

## O USO DOS JOGOS NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL

### **Francisca Jucicleide Santos da Silva**

Licenciatura plena em pedagogia. Professora da Educação Básica.

E-mail: [juci.cleide1989@gmail.com](mailto:juci.cleide1989@gmail.com)

### **Lucicleide Bezerra Soares**

Licenciatura plena em pedagogia. Pós-graduada em Educação especial e inclusiva. Professora da Educação Básica.

E-mail: [luci\\_soares25@outlook.com](mailto:luci_soares25@outlook.com)

### **Lígia Maria da Conceição Santos Silva**

Graduada em pedagogia – UVA. Pós-graduação em psicopedagogia -FIP. Pós-graduada em Serviço Social no Campo - Universidade Dom Alberto. Professora da Educação Básica.

E-mail: [mariaa.ligia@gmail.com](mailto:mariaa.ligia@gmail.com)

### **Ana Cláudia da Silva**

Licenciatura plena em pedagogia. Professora da Educação Básica.

Email: [aninha.silva0912@gmail.com](mailto:aninha.silva0912@gmail.com)

DOI-Geral: <http://dx.doi.org/10.47538/RA-2021.EEN1>

DOI-Individual: <http://dx.doi.org/10.47538/RA-2021.EEN1-04>

**RESUMO:** O Artigo aqui apresentado tem como temática: O uso dos jogos no processo de aprendizagem. O auxílio dos jogos na educação infantil é de fundamental importância para o desenvolvimento da criança, pois, brincar, jogar, criar e inventar são coisas que fazem parte da linguagem natural da criança. O lúdico por sua vez é fundamental a qualquer ser humano, logo é, parte construtiva do processo de ensino/aprendizagem. Os jogos e brincadeiras pedagógicas devem ser desenvolvidos intencionalmente de acordo com a realidade e nível de conhecimento do aluno, o que provocará novos saberes e principalmente prazer em aprender novas habilidades. A pesquisa é de caráter qualitativo, cujo trabalho caracteriza-se para uma pesquisa bibliográfica, tendo como suporte teórico as contribuições de autores renomados como a Base comum curricular Nacional (BNCC), Kishimoto (1999), Piaget (1978), entre outros.

**PALAVRAS-CHAVE:** Criança. Aprendizagem. Jogos.

### **THE USE OF GAMES IN THE LEARNING PROCESS IN EARLY EARLY EDUCATION**

**ABSTRACT:** The article presented here has as its theme: The use of games in the learning process. The help of games in early childhood education is of fundamental importance for the child's development, as playing, playing, creating and inventing are things that are part of the child's natural language. Playfulness, in turn, is fundamental to any human being, therefore it is a constructive part of the teaching/learning process. Pedagogical games and games must be developed intentionally according to the student's reality and level of knowledge, which will provoke new knowledge and, above all, pleasure in learning new skills. The research is qualitative in nature, whose work is characterized by bibliographical research, having as theoretical support the contributions

of renowned authors such as the National Curriculum Common Base (BNCC), Kishimoto (1999), Piaget (1978), among others.

**KEYWORDS:** Child. Learning. Games.

## INTRODUÇÃO

Este trabalho de pesquisa é uma exigência do Instituto Educacional de Ensino Superior Clara Vitória Pós-graduação em Ensino Infantil e Anos Iniciais. Faculdades integradas de várzea grande - FIAVEC para obtenção do título de especialista em Educação Infantil e Series Iniciais. Esta análise tem como tema “ O uso dos jogos no processo de aprendizagem ”

A escolha do tema se deu a partir de compreender como se dá o processo de desenvolvimento da criança, seu corpo, seu raciocínio lógico, suas emoções, expressões e até mesmo seus primeiros rabiscos na educação infantil. Diante disto, decidimos nos aprofundar a cerca deste tema, com a expectativa de buscar maior entendimento de como ocorre este processo.

Devemos destacar como uma criança em idade escolar aprende expressivamente utilizando os jogos e brincadeiras, e percebe-se que ao assimilar tal atividade de forma divertida e agradável, são ao mesmo tempo desafios ainda presentes na prática educacional. Pois, A lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, n. ° 9.394/96 em seu Artigo 29, expressa que:

A educação infantil, primeira etapa da educação básica, tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança de até 5 (cinco) anos, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade.

