

O BRINCAR QUE EDUCA: UM BREVE DISCUSSÃO**PLAYING THAT EDUCATES: A BRIEF DISCUSSION****Cristiano de Assis Silva**¹**Bruno de Freitas Santos**²**Antonia Noélia Gomes Pereira**³**Pollyane Costa da Silva**⁴**Irlana Dívnia Balduino do Nascimento**⁵**RESUMO**

Este estudo faz uma análise sobre a arte do brincar e do jogar pedagogicamente, fazendo um panorama geral das causas e do perfil das aprendizagens que vem sendo construídas. O problema inicial detectado é a falta de uma aprendizagem significativa dentro do processo de ensino e aprendizagem. Após a exposição das informações obtidas, pôde-se concluir que vivenciamos uma escola reprodutora e uma aprendizagem superficial. Além de fomentar que a prática precisa de novos paradigmas é essencialmente necessária para as questões emocionais, cognitivas e afetivas do sujeito, surge a carência desse profissional ser multifuncional. Neste contexto o artigo traz a necessidade de uma maior inserção da educação lúdica e dinâmica. A metodologia usada pé a bibliográfica, tem como referência a coleta de dados em obras com a temática. A estrutura desse trabalho se dará por meio de ideias claras e objetivas.

PALAVRAS-CHAVE: Brincar. Jogos Pedagógicos. Educação. Brincar livre. Espaços.

ABSTRACT

This study analyzes the art of playing and playing pedagogically, making an overview of the causes and profile of the learning that has been built. The initial problem detected is the lack of meaningful learning within the teaching process and learning . After exposing the information obtained, it could be concluded that we experience a reproductive school and a superficial learning. In addition to encouraging that the practice needs new paradigms is essentially necessary for the emotional, cognitive and affective issues of the subject, there is a lack of this professional be multifunctional. In this context, the article brings up the need for a greater insertion of playful and dynamic education. The methodology used, based on the bibliography, has as reference the collection of data in works with the theme. The structure of this work will be through clear and objective ideas.

KEYWORDS: Play. Pedagogical Games. Education. Play free. Spaces.

¹Pós Doutor em Ciências da Educação. Doutor em Ciências da Saúde Coletiva. Mestre em Ciências da Educação pela ACU – Absoulute Christian University. **E-MAIL:** cristiano.wc32@gmail.com. **CURRÍCULO LATTES:** lattes.cnpq.br/7723981451094769

²Mestre em Ciências da Educação pela ACU – Absoulute Christian University. **E-MAIL:** brunofreitas2017@outlook.com.br. **CURRÍCULO LATTES:** lattes.cnpq.br/8624648555654769

³Mestranda em Ciências da Educação pela ACU – Absoulute Christian University. **E-MAIL:** noeliaacarape@gmail.com

⁴Mestranda em Ciências da Educação pela ACU – Absoulute Christian University. Especialista em Psicopedagogia pela FACOL. Graduação em Pedagogia pela FATEC. **E-MAIL:** pollyanecosta78@gmail.com

⁵Mestranda em Ciências da Educação pela ACU – Absoulute Christian University. Especialização em Gestão Escolar pela Faculdade Kurios, FAK. Graduação em Pedagogia pela Universidade Estadual Vale do Acaraú, UVA-CE. **E-MAIL:** irlanabalduino@hotmail.com. **CURRÍCULO LATTES:** lattes.cnpq.br/114245106777671

INTRODUÇÃO

A reflexão em torno das questões referentes a arte do brincar e do jogar pedagogicamente é uns pontos prioritários em todos os sentidos quando se fala do processo de ensino e aprendizagem. Um dos fatores que devem ser amplamente inseridos dentro do currículo escolar com maior intensidade e frequência.

Vivemos em uma era, de conquistas dentro dos universos escolares mais ainda persiste muitos malefícios, tabus e preconceitos na hora de aprender e de consolidar as aprendizagens obrigatórias.

Reconhecendo também, que a falta de valorização da ludicidade e da dinamicidade como instrumentos pedagógicos para validar o processo de forma mais exitosa. É preciso, que haja uma educação e a reeducação dentro do requisito das aprendizagens, competências e habilidades.

O artigo traz os resultados iniciais de uma pesquisa bibliográfica, que buscou identificar e analisar o papel do brincar e do jogar pedagogicamente ou didaticamente, frente ao cenário da escola. Diante do exposto, a situação problema, que nortearam este trabalho foram as seguintes: Como articular ações para consolidar uma aprendizagem muito mais significativa? Que estratégias são mais eficazes no combate ao ensino e a aprendizagem do superficialismo?

