utilizar de mais um recurso para atingirem seus objetivos escolares para com as crianças e para com a sociedade.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS


ARFOUILLOUX, J. C. A entrevista com a criança. 3ª ed. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1980.

ÁRIES, Flilippe. História social da criança e da família. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

AZEVEDO, Heloísa Helena; SILVA, Lucia Isabel da C. Concepção de Infância e o significado da Educação infantil. Espaços da escola. Unijuí, n.34, ano 9. Out/Dez, 1999. p.33-40.

BROUGÈRE, G. Jogo e Educação. Porto Alegre: Artes Médicas, 2002.

CERISARA, Ana Beatriz. Educar e Cuidar: por onde anda a educação infantil.

Editora Perspectiva. Florianópolis, 1999.

ELKONIN, D. B. Psicologia do jogo. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

FRIEDMANN, A. O direito de brincar: a brinquedoteca. 4ª ed. São Paulo: Abrinq, 1996.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida . Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 3ª Ed. São Paulo: Cortez 1998.

LUCKESI, Cipriano C. Educação, Ludicidade e Prevenção das Neuroses Futuras: uma Proposta Pedagógica a partir da Biossíntese. Ludopedagogia, Salvador, 2000.

MARIANO, Sangellita Miranda Franco. Lúdico e o processo Brincadeiras e jogos na educação infantil: o de constituição de sujeitos numa turma de crianças de 4 a 5 anos. Uberlândia: Cortez, 2009.

PIAGET, J. A formação do símbolo: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. 3. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1998.

VYGOTSKY, L.S. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes 1991.


# JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL


AILTON DE OLIVEIRA


## RESUMO


O estudo teve como objetivo analisar a importância dos jogos, brinquedos e brincadeiras para o desenvolvimento e aprendizado das crianças dentro do espaço escolar no ensino infantil. O presente estudo foi desenvolvido através de revisão da literatura. Entender o jogo e a brincadeira como uma libertação de energias excedentes, como uma tendência passada de geração em geração, como um exercício de preparação para a vida adulta ou como um esforço continuado de superação são alguns dos diversos enfoques que se tem entre as teorias que tentam explicar a natureza do jogo e da brincadeira. Apesar dessa diversidade de interpretações, os jogos e as brincadeiras são fundamentais na infância, reiterados, como uma maneira de corroborar essa ideia de dedicação prioritária da criança. No presente trabalho, o jogo e a brincadeira convertem-se em protagonistas, sendo a principal interação que a criança viva livremente uma situação prazerosa e ao mesmotempo sendo expressivo em si, valorizando a possibilidade de expressão como imprescindível para o crescimento individual e social. Quando a criança brinca sozinha, exterioriza sua afetividade. No jogo e na brincadeira a criança pode criar e usar toda a sua personalidade, se descobrindo como indivíduo criativo.



**PALAVRAS CHAVE:** Jogos; Brincadeiras; Aprendizagem.


## INTRODUÇÃO

Este estudo tem como intuito analisar a importância dos jogos, brinquedos e brincadeiras para o desenvolvimento e aprendizado das crianças dentro do espaço escolar, dando ênfase às relações pessoais entre as crianças, observando aspectos relacionados a autonomia, autoestima e às questões de raça e gênero.

Quando paramos para pensar nessa temática, algumas questões surgem em nossa mente como: Em que dimensão o brincar contribui no desenvolvimento das crianças? As crianças fazem seleção dos amigos com quem brincam na escola ou emoutros espaços pela cor de sua pele ou pelas suas características físicas e pessoais?Como podemos usar o brincar para trabalhar as questões de raça e gênero entre as crianças?

Com o objetivo de responder algumas dessas questões na futura monografia ealcançar o objetivo geral deste trabalho, elegemos alguns objetivos específicos para construção do trabalho. Com isso procuraremos analisar a importância do brincar na educação infantil e para a criança; problematizaremos através de jogos e brincadeiras a autoestima, a diversidade dos grupos, abrangendo a cidadania, o sucesso e as relações interpessoais compreendidos nas questões de raça, gênero e etnia e desenvolveremos atividades lúdicas com crianças de uma escola a fim de observar a relação construída entre elas, observando principalmente a relação com o outro.