A infância é a idade das brincadeiras. Acreditamos que por meio delas a criança satisfaz, em grande parte, seus interesses, necessidades e desejos particulares, sendo um meio privilegiado de inserção na realidade, pois expressa a maneira como a criança reflete, ordena, desorganiza, destrói e reconstrói o mundo.

Desta forma destacamos o lúdico como uma das ferramentas mais eficazes de envolver o aluno nas atividades, pois a brincadeira é algo essencial no cotidiano da criança, e sua forma de expor, refletir e descobrir o mundo que a cerca.

O processo de ensino-aprendizagem no decorrer dos anos, vem sofrendo mudanças na metodologia de ensino, sempre buscando formas que facilitem a apropriação dos conteúdos trabalhados pelo professor/a, facilitando assim no processo de aprendizagem do/a educando/a (VYGOTSKY, 1998), são poucas as práticas realizadas com o intuito de conciliar ludicidade e aprendizagem.

Então, indaga-se a seguinte questão, de que maneira podemos utilizar os jogos para facilitar o processo de aprendizagem do educando da educação infantil?

Percebe-se, em alguns ambientes escolares o lúdico não está como ocupando o espaço devido de aprendizagem, observamos que o jogo e brincadeira, tem sido realizada como mera atividade que preenche o tempo dos/as educandos/as, sendo desenvolvidas sem objetivos definidos e sem propósito educacional para que isso não aconteça é preciso levar o educador/a repensar as suas práticas educacionais utilizando jogos e brincadeiras para que o ensino e aprendizagem sejam significativos ao/a educando/a com isso a utilização da ludicidade é de suma importância. Educar não se limita promover informações, mas ajudar o educando a tomar consciência de si mesma, dos outros e da sociedade. É oferecer várias ferramentas para que o sujeito possa escolher entre muitos caminhos, aquele que for compatível com seus valores, sua visão de mundo e com as circunstâncias adversas que cada um irá encontrar.

As mudanças nos recursos didáticos, principalmente os das áreas pedagógicas, nestes incluem-se os jogos e as brincadeiras que, quando são usadas de maneira adequadamente tornam a aprendizagem mais agradável, significativa e prazerosa para o/a educando/a.

A entrada da criança no mundo do faz de conta marca uma nova fase de sua capacidade de lidar com a realidade. O pensamento da criança evolui a partir de suas ações, razão pelas quais as atividades são tão importantes para o desenvolvimento do pensamento infantil.

O lúdico não está apenas presente no ato de brincar, mas também no ato natural de descobrimento e compreensão de mundo da criança. Atividades de expressão lúdica criativas atraem a atenção das crianças e podem se constituir em um mecanismo de potenciação de aprendizagem. As atividades lúdicas favorecem o desenvolvimento motor

e psicomotor das crianças em suas atividades, principalmente em escolas onde não existe um espaço lúdico, como por exemplo, uma brinquedoteca.

Algumas das importâncias do lúdico no ensino-aprendizagem: facilita a aprendizagem; ajuda no desenvolvimento pessoal, social e cultural; colabora para uma boa saúde mental; prepara para um estado interior fértil; facilita o processo de socialização, comunicação, construção do conhecimento; propicia uma aprendizagem espontânea e natural; estimula a crítica e a criatividade.

O lúdico passa a ser uma concepção diferenciada do termo educação, onde o educando desenvolve o interesse pelas atividades, relacionadas a crescimento intelectual e o desenvolvimento leva a construção da autonomia do ser humano. Toda atividade lúdica pode ser aplicada em diversas faixas etárias, mas pode sofrer interferência em seu procedimento de aplicação na metodologia de organização e no ministrar de suas estratégias, de acordo com suas necessidades específicas que necessitam de atividades que trabalhem os grandes grupos musculares, os movimentos gerais e a flexibilidade.

As atividades lúdicas funcionaram como exercícios necessários e úteis a vida. E as brincadeiras e jogos são elementos indispensáveis para que haja uma aprendizagem com divertimento, que proporcione prazer no ato de aprender. E que facilite as práticas pedagógicas em sala de aula.