Assim, o objetivo do presente artigo é discutir as muitas possibilidades que o aprender brincar tem dentro da educação como um todo.

Dentro de um cenário atual, em que há muitas raízes do tradicionalismo e de metodologias ultrapassadas, tornando o processo sofrido e menos dolorido na hora de aprender e de consolidar as aprendizagens necessárias. A justificativa, que impulsionou a elaboração desse artigo é a busca pela compreensão acerca de todo esse universo da aprendizagem tão necessária a todos. A estrutura desse trabalho se dá por meio de uma apresentação dos posicionamentos de

alguns teóricos, acerca da temática, mostrando os pontos convergentes e divergentes.

METODOLOGIA

Conforme foi apresentado na introdução, a pesquisa é de cunho bibliográfico, na qual teve como analisar a importância da brincar e do jogar frente a formação e construção das aprendizagens dos indivíduos. Trata-se de uma pesquisa também com o caráter qualitativa, realizada no período de trinta dias, onde foram levantados diferentes posicionamentos acerca do aprender, frente aos muitos desafios. Quanto a análise dos dados coletados, foram colhidas informações pertinentes, para melhor fundamentar a pesquisa.

RESULTADOS E DISCUSSÕES:

INTRODUZINDO MELHOR A TEMÁTICA

A análise da evolução histórica das sociedades humanas sempre esteve associada a brincadeiras e jogos como elemento presente em todas as culturas. Tanto o brincar é classificado como algo inerente ao ser humano, afirmando-o que o mesmo está relacionado com o desenvolvimento, humano e com as relações sociais. Rizzi e Haydt (2002), Redim (1998) e Borba (2006). Rizzi e Haydt (apud SILVA; SOUSA, 2010, p. 1) diz que o homem primitivo a denominação Homo ludens, sempre teve uma aproximação bem íntima com o lúdico.

De acordo com Redim (1998, p. 1), a brincadeira surge mesclada às atividades do cotidiano como o trabalho e com as manifestações religiosas, culturais, artísticas e nas celebrações que sempre acompanhou a história da humanidade.

Para Borba (2006, p. 1), a brincadeira e os jogos inserem-se no contexto histórico e cultural, servindo para as reflexões em prol da aprendizagem e do ensino dão inúmeras e o brincar com objetividade e ludicidade,

tem sido uma das grandes possibilidades de melhorias para uma educação dinâmica, motivadora e exitosa.

Lazaretti (2011) fala dos espaços externos internos da creche, da escola do colégio, da universidade e de qualquer outro espaço educativo o brincar com intencionalidade é hoje uma referência, quando se trata de inúmeras problemáticas como o desinteresse, a desmotivação e a falta de foco na concentração e tantos outros problemas, que afetam a aprendizagem dos indivíduos.

O brincar livremente desde a nossa infância é uma forma de interagir com o meio e com tudo a sua volta. E dentro do processo de aprendizagens isso ganha grande espaço e importância, sendo necessário durante todo o processo de ensino e de aprendizagens, tudo precisa ser bem traçado e direcionados aos objetivos certos.

Assim o brincar, o tocar, o sentir não tem idade e hoje é visto como um referencial teórico e prático para o desenvolvimento de determinadas competências e habilidade que são necessários para o desenvolvimento omnilateral do sujeito, observando várias dimensões.

A pedagogia mais moderna classifica as brincadeiras com instrumentos pedagógicos para o desenvolvimento das crianças, adolescentes, jovens e adultos. A importância que as brincadeiras espontâneas e planejadas dentro dos espaços abertos e fechados da escola ou de qualquer instituição de ensino, tem grande peso no desenvolvimento e na formação dos indivíduos.

Lazaretti (2011) apresenta o caminho de desenvolvimento do jogo como uma ação concreta, que pode ser usada a partir dos objetos da ação lúdica sintetizada e tal à ainda é chamada de ação lúdica protagonizada (p. 9).

Para tornar as aprendizagens muito mais significativas, as brincadeiras servem de pontes para promover as oportunidades de aprender mais e mais. O brincar tem muitas funções, que vai além do ensinar e que educa: A importância das brincadeiras livres e

intencionais, servem como um diferencial para todos os aspectos da educação, tornando a aprendizagem muito mais enriquecedora. As brincadeiras presentes na cultura brasileira, foram trazidas pelos povos que participaram da formação, os homens brancos, africanos e indígenas (ALVES,2003).