Este trabalho pretende investigar como se estabelecem as igualdades, como acriança se torna mais independentes, exerce sua identidade e desafios, respeitando seus limites, sem medo de se aventurar e errar, sabendo que o erro faz parte do caminho da conquista do seu ideal, identificar o que é desafiador para elas.

Este trabalho possui uma grande relevância na atualidade, por tratar de questões que estão na centralidade das discussões do

campo da educação, como as relacionadas a raça e gênero.

Com isso o trabalho em desenvolvimento terá uma grande contribuição para campo e dialogará com autores que já trabalham com essa temática.

A utilização de jogos, brinquedos, brincadeiras na educação infantil e suas possíveis contribuições na forma de educar a criança para uma melhor socialização, autonomia e autoestima, abrangendo as questões de raça, etnia e gênero.

Este estudo questiona: Qual a importância dos jogos, brinquedos e brincadeiraspara o desenvolvimento e aprendizado da criança na escola com a abordagem na reflexão sobre autonomia, autoestima?

Analisar a importância dos jogos, brinquedos e brincadeiras para odesenvolvimento e aprendizado da criança na escola.

## IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS

A utilização de brincadeiras e jogos como estímulo para o desenvolvimento social e cognitivo da criança, na Educação Infantil.

Com o avanço tecnológico, as brincadeiras passaram a ser mais proporcionadas pelos brinquedos eletrônicos que estão presentes cada vez mais no cotidiano das crianças. Muitos desses brinquedos são excelentes, mais isso não é tudo. As crianças precisam se integrar umas com as outras, estabelecer vínculos afetivos, desenvolver o seu esquema corporal, enfim, desenvolver várias outras áreasque esses brinquedos dificilmente proporcionam.

As crianças, quando inseridas em um ambiente escolar, já possuem uma bagagem psicológica. É papel da escola na Educação Infantil possibilitar o desenvolvimento global da criança tendo como base brincar, jogar, relacionar, viver, simular, imaginar e aprender.

A criança é desafiada a indagar, questionar, questionar, transformar e desvendar a própria realidade. Partilhando as brincadeiras com outras crianças tem oportunidade de viver diferentes emoções, afetos, rupturas, trocas, aproximações, disputas e cumplicidades e isso ensina bastante a respeito da complexidade do comportamento das relações humanas. Pois ao vivenciar estes momentos, é obrigada a enxergar diferentes opiniões e pontosde vista além de lutar pelo seu próprio. (REGO, 1992, p. 6-7).

Para o Ensino Fundamental o jogo não é apenas mais uma estratégia para alegrar a aula e sim um método que contribui para que as crianças construam seus conhecimentos e desenvolva o psicomotor, o psíquico proporcionando o ajuste emocional.

Resgatar brincadeiras antigas, com brinquedos simples, sucatas, as brincadeiras de roda, jogos em equipes ou trabalhar com jogos para raciocínio lógico como: as matrizes, blocos lógicos, quebra-cabeça, tangran é uma dever da educaçãoatual. O prazer, a criatividade e a boa formação que esses jogos proporcionam não podem ser relegados a um segundo plano e nem devem ser substituídos por jogos eletrônicos.

## O ENSINO ATRAVÉS DE JOGOS E BRINCADEIRAS EM EDUCAÇÃO INFANTIL

O jogo é reconhecido como meio de fornecer à criança um ambiente agradável, motivador, planejado e enriquecido, que possibilita a aprendizagem de várias habilidades. Em psicologia, aprendizagem é o processo de modificação da conduta por treinamento e experiência, variando da simples aquisição de hábitos à técnicas mais complexas. Por desenvolvimento, a designação do ato de desenvolver, progredir, crescimento paulatino. A brincadeira infantil é um importante mecanismo para o desenvolvimento da aprendizagem da criança.