Na perspectiva de Vygotsky (1989), a criança inserida no social é produto de um contexto cultural. Isto facilita a exploração da imaginação, a memória e o registro de suas experiências.

É enorme a influência do brinquedo no desenvolvimento de uma criança. É no brinquedo que a criança aprende agir numa esfera cognitiva, ao invés de uma esfera visual externa, dependendo das motivações e tendências internas, e não por incentivos fornecidos por objetos externos (VYGOSTSKY, 1989).

Embora hoje sejam usados diversos recursos tecnológicos modernos, tais como: computadores, tabletes, jogos online, lousa digital entre outros, é necessário que seja utilizado o lúdico para trabalhar o lado criativo do/a educando/a e dessa maneira não haja defasagem em sua aprendizagem.

## BREVE HISTÓRICO E CONCEITOS DOS JOGOS E RINCADEIRAS

A palavra jogo apresenta muitos aspectos, destacamos a brincadeira, a diversão e a competição, pois são partes de interesse no que se refere a educação infantil.

O lúdico tem sua origem na palavra latina "ludus" que quer dizer "jogo". No dicionário escolar da Academia Brasileira de Letras (2001), traz o significado de lúdico como: "[...] que se refere a jogos, brinquedos e divertimentos: o aspecto lúdico da aprendizagem.

Para Huizinga (1990) foi um dos autores que mais se aprofundou no assunto, estudando o jogo em diferentes culturas e línguas. Estudou suas aplicações na língua grega, chinês, japonês, línguas hebraicas, latim, inglês, alemão, holandês, entre outras. O mesmo autor verificou a origem da palavra - em português, "jogo"; em francês "je"; em italiano, "gioco"; em espanhol, "juico". Jogo advém de "jocus" (latim), cujo sentido abrangia apenas gracejar ou traçar.

O mesmo autor (1990) propõe uma definição para o jogo que abrange tanto as manifestações competitivas como as demais. O jogo é uma atividade de ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, seguindo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentido de tensão, de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana.

Portanto, para Huizinga (2008), o jogo é um processo cultural, que tem significados que emergem da própria sociedade onde é jogado, atribuídos através da linguagem.

O termo "lúdico" no aspecto educacional, não parou apenas nas suas origens. O lúdico passou a ser reconhecido como algo essencial para o auxílio do desenvolvimento e comportamento humano. Deste modo a definição deixou de ser uma simples brincadeira ou jogo. Pois os resultados do uso da ludicidade excedemos alcances do brincar instintivo.

O brincar esteve presente em todas as épocas da humanidade, mantendo-se até os dias atuais. Em cada época, conforme o contexto histórico vivido pelos povos e conforme o pensamento estabelecido para tal, sempre foi algo natural, vivido por todos e também

utilizado como um instrumento com um caráter educativo para o desenvolvimento do indivíduo.

Já a brincadeira, de acordo com o dicionário Aurélio Júnior (2011); “divertimento, sobretudo entre crianças”. E o jogo “brinquedo, folguedo, divertimento”, ou seja, brincar é algo muito presente nas nossas vidas, e para a criança a brincadeira e os jogos faz parte de sua realidade de vida.

Para Piaget (1975) e Winnicott (1975), conceitos como jogo, brinquedo e brincadeira são formados ao longo de nossa vivência. É a forma que cada um utiliza para nomear o seu brincar. No entanto, tanto a palavra jogo quanto a palavra brincadeira podem ser Sinônimas de divertimento.

**Brinquedo**-objeto destinado a divertir uma criança, suporte da brincadeira; **Brincadeira**- ação de brincar, divertimento. Gracejo, zombaria. Festinha entre amigos ou parentes. Qualquer coisa que se faz por imprudência ou leviandade e que custa mais do que se esperava: aquela brincadeira custou-me caro.

O jogo não pode ser visto apenas como divertimento ou brincadeira para desgastar energia, pois ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo e moral (PIAGET 1967).

Pois é através do jogo que se processa a construção de conhecimento, principalmente nos períodos sensorio-motor e pré-operatório. Agindo sobre os objetos, as crianças, desde pequenas, estruturam seu espaço e seu tempo, desenvolvendo a noção de casualidade, chegando à representação e, finalmente, à lógica. As crianças ficam mais motivadas para usar a inteligência, pois querem jogar bem, esforçam-se para superar obstáculos tanto cognitivos como emocionais.

Pode-se então destacar as palavras jogo, brincadeira, brinquedo e lúdico se apresentam num sentido mais amplo. Por isso, a necessidade de definir esses termos: Brincadeira basicamente se refere à ação de brincar, ao comportamento espontâneo que resulta de uma atividade não-estruturada; Jogo é compreendido como uma brincadeira que envolve regras; Brinquedo é utilizado para designar o sentido de objeto de brincar; já a Atividade Lúdica abrange, de forma mais ampla, os conceitos anteriores.

Desta forma podemos afirmar que o Brincar é uma linguagem natural da criança e é importante que esteja presente no cotidiano escolar desde a educação infantil, como ferreamente no processo de desenvolvimento da criança.

A brincadeira na vida da criança é fator primordial, pois é um processo de mediação entre a criança e a realidade. O brincar é indispensável a saúde física, emocional e intelectual, por isso, o lúdico deve estar presente na vida das crianças como uma atividade diária.

O lúdico refere-se a uma dimensão humana que evoca os sentimentos de liberdade e espontaneidade de ação. Abrange atividades despreziosas, descontraídas e desobrigadas de toda e qualquer espécie de intencionalidade ou vontade alheia. É livre de pressões e avaliações.

Desta forma, quando uma criança brinca ela constrói momentos de interação com os colegas com a professora e desenvolve melhor os seus aspectos cognitivos, afetivos, motor, psicológico e social. Por tanto, é necessário fazer com que as brincadeiras deixem de ser fragmentos e tornem-se um recurso pedagógico no meio escolar, principalmente no âmbito da educação infantil.

## O BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL ALINHADO A BNCC

A criança não nasce sabendo brincar, ela precisa aprender, por meio das interações com outras crianças e com os adultos. Ela descobre, em contato com objetos e brinquedos, certa forma de uso desses materiais. Observando outras crianças e as interações da professora, ela aprende novas brincadeiras e suas regras. Depois que aprende, pode reproduzir ou recriar novas brincadeiras (KISHIMOTO, 2010, p.1)

A BNCC apresenta seis direitos de aprendizagem e desenvolvimento para as crianças integrantes da Educação Infantil. São eles: conviver, brincar, participar, explorar, expressar, conhecer-se.

Nosso foco nesse texto será o brincar que, de certa forma, engloba todos os demais direitos elencados na base e que na escola deve ter intencionalidade educativa. Veja o que diz a BNCC sobre esse direito de aprendizagem e desenvolvimento:

Brincar cotidianamente de diversas formas, em diferentes espaços e tempos, com diferentes parceiros (crianças e adultos), ampliando e diversificando seu acesso a produções culturais, seus conhecimentos sua imaginação, sua criatividade, suas experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais e é nesse ponto que iremos focar (BRASIL, 2017, p. 36)

Brincando, a criança pode se expressar, conhecer a si e ao outro, resolver conflitos e explorar o ambiente no qual está inserida. Vergnhanini (2011, p.29) afirma que quando a criança brinca, ela amplia seu vocabulário, dá nome aos objetos, faz uso de expressões do dia a dia, conversa com outras crianças e com os brinquedos, estabelecendo relações entre as brincadeiras simbólicas (jogos de faz de conta) e outras formas de linguagem, inclusive, resolvendo situações conflituosas e desafios que surgem nestes momentos, como dividir brinquedos, estabelecer papéis em uma brincadeira, construir um novo brinquedo, entre outros.

Nesse sentido, nós professores, temos a oportunidade de criar ações intencionais para que a criança vivencie uma diversidade de experiências, de maneira que possa se desenvolver. Diante disso, essas experiências podem oportunizar a ela fazer observações e indagações, como é preconizado na BNCC (BRASIL, 2017, p.41). Assim, o professor precisa planejar com base nos objetivos que espera que os alunos desenvolvam, atentando-se a: escolha de materiais diversos; organização da sala ou de outros espaços e organização das crianças. Horn (2011, p.100, *apud* Marcano, 1989) afirma que a diversidade de materiais oferecidos para as crianças possibilita uma gama maior de possibilidades de criação e, conseqüentemente, de ampliação de saberes.

E é, quando nós Professores começamos a nos perguntarmos e nos posicionarmos diante de algumas afirmações. É clara a importância do brincar na Educação Infantil. Mas, escola é lugar de brincadeira?

A resposta é sim. Na Educação Infantil, o desenvolvimento se dá por meio das brincadeiras e do relacionamento das crianças com outras crianças, com os adultos e consigo mesma. Esse desenvolvimento também ocorre no ambiente familiar e a função da escola é diversificar e ampliar as aprendizagens das crianças, direcionando de maneira intencional as atividades, brincadeiras, experiências e a todas as práticas que são propostas na sala de aula e na escola como um todo.



De acordo a Base Nacional Comum Curricular (BNCC)

à educação infantil precisa promover experiências nas quais as crianças possam fazer observações, manipular objetos, investigar e explorar seu entorno, levantar hipóteses e consultar fontes de informação para buscar repostas às suas curiosidades e indagações. Assim, a instituição escolar está criando oportunidades para eu as crianças ampliem seus conhecimentos do mundo físico e sociocultural e possam utilizá-los em seu cotidiano (BRASIL, 2017, p. 41)

Ambas as estratégias podem acontecer em diferentes espaços da escola, mas alguns deles como o parque e a brinquedoteca, por exemplo, podem favorecer esta interação mais autônoma, criando inúmeras possibilidades de aprendizado.

Nos dois casos, o professor precisa ser um observador que irá registrar as interações dos alunos durante estes momentos, analisando os aspectos que estão sendo desenvolvidos naquele período, com base no planejamento da aula.

Gostaríamos de ressaltar que é essencial que as brincadeiras “livres” aconteçam com a supervisão do professor, primeiramente, pela segurança das crianças e, também, pois esse momento é uma oportunidade de aprendizado nesta faixa etária e gera elementos para que o professor entenda que competências os alunos precisam desenvolver mais.

Tanto uma como outra estratégia são ocasiões privilegiadas em que o professor precisa estar atento aos fazeres, às falas e silêncios de cada criança. A partir da observação, o professor percebe os saberes, novas aprendizagens e dificuldades, cabendo a ele utilizar desses dados (que deverão estar registrados) para elaborar seu planejamento com foco no desenvolvimento de cada criança.

Portanto, o brincar na Educação Infantil, portanto, oportuniza muitas possibilidades para que a criança experimente, interaja, explore, crie, se expresse, entre outras possibilidades, cabendo ao professor oferecer os recursos e espaços planejados intencionalmente para a promoção do desenvolvimento de cada uma delas.

## **A IMPORTÂNCIA DO USO DOS JOGOS PARA APRENDIZAGEM**

O ensino é uma importante ferramenta na construção da aprendizagem. É através da exploração que a criança expande seus conhecimentos e aprendizados. Quanto mais a

criança explora os objetos a sua volta, mais ela é capaz de relacionar fatos e fatores do seu mundo, tirar conclusões e compreender a sua volta.

A criança ao jogar/brincar se envolve tanto com a brincadeira que coloca seus sentimentos e emoção na ação. Pode-se dizer que a atividade lúdica funciona como um elo entre os aspectos motores, cognitivos, afetivos e social. Portanto, ao brincar a criança experimenta, desconstrói, inventa, adquire habilidades, além de estimular a criatividade e autoconfiança, curiosidade, autonomia e proporciona o desenvolvimento da linguagem do pensamento e da concentração do indivíduo.

Para Machado (1991, p.129);

Qualquer que seja o raciocínio da criança é fundamental para ela a comprovação prática, concreta. A diferença aos cinco/seis anos é que nem sempre o objeto precisa necessariamente estar a sua frente, pois ela é capaz de visualizá-lo em pensamento, desde que tenha tido a oportunidade de manuseá-lo anteriormente, armazenando a experiência em sua memória.