Seja na Educação Infantil, fundamental, médio ou superior as brincadeiras ou os jogos tem espaço garantido para o aprender com sentido e com significado. Muitos estudos, já comprovaram que as brincadeiras e os jogos educativos servem para potencializar as aprendizagens, que são obrigatórias e necessárias tornando o processo todo muito mais significativos, ativo e exitosos. (ALVES, 2003, p. 5).

O tema brincar pode até parecer infantil, mas faz parte de toda e qualquer infância dos indivíduos, onde todos carregam dentro de si a criança guardada dentro de cada um. O brincar tem um importante papel no desenvolvimento dos indivíduos, e isso gera maior interesses, maiores prazeres, maiores curiosidades, maiores descobertas pessoais sobre si mesmo e sobre o mundo a sua volta. (ROSA, 2001).

O brincar é a possibilidade de ensinar e de educar além das quatro paredes das salas de aula independente da idade, do nível e da modalidade de ensino. O fenômeno do brincar afeta diretamente no interesse, a motivação, a curiosidade dos indivíduos. Os brinquedos criam uma zona de desenvolvimento proximal no indivíduo fosse maior do que é na realidade. Como no foco de uma lente de aumento, o brinquedo contém todas as tendências do desenvolvimento, basta aplicar da forma correta e com os instrumentos adequados (VYGOTSKY, 1998, p. 34).

O contexto para se concretizar as aprendizagens, é tornar as mesmas enriquecedoras se dá por meio de jogos e brincadeiras bem planejadas e direcionadas para o desenvolvimento e formação dos indivíduos. Ressignificar a importância das brincadeiras e dos jogos li são potentes, pois torna o desenvolvimento integral desses indivíduos mais reais e

concreto. é no ato de brincar que todos os indivíduos se apropriam da realidade imediata, atribuindo-lhe significado e sentido. Dessa forma basta explorar todas essas dimensões (ANTUNES, 2009, p. 31).

O brincar, o jogar está sendo apontado por inúmeros especialistas como ponto para proporcionar aprendizagens significativas, que devem acontecer em sua plenitude. Na prática o brincar é o descobrir através de suas diferentes linguagens (oral, corporal, musical, artística, dramática...) e isso é válido para todos os públicos e para todas as idades.

Segundo Piaget (1976), a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais, emocionais e sociais dos indivíduos. O brincar é um olhar sensível que deve acontecer de forma organizada e planejada. Ao realizar diferentes atividades, em vários momentos da aula isso pode de tornar repetitivo e cansativo e pouco interessante, mas ao colocar um jogo, uma música, uma dinâmica de grupo ou uma brincadeira intencional isso ganha maior peso, e conquista o interesse de todo o grupo envolvido.

Borba (2007, p. 43) afirma que, ao incorporar de forma efetiva, a ludicidade nas nossas práticas, os resultados são reais e concretos. Aulas longas e cansativas podem causar vários sentimentos problemáticos como a irritação e o desinteresse. E inserir dentro do currículo escolar e do planejamento diário alguma atividade direcionada isso é muito válido e benéfico.

A rotina de estudos, leituras, pesquisas e horas a fio de concentração pode ser dolorido, mas ao inserir um tipo de atividade lúdica e dinâmica, isso pode ser a quebra do gelo dentro da rotina. – RCNEI (BRASIL, 1988)

A importância do brincar eleva o grau de interesse, o que serve de mola propulsora para o aprender mais e mais. Os diferentes espaços da instituição seja ela qual for pode se tornar atraente, dinâmica e significativa por meio de jogos pedagógicos e brincadeiras intencionais.

Como disse Carlos Drummond de Andrade (apud FORTUNA, 2000, p. 1) o brincar nunca é uma

perca de tempo, é ganho de recursos, de instrumentos e de aprendizado. Pois a escola atual, ainda perde muito tempo com exercícios estéreis, sem valor para a formação do homem. Promover brincadeiras e jogos é também desafiadora, pois precisa de mãos sábias e os instrumentos corretos para potencializar de fato uma aprendizagem.

Mas, segundo Dallabona (2004), as brincadeiras e os jogos pedagógicos são basicamente se referências do comportamento humano espontâneo que resulta de uma sequência de regras. A atividade lúdica abrange, de forma mais ampla, os conceitos, as reformulações, as definições e as formulas (p. 3).