A presença de um parceiro do outro lado da quadra convoca-me a ser veloz, coordenado, resistente e estratégico, o que já não acontece se me confrontocom uma parede. Neste sentido, ele me confere um presente. A maioria das pessoas admite esse aspecto, pois busca continuamente jogar com alguém,mesmo que saiba que vai perder. Ocasionalmente, o jogo vai além da mera competição. O jogo adquire uma qualidade que transcende o nível do ganharou perder. Essa é uma experiência muito próxima da mística. A excitação do jogo, o clima psicológico, o drama, a luta, as grandes realizações dos contendores transformam a experiência num momento espiritual. (SHUTZ, 1989, p. 168)

Um grande pesquisador que desenvolveu trabalhos na área de Psicologia Genética e se interessou pelo jogo infantil, foi Henri Wallon. Analisando o estudo dosestágios propostos por Piaget, Wallon fez inúmeros comentários onde evidenciava o caráter emocional em que os jogos se desenvolvem, e seus aspectos relativos à sociabilização. "A criança concebe o grupo em função das tarefas que o grupo pode realizar, dos jogos a que pode entregar-se com seus camaradas de grupo, e também das contestações, dos conflitos que podem surgir nos jogos onde existem duas equipes antagônicas". (Wallon, 1979, p.210)

De acorde com Leif e Brunelle (1978), um tipo especial de jogo está associado ao nome de Maria Montessori, os jogos sensoriais são destinados a estimular cada um dos sentidos. Para atingir esse objetivo, ela necessitou pesquisar uma série de recursos e projetou diversos materiais didáticos para possibilitar a aplicação do método. Durante muito tempo confundiu- se "ensinar" com "transmitir" e, nesse contexto, o aluno era um agente passivo da aprendizagem e o professor um transmissor. A ideia de um ensino despertado pelo interesse do aluno acabou transformando o sentido do que se entende por material pedagógico. Seu interesse passou a ser a força que comanda o processo da aprendizagem, suas experiências e descobertas, o motor de seu progresso um gerador de situações estimuladoras e eficazes.

É nesse contexto que o jogo ganha um espaço como ferramenta ideal da aprendizagem, na medida em que propõe estímulo ao interesse do aluno. O jogo ajuda-o a construir suas novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva o professor à condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem.

Tanto no Ensino Fundamental como na Educação Infantil podem-se aplicar trabalhos elaborados baseados nas áreas das inteligências de acordo com Antunes (2000), podem ser estimuladas através da utilização de um jogo, de natureza material ou até mesmo verbal. Incluem as dimensões: linguística, lógico-matemática, espacial,musical, cinestésico - corporal, naturalista, intrapessoal e interpessoal. Na área de inteligência linguística temos como exemplos: o jogo da forca, bingo gramatical e telefone sem fio. Na inteligência lógico- matemática o dominó, jogos de damas, jogo das formas, matrizes, blocos lógicos e dados. Na inteligência espacial temos o jogo da sucessão, jogo da memória.

Os jogos infantis como: parlendas, adivinhas, cantigas, amarelinha, o esconde-esconde, a queimada, a cabra-cega foram aos poucos sendo esquecidos ou trocadospor jogos eletrônicos. Isso não é interessante porque brincar alegra, anima, despertamsentimentos, contribui para o desenvolvimento global e para a socialização, pois dificilmente se brinca sozinho a, além disso, envolve várias áreas de conhecimento. Esse deve ser o motivo pelo qual o brincar deve continuar presente no contexto social.Piaget (1998, p. 45) afirma que,

O jogo é, portanto, sob as suas duas formas essenciais de exercíciossensório-motor e de simbolismo, uma assimilação da real à atividade própria, fornecendo a ésta seu alimento necessário e transformando o real em funçãodas necessidades múltiplas do eu. Por isso, os métodos ativos de educação das crianças exigem todos que se forneça às crianças um material conveniente, a fim de que ao jogar elas cheguem a assimilar as realidades intelectuais que, sem isso, permanentemente exteriores á inteligência infantil.

Pode-se perceber a importância dos jogos e brincadeiras infantis para o desenvolvimento intelectual e social da criança, mas faz-se necessário também associar os mecanismos da aprendizagem com a integridade do sistema nervoso. Crianças com algum tipo de problema neurológico ou motor necessitam de materiais especialmente criados, para auxiliá-las nas atividades pedagógicas. Se as brincadeiras infantis cooperam para o desenvolvimento e aprendizagem da criança, por que alguns educadores resistem em adota-las em seus planejamentos educativos, utilizando-as apenas como recreação informal? Provavelmente por tratar-se de algo que exija certo cuidado no seu planejamento e execução.

Existem dois aspectos cruciais no emprego dos jogos como instrumentos de uma aprendizagem significativa. Em primeiro lugar o jogo ocasional, distante de umacuidadosa e planejada programação, é tão ineficaz quanto um único momento de exercícios aeróbio para quem pretende ganhar maior mobilidade física, e em segundolugar, uma grande quantidade de jogos reunidos em um manual somente terá validade efetiva, quando rigorosamente selecionados e subordinados à aprendizagem que se tem em mente como meta. Jamais pense em usar os jogos pedagógicos sem um rigoroso e cuidadoso planejamento, e não avalie sua qualidade de jogos que emprega,e sim pela qualidade dos jogos que se preocupou em pesquisar e selecionar.

O professor tem que partir da realidade dos alunos, ver suas necessidades, buscar alternativas de interação. Ocorre que, na fase de mudança, está tomada de consciência é importante, até que venha a se incorporar com um novo hábito. (VASCONCELLOS,1995,p.74).

As crianças brincam de maneira independente em casa, com os amigos ou

parentes, a prática e a história nos revela que elas também brincam na escola. O fatoé que nem sempre, suas brincadeiras são levadas em conta pelo currículo da Educação Infantil e muito menos no Ensino Fundamental e quando o são aparecem apenas como recreação ou possibilidade de desgaste de energia para que, em sala, as crianças possam concentra-se em atividades didáticas dirigidas. Como levar em conta o jogo infantil ao serem elaborados planos pedagógicos escolares, considerando-se o jogo e as brincadeiras infantis como um recurso indispensável para toda a estratégia que norteia o processo de ensino-aprendizagem dando estímulos para a construção do conhecimento pelas crianças de formá autônoma e independente.

## A GARANTIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Redin (2013) relata que, em algumas etapas de nossas vidas, algo é interrompido durante essa trajetória. Entre a teoria e a prática as ações pedagógicas devem ser repensadas para que muitas vezes se quebre paradigmas ou padrões preestabelecidos, podendo experimentar novas alternativas.

Por vivermos numa sociedade que se encontra em estado de crise, se os orientadores acreditarem na educação infantil e no ensino fundamental, no tempo e no espaço em que as crianças estão na escola, é necessário trazer o conhecimento para mais perto dos prazeres, muitas vezes tendo que abrir mão de outros recursos que, para as crianças, não tem sentido, nesse contexto é importante um plano. O planejamento é feito porque o professor não pode dar aula no impensado, mas que esse planejamento gire em torno do mundo e da cultura das crianças, suas necessidades, despertando suas curiosidades e a capacidade de aprenderem sozinhas.

O professor deve sempre se colocar à disposição das crianças, falar dopassado cultural que foi construído por nossa sociedade, e propor a elas novos desafios e descobertas, e isso não é feito seguindo uma lista de atividades rotineirasde unidades didáticas ou na espera de uma data comemorativa para ser realizada.

Se reinventar e experimentar faz parte do aprendizado, nas escolas tradicionaisjá estão fora de padrão, caindo no esquecimento, apesar de muitos professores usarem métodos de ensino, quando se trata de Educação Infantil e Ensino Fundamental, os docentes não pode esquecer que as crianças são protagonistas, e os professores mediadores, sempre construindo, desconstruindo, valorizando todas as culturas, explorando-as e usando novas descobertas.

[...] a criança aprende no e com o mundo, mas esse mundo é feito com pessoas de diferentes idades, culturas, crenças e valores [...] e é nas relações de troca que se resinificamos saberes/fazeres. [...] existe uma dimensão estética como resultado da ação do sujeito no e com o mundo, num permanente processo de construção e de reconstrução de projetar e realizar, de ver os resultados. Planejar também é buscar formas de registrar, de resgatar ideias e criar novas fontes do fazer, do pensar e do prazer. (REDIN,2013, p.22-23).

Conforme as Diretrizes Curriculares Nacionais para a educação infantil (2009),em seus referentes artigos 5º e 9º diz que a Educação Infantil é a 1ª etapa da educação básica e que tem por finalidade o desenvolvimento integral das crianças nos seus aspectos, físicos, psicológicos, intelectual e social, as Diretrizes da Educação Infantil contêm dois eixos que orientam a Educação Infantil que são: interação e brincadeiras, e que lhe são incumbidos o aprendizado e o conhecimento das crianças, possibilitando também a autonomia, a saúde, bem-estar, vivências, incentivando-as e propiciando interações em todas as tradições culturais.

## AS BRINCADEIRAS TRADICIONAIS, MEMÓRIAS E VALORIZAÇÃO DA CULTURA LÚDICA

As influências lúdicas no Brasil tiveram como base a mistura de três etnias, ou a assimilação progressiva, nos primeiros séculos, de aspectos culturais das etnias indígena (nativos), negra (de origem africana) e branca (os colonizadores portugueses), contribuições culturais que influenciaram a cultura lúdica infantil, a formação cultural, a formação social e a composição étnico-cultural do Brasil. Com os primeiros colonizadores veio o folclore português que influenciou posteriormente o nosso folclore, realizando algumas adaptações nos contos, histórias, lendas e superstições, jogos, festas, técnicas e valores. De acordo com Almeida, (2011e 2016), os portugueses além de influenciar o Brasil culturalmente, também foram influenciados por outras civilizações antes de chegar ao Brasil. Alguns jogos, brincadeiras e brinquedos como pipa, baladeira, boneca de milho, arapuca, armas de madeira, arco e flecha, bolas, dança de rodas, versos, advinhas, parlendas, contos e outras tiveram influência das três etnias citadas (brancos, negros e índios), identificar as origens exatas por etnia é uma tarefa difícil.

Segundo Almeida, (2011) a grande dificuldade em precisar concretamente a origem exata de cada jogo e brinquedo tradicional de nossa cultura complica-se em virtude da grande miscigenação étnica. A cultura lúdica brasileira é muito rica, eclética, plural e diversificada. Nossos jogos, brinquedos e brincadeiras fazem parte de nosso patrimônio cultural, da nossa identidade e memória.

A memória possibilita a elucidação da relação entre o passado e o presente, trazendo projeções em relação ao futuro. Tem a função de orientar o grupo num contexto temporal. A memória coletiva demarca o compartilhamento de uma história comum, fortalecendo e construindo as identidades grupais, dando unidade ao grupo. A partir da apropriação da memória coletiva, são despertados sentimentos de pertencimento, de conexão com o grupo e com o outro. Constrói-se uma identidade grupal conectada à herança cultural presente na memória. Os bens culturais ligados à memória são valorizados, estimulando relações de cuidado e comportamentos direcionados à preservação do patrimônio cultural. Rangel (2002) citado por Siebra (2016) destaca a importância da preservação do patrimônio cultural, pois é a partir deste que se pode fazer o resgate da memória. A preservação do patrimônio cultural, por sua vez, nos dár acesso à memória individual e coletiva para entendermos o nossopapel como cidadãos, entendendo o nosso lugar e papel no mundo.

Analisando-se as brincadeiras infantis e a capacidade de imitar da criança, o século XVII levanta o conhecimento da criança como via de acesso à origem da humanidade. (KISHIMOTO 2000)

Assim surgem estudos nas áreas de psicologia, sociologia e pedagogia comprovando a importância da infância como fase da vida humana, desestruturando essa visão que imperava até então de que a criança era uma miniatura do homem, sem necessidades e características de ser, agir, pensar e desenvolver-se como criança. (KISHIMOTO 2000)

A relevância dessa questão justifica-se, pois os sistemas pré-escolares discutem natureza do jogo infantil enquanto um ato de expressão livre.

Embora não tenha sido o primeiro a analisar o valor educativo do jogo,FROEBEL foi o primeiro a colocá-lo como parte essencial do trabalho pedagógico, ao criar o jardim de infância com uso dos jogos e brinquedos. Muitos educadores reconheceram a importância educativa do jogo e a partir de sua filosofia educacional baseada no uso dos jogos infantis, Froebel descreve a metodologia dos dons eocupações dos brinquedos e jogos.

Brincar é fase mais importante na infância - do desenvolvimento humano neste período – por auto-ativa representação do interno - a representação denecessidades e impulsos internos. (FROEBEL, apud KISHIMOTO, 2000, p. 54-55)

A brincadeira é a atividade espiritual mais pura do homem neste aprendizado, e ao mesmo tempo característico da vida humana. Ela nos dá: alegria, liberdade, contentamento, descanso externo e interno paz com o mundo.

O brinquedo estimula a representação, a expressão de imagens que evocamaspectos da realidade ao contrario, jogos como xadrez,

construção de modo implícito ou explicito o desempenho de habilidades definidas pela estrutura do próprio objeto e suas regras. (KISHIMOTO, 2000, p. 32).

A capacidade das crianças de aprender e sua rapidez de aprendizagem variamda mesma forma: elas podem apresentar habilidades e motivação em apenas algumas áreas e em outras não. A maioria das dificuldades infantis de aprendizagem surge de problemas relacionados à falta do lúdico em sua vida escolar e social. (KISHIMOTO 2000)

Não tendo-se o lúdico fica complicado o vínculo entre linguagem e a cognição.Ainda não podemos esquecer que é através do lúdico que os educadores identificamproblemas como: a agressividade, timidez, dispersão, que são influências negativas na aprendizagem. (KISHIMOTO 2000)

Os desvios no comportamento devem preocupar a escola e também os pais dacriança e qualquer tentativa de modifica-los devem ser adotados de acordo com o seudesenvolvimento, e sempre com acompanhamento. (KISHIMOTO 2000)

Os professores de forma geral e sabem o que esta acontecendo dentro de suasala de aula, quem esta participando das atividades, com quem irão fazer e quem não participa. (KISHIMOTO 2000)

Esta situação deve ser seguida de uma observação e investigação adicional, para que o professor consiga atingir suas expectativas e elas sejam inteiramente compreendidas. O importante é saber que as crianças têm ótimos momentos e muitashabilidades que precisam ser exploradas de maneira prática, assim despertando interesse nos alunos. (KISHIMOTO 2000)

Deve-se considerar que o brincar é uma ação que acontece no plano da imaginação, e que isso torna necessário o domínio da linguagem simbólica pela criança que brinca. Os professores da educação infantil podem organizar brincadeiras utilizando jogos, dinâmicas de grupo que valorizem o desenvolvimento de sentimentos e valores como cooperação e solidariedade. (KISHIMOTO 2000)

Para Kishimoto (2000), o uso do brinquedo/jogo educativo com fins pedagógicos é um importante instrumento para situações de ensino-aprendizagem e de desenvolvimento infantil. A autora limita as funções educativas apenas aos brinquedos educativos, em especial quando os classifica de acordo com as habilidades que desenvolve nas crianças. Citando como relevante apenas o uso dos mesmos nas tarefas de ensino-aprendizagem e quando considera que a dimensão educativa surge apenas no instante em que as situações lúdicas são intencionalmentecriadas pelo adulto, com vistas a estimular certos tipos de aprendizagem. Mas tambémrelacionando com o cotidiano em geral, inclusive com o trabalho, quando diz que essa sensação de perfeição, em qualquer coisa que fizermos se estivermos envolvidos com toda a atenção voltada às nossas ações, para percebermos o seu valor para qualqueratividade humana, seja ela divertimento ou trabalho.

Se diversos estudos demonstram que a cooperação das crianças entre si é fundamental para o seu desenvolvimento, favorecendo a influência mútua do pensamento e da discussão, não estão distantes dos escritos de Vygotsky. Segundo ele, a criança usa "as interações sociais como formas de acesso a informações: aprendem a regra do jogo, por exemplo, através dos outros e não como resultado de um empenho individual na solução de problemas". Assim sendo, ela aprende a regular seu comportamento pelas reações, mesmo que elas pareçam agradáveis ou não. (KISHIMOTO 2000)

Vários professores tornam-se reservados no que diz respeito ao lúdico na salade aula.

Alguns o veem como um recurso pedagógico, cuja intenção é ser usada no

desenvolvimento das aulas, outros o consideram como uma maneira de "ensinar e aprender mais compatível com a própria essência da vida, que é movimento, atividade, desenvolvimento e transformação". (KISHIMOTO 2000)

O brincar representa um elemento tão relevante para a criança quanto o trabalho é necessário para o adulto, por isso com intencionalidade educativa ou não, de um modo geral, ele traz os dados do cotidiano para um fazer ativo, refazendo-os ao relacioná-los com o imaginário. (KISHIMOTO 2000)

De acordo com Kishimoto (2000) ao brincar e experimentar o mundo dentro do seu contexto sócio cultural a criança constrói o seu fazer, repercutindo no futuro, o que seria a própria essência da vida.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho realizou uma abordagem abrangente da importância dos jogos e das brincadeiras, mostrando que estas ferramentas são fundamentais para o ensino e aprendizagem, tendo em vista que são capazes de favorecer a aquisição dos saberes de forma prazerosa e significativa. Na explanação, foi compreendido que, a questão norteadora que desencadeou o tema desse trabalho, a saber: como trabalharcom brincadeiras e jogos que sejam capazes de conduzir seus alunos à associação dos seus conteúdos com o contexto que o cerca, construindo novos conhecimentos eentendendo o que é ser, o que é fazer, fazendo com que eles concebam o sentido para os conteúdos expostos, sem que coloque o brincar e o jogo como mero passatempo, mostrando a riqueza que o lúdico, as brincadeiras e os jogos são capazes de fazer em suas vidas? Foi explanado de forma incisivamente, mostrando que a aprendizagem significativa pode ser trabalhada com a ajuda de jogos pedagógicos e brincadeiras.

A sociedade e as escolas devem repensar os paradigmas que a dirigiram ao longo dos anos, buscando outro tipo de mundo, como grandes complexidades, onde as razões dedutivas e indutivas passaram a ocorrer de forma concomitante acrescidasda razão intuitiva, que

chega acompanhada de ações, contradições, acasos e paradoxos, também a recreação, neste contexto, tornou-se complexo.

O consenso em muitos anos já mudou, dando lugar a um dissenso que, às vezes, explica a necessidade de mais tolerância nas interpretações dos fatos sociais. A brincadeira das crianças, como campo social e cultural, passou a ser compreendido por diferentes interpretações.

O conhecimento e os processos de aprendizagem e obtenção do conhecimento a assumirem papel de destaque na sociedade que surge, ou seja, a sociedade do conhecimento.

Na caracterização da sociedade atual, a competitividade, a combatividade e a concorrência, cada vez mais exacerbados, em que os arranhões éticos se sucedem, e desta forma a recreação talvez seja um dos escassos antídotos a enfrentar esses sintomas, através das imagens, valores e mitos do desenvolvimento.

Deve-se respeitar-se a criança, tal qual ela é, sem caracterizar este período davida em que ele se encontra como sendo algo de menor importância social.

O objetivo que se engloba a pesquisa de modo geral foi o de analisar o lúdico e a importância de jogos no ensino e aprendizagem, levando em conta o papel importante do professor como mediador. Através da análise teórica ficou comprovado que os jogos e as brincadeiras são fundamentais para nortear o trabalho com o ensino aprendizagem que os professores desempenham para alcançar os objetivos que se propõem em seus trabalhos.

O jogo e a brincadeira são atividades sérias e importantes, fator de construção, desenvolvimento e realização.

Colaborando não somente na educação infantil, mas no desenvolvimento integral da criança, permitindo-a viver psicologicamente bem, porque a organização da imagem corporal, ponto de partida para perceber-se no mundo e perceber o mundoem sua magnitude.

Durante o desenrolar de um jogo, observa-se que o aluno se torna mais crítico,alerta e confiante, expressando o que pensa, elaborando perguntas e tirando conclusões sem necessidade de interferência e a aprovação do professor.

O professor deve transformar este "lazer" em benefício da aprendizagem tanto na Educação Infantil como no Ensino Fundamental.

Quando se trabalha com jogos o importante é não cairmos no exagero de querer transformar tudo em jogo, pois o objetivo não é ensinar os alunos a jogarem, mas mantê-los mentalmente ativos, para que possam construir o seu conhecimento. Alguns jogos têm regras específicas, outros têm regras do professor, é importante queos alunos trabalhem em grupo, pois o aluno que joga bastante sempre vai se lembrardo conteúdo ali desenvolvido.

A aprendizagem decorre das reflexões que o aluno elabora e dos significados que ele estabelece a partir do que já conhece. Não é necessário ressaltar a grande importância da solução de problemas, pois vivemos em um mundo o qual cada vez mais, exige que as pessoas pensem, questionem e se arrisquem propondo soluções aos vários desafios os quais surgem no trabalho ou na vida cotidiana.

Cada aluno tem que reinventar o conhecimento para torná-lo seu e cada professor precisará construir sua própria maneira de trabalhar. Um aspecto relevante nos jogos é o desafio genuíno que eles provocam no aluno, que gera interesse e prazer. Por isso, é importante que os jogos façam parte da cultura escolar, cabendo ao professor analisar e avaliar a potencialidade educativa dos diferentes jogos e o aspecto curricular que se deseja desenvolver, estimulando o incremento das atividades lúdicas e o uso de pesquisa mediado pelo computador integrando-os no processo de ensino e aprendizagem.

Pode-se perceber o quanto foi tardio a organização do sistema escolar brasileiro. E como sempre copiamos (com atraso) e adaptamos ideias criadas no exterior. Os reflexos deste tempo são sentidos até hoje, posto que o descompasso daformação do professor e a realidade da escola brasileira fazem com que sejamos umdos países com uma avaliação deficitária no desempenho da aprendizagem escolar.

## REFERÊNCIAS


ALMEIDA, Anne. Ludicidade como instrumento pedagógico. Disponível em: http://www.cdof.com.br/recrea22.htm. Acesso em dezembro de 2020.

ALMEIDA, Marcos Teodorico Pinheiro de. Jogos autóctones e tradicionais:patrimônio cultural da humanidade. 1ª Ed. Imperatriz - MA: Ethos, 2016.

ALMEIDA, Marcos Teodorico Pinheiro de. Jogos Cooperativos 2011 - Cultura dasRegiões Centro-Oeste e Norte. Goiânia, 26 de maio de 1982: Editora : Fortuna

ALMEIDA, Marcos Teodorico Pinheiro de Jogos Cooperativos 2011 - Cultura dasRegiões Centro-Oeste e Norte. Goiânia, 26 de maio de 1982: Editora : Fortuna

ALMEIDA, Marcos Teodorico Pinheiro de. Jogos Cooperativos. 1ª ed. Várzea Paulista, SP: Fontoura, 2011.

ALMEIDA, Marcos Teodorico Pinheiro de. O brincar e a brinquedoteca: possibilidades e experiências. 1ª Ed. Fortaleza – CE: Premius Editora, 2011.

ALMEIDA, Marcos Teodorico Pinheiro de. Brincar, amar e viver. 1ª ed. Assis, SP: Storbem Gráfica e editora, 2014.

ALVES, E. M. S. A ludicidade e o ensino de matemática. Campinas: Papirus, 2001.

ALVES, E. M. S. Escola, lugar de brincadeira, cultura e diversidade. Fortaleza: Editora Imprece, 2018.