Desta forma fica claro que é através da brincadeira imaginária que as crianças acionam seus pensamentos para resolver problemas que para elas são importantes, como por exemplo, reunir os colegas para decidirem do que vão brincar, quantas pessoas iram participar, e todas as outras regras. Ou seja, as crianças imitam aquilo que já conhecem, transformando seus conhecimentos por meio da criação, situação imaginária ou realidade vivenciada por um adulto de acordo com sua realidade.

Atualmente os jogos são atividades lúdicas mais trabalhadas pelos professores, pois eles estimulam nas crianças várias inteligências, se ministradas de maneira coerente. Permitindo que as crianças se envolvam de forma prazerosa, as mesmas praticas trarão resultados significativos. Através do lúdico o educador pode desenvolver atividades que sejam divertidas e ajudem o aluno a discernir valores éticos e morais. Proporciona também situações de maiores interações entre o professor/aluno numa aula diferenciada e criativa, saindo da rotina tradicional.

Algumas brincadeiras estimulam o desenvolvimento integral da criança e ajudam na aprendizagem infantil, como exemplo: a bolinha de gude, o dominó, o jogo de boliche, o fazer roupas de boneca, a perfuração de papel, trabalhos com jornal, recortes, bordados, pinturas, modelagem, papel, revistas, colagens, desenhos, jogos de quadra, malabarismos,

danças, competições, lego, bambolê, blocos lógicos, gato e rato, futebol de botão, oficina de sucatas, peteca, dobraduras, pega varetas, bingo, maquetes, jogo da velha, cruzadinhas, desafios, leituras diversificadas, dramatização, fantoches e músicas.

O uso dos jogos, brincadeiras e brinquedos auxilia o aluno na construção da aprendizagem, pois permite que a criança experimente coisas novas, e desenvolva suas funções cognitivas, afetivas e psicomotoras.

O lúdico contribui de forma significativa para o desenvolvimento do ser humano, de qualquer idade, auxiliando na aprendizagem social, pessoal e cultural, facilitando no processo de socialização, comunicação, expressão e construção do sujeito. O lúdico não é a única ferramenta para a melhoria do ensino-aprendizagem, mas é uma parte que auxilia na melhoria da educação.

De acordo com Velasco (1996, p. 78):

Brincando a criança desenvolve suas capacidades físicas, verbais ou intelectuais. Quando a criança não brinca, ela deixa de estimular, e até mesmo de desenvolver as capacidades inatas podendo vir a ser um adulto inseguro, medroso e agressivo. Já quando brinca à vontade tem maiores possibilidades de se tornar um adulto equilibrado, consciente e afetuoso.

Pois, o lúdico favorece a autoestima da criança e a interação de seus pares, proporcionando situações de aprendizagem e desenvolvimento de suas capacidades cognitivas por meio dos jogos educacionais, a criança aprende a agir, tem sua curiosidade estimulada e exercita sua autonomia os jogos na construção do processo de aprendizagem na educação infantil tem por finalidade revelar a importância do aprender brincando por meio dos jogos, brinquedos e brincadeiras. O que facilita para o desenvolvimento do raciocínio e equilíbrio da criança.

Para Vygotsky, (1998, p. 34).

O brinquedo cria uma zona de desenvolvimento proximal na criança. No brinquedo, a criança sempre se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além do seu comportamento diário; no brinquedo é como se ela fosse maior do que é na realidade. Como no foco de uma lente de aumento, o brinquedo contém todas as tendências do desenvolvimento. Sob forma condensada, sendo, ele mesmo, uma grande fonte de desenvolvimento.

Sendo assim pode-se afirmar que é na brincadeira que a criança pode se propor desafios para além de seu comportamento diário, levantando hipóteses e saídas para situações que a realidade lhe impõe. O autor Antunes, também cita que não existe brincadeira sem aprendizagem:

Por tudo que se conhece hoje sobre a mente infantil, não mais se dúvida de que é no ato de brincar que toda criança se apropria da realidade imediata, atribuindo-lhe significado. Jamais se brinca sem aprender (ANTUNES, 2009, p. 31).

Portanto, brincar é aprender. Na brincadeira e nos jogos está o auxílio daquilo que, posteriormente, possibilitará à criança aprendizagens mais prazerosas, complexas e elaboradas.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Portanto os jogos e brincadeiras são uma ferramenta de suma importância no que se refere à aquisição de conhecimento no âmbito escolar. Foi através desse estudo que compreendemos melhor a ação do jogo no desenvolvimento da criança tanto cognitivo, social, emocional e físico-motor.