A importância do brincar, visa vários objetivos tais com o desenvolvimento e a formação dos indivíduos. O papel do educador de infância, enquanto propulsor de oportunidades através da organização e gestão de ambientes potentes. Várias Pesquisas bibliográficas e científicas, já comprovam a importância do ato de brincar.

Para conseguir transpor barreiras dentro do processo educativo, a inserção das brincadeiras e dos jogos nas aulas, Freud (apud FORTUNA, 2000, p. 8) é muito enriquecedor e serve como um terreno fértil para semear os conhecimentos. No contexto do brincar e do jogar intencionalmente com atividades direcionadas e planejadas tem maiores e melhores resultados frente a outros que não tem essa rotina. O brincar é a exploração dos espaços e dos materiais que se tem disponíveis. As atividades planejadas e bem estruturadas é parte do segredo para se chegar ao sucesso dentro das rotinas diárias dos espaços de aprendizagem. (Portugal, 2000, p.88).

As aprendizagens, as vivências/experiências quando acontecem sob a ótica do lúdico, do brincar e do jogar de forma saudável e objetiva tem maiores e melhores proporções. O sinônimo de atividades orientadas e dinâmicas se substitui pela palavra, brincar com intencionalidade, de as vezes 20 minutos do brincar, pode ser mais leve e interessante do que 60

minutos de uma aula longa, sem brilho e cansativa como os métodos antigos e ultrapassados. Infelizmente as metodologias tradicionais e cansativas ainda é uma triste realidade em todo o cenário educacional, o que deixa a escola de hoje sem brilho e sem o despertar de está nela inserido.

Acordo com Fortuna (2000, p. 8) as necessidades dos indivíduos em aprender sempre está atrelada com o ato de competir, de ganhar marcar pontos, de ser premiada, e de supera, os desafios e enigma e tem sido em outras palavras se resume em jogos e brincadeiras intencionais, principalmente agora, que temos uma geração tecnológica e digitais, que estão hipnotizados com fetiches tecnológicos sem um objetivo claro e direcionado.

Kishimoto (1994, p. 18) a riqueza de aprendizagens se dá através das brincadeiras intencionadas e objetivas. O que potencializa as competências e habilidades que devem ser trabalhadas dentro da faixa etária e de cada nível dos indivíduos para o se amadurecimento e desenvolvimento cognitivo e emocional.

Para possibilitar mais e mais aprendizagens significativas para os indivíduos é preciso traçar etapas, planos e objetivos e isso fica viável por meio de jogos e brincadeiras cuidadosamente selecionados com os recursos e com as condições necessárias para que, isso aconteça positivamente e amplamente. (FORTUNA, 2000, p. 2). Levando em consideração os muitos tabus que forma criados em torno de jogos e brincadeiras se pensa, que isso está associado a Educação Infantil, o que tonar algo sem fundamentação teórica, uma vez que somos movidos pelo ato de brincar, de competir e de jogar o tempo todo, durante os muitos ciclos de vida humana.

Afirma Fortuna (2008, p. 4), que o brincar na escola, e o jogar na escolar, não significa negligenciar a responsabilidade do ensinar, mas sim um leque de possibilidade de avanço no aprendizado. Já, foi constatado cientificamente que as

vivências/experiências realizadas na sala dentro dos espaços de aprendizagem, quando são subsidiadas por meio da ludicidade e da dinamicidade do brincar com objetividade e com estratégia pedagógica.

O interesse é primeira ponte que o indivíduo precisa trabalhar em prol da consolidação das aprendizagens, quando não há esse despertar do interesse. O processo fica comprometido, e perde o brilho e a magia do aprender com felicidade (ALMEIDA, 2009).

Alguns recursos e materiais são necessários para potencializar o processo de ensino e aprendizagem. E isso, pode acontecer por meio dos livros, fantoches, jogo de encaixe, alguns brinquedos de plástico uma música, uma coreografia, um campeonato, uma gincana e tantas outras variedades bastante ricas para todo o processo de aprender e aprender. (FORTUNA, 2000, P. 9). A rotina escolar pode ser dinâmica e atrativa, pode ser dividida em tempos: O que significa, que as teorias precisam ser aplicada de forma obrigatória, mas podem ser inserida de uma forma extrovertida e menos cansativa, tornando processo muito mais exitoso.

O tempo diversificado dentro dos espaços por meio de várias atividades dinâmicas e lúdicas orientadas com direcionamento certo. Um sistema tradicional em que os alunos eram vistos como deposito de informações vazias e descontextualizadas não geram as aprendizagens significativas. Desse modo com a chegada da ludicidade e dinamicidade. (WINