEPG/PROEX, 2015. p. 15-33. D

NAVARRO, M. S. **O brincar na Educação Infantil**. IX EDUCERE, 2009. Disponível em: < https://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2009/2693_1263.pdf>. Acesso em: 16 ago. 2021

OLIVEIRA, F. dos S. **Lúdico como instrumento facilitador na aprendizagem da Educação Infantil**. Monografia (Especialista em Psicopedagogia Institucional.) – Universidade Candido Mendes. Araioses, 2010. 32 fls. Disponível em: < https://www.avm.edu.br/docpdf/monografias_publicadas/posdistancia/35505.pdf>. Acesso em: 13 ago. 2021.

PARRA, N. **Didática**: dos modelos à prática de ensino. Anais do 3º Seminário - A didática em questão, v. 1, p. 80-102, 1985.

SANTOS, C. C. dos; BARROS, J. F. Efeitos do uso das novas tecnologias da informação e comunicação para o desenvolvimento emocional infantil: uma compreensão psicanalítica. **Psicologia.pt**. 2017. Disponível em: < http://www.psicologia.pt/artigos/ver_artigo_licenciatura.php?efeitos-do-uso-das-novas-tecnologias-da-informacao-e-comunicacao-para-o-desenvolvimento-emocional-infantil-uma-compreensao-psicanalitica&codigo=TL0435&area=D4A>. Acesso em: 13 ago. 2021.

SEVERINO, A. J. **Metodologia do Trabalho Científico**. São Paulo, SP: Cortez, 2007.

SILBER, C. H. **O Lúdico como Facilitador do Processo de Aprendizagem na Educação Infantil**. **Revista Científica Multidisciplinar**. Núcleo do Conhecimento. Ano 04, Ed. 07, Vol. 01, pp. 85-96. Julho de 2019.

SOUZA, S. E. **O uso de recursos didáticos no ensino escolar**. I Encontro de Pesquisa em Educação. Arq. Mudi, 11 (Supl.2), p. 104, 2007.

SOUZA, J. M. P. de; SALVADOR, M. A. S. S. **O lúdico e as metodologias ativas: possibilidades e limites nas ações pedagógicas**. - 1. ed. - Rio de Janeiro: Imperial, 2019. 42 p.

TAVARES, R. de C.; BORELLA, D. R. **A importância dos jogos e brincadeiras na educação infantil**. **Revista Científica Multidisciplinar**. Núcleo do Conhecimento. Ano 04, Ed. 03, Vol. 05, pp. 106-116. Março de 2019.

VOLPATO, G. **Jogo, brincadeira e brinquedo**: usos e significados no contexto escolar e familiar. UNESC. 2ª edição. São Paulo: Annablume, 2017.

VIEIRA, Elaine; VOLQUIND, Lea. **Oficinas de ensino**: O quê? Por quê? Como? 4. ed. Porto Alegre: Edipucrs, 2002.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 1984.