Acredita-se que a atividade lúdica é uma metodologia inovadora, e a educação infantil nos permite trabalhar com o novo, e nos incentiva a buscar novas metodologias e auxílios para melhor atender nosso público que se encontra em constante desenvolvimento.

Destaca-se a importância do professor como mediador do processo de ensino-aprendizagem no que se refere ao jogo, destacando os pontos positivos, ou seja, como ele deve agir perante as aplicações das atividades em sala de aula, ter realmente conhecimento do que está trabalhando e proporcionar a crianças momentos de interação, prazer. Também existem e os pontos negativos são aqueles que são vistos a todo o momento por professores sem nenhuma desenvoltura neste contexto e despreparo profissional, pois a proposta do lúdico deve ser bem planejada e cada jogo e brincadeira é um objetivo a ser alcançado.

As atividades lúdicas na educação infantil, permitem um desenvolvimento mais amplo, global, contribuindo para uma visão de mundo baseadas em elementos reais, concretos, ainda que partam da fantasia. As atividades lúdicas auxiliam na descoberta da criatividade, de modo que a criança se expresse, análise, critique e transforme a realidade que a cerca.

Tais atividades promove ao ambiente escolar uma harmonia entre o fazer pedagógico e a aprendizagem infantil. Pois brincar é a forma mais adequada para perceber a criança e estimula-la no seu processo de desenvolvimento.

Toda rede de escola de educação infantil precisa e deve assumir o papel de estrutura-se dando suporte aos professores e promovendo ambientes agradáveis as crianças para melhor uso da ludicidade.

Acredita-se que as brincadeiras precisam ser resgatadas também pelos professores buscando as raízes, o que se tinha no passado, que foi ensinado até nos tempos dos avós, pais e que deve estar presente hoje, pois fazer as crianças brincarem é tirar muitas vezes da frente da televisão, dos vídeos games e até de computadores. Proporcionar atividades movimentos, interação como gincanas, atividades no pátio da escola com outras e etc

E que fique claro para os professores precisam estar conscientes que o brincar é muitas vezes estimular àquela criança que não tem nada em casa, e que pode reviver a aprendizagem de uma maneira muito mais satisfatória.

Os jogos são auxílio altamente importante, mas que um passatempo é um meio indispensável para promover a aprendizagem.

Para tanto, pode-se afirmar que o lúdico permite novas maneiras das crianças se desenvolverem, associado a fatores como: habilidades dos profissionais envolvidos, infraestrutura, pode-se obter uma educação de qualidade, capaz de ir ao encontro dos interesses essenciais à criança, pois as atividades são lúdicas somatórias, e fazem parte do processo de aprendizagem.

## REFERÊNCIAS

**ANTUNES, C. Educação Infantil: prioridade imprescindível.** 6ª ed. Petrópolis: Vozes, 2009.

**BRASIL.** Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular – BNCC Versão Final. Brasília, DF, 2017.

**HUIZINGA, J.** Homo Ludens. Paulo: Perspectiva, 2008.

**HUIZINGA, Johan.** Homo ludens. São Paulo: Perspectiva, 1990.

**KISHIMOTO, T. M.** Brinquedos e brincadeiras na educação infantil. Anais do I Seminário Nacional: Currículo Em Movimento – Perspectivas Atuais Belo Horizonte, novembro de 2010.

**MACHADO, Maria Lúcia A.** **Pré-escola é não é escola: a busca de um caminho.** – Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1991.

**PIAGET, Jean.** **A formação do símbolo na criança.** Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

**PIAGET, Jean.** **O raciocínio na criança.** Rio de Janeiro: Real, 1967.

**VELASCO, Calcida Gonsalves,** Brincar: o despertar psicomotor, Rio de Janeiro: Sprit, 1996.

**VYGOTSKY, L. S.** **A Formação Social da Mente.** 6. ed. São Paulo: Martins Fontes Editora Ltda., 1998.

Submissão: dezembro de 2020. Aceite: dezembro de 2020. Publicação: janeiro de 2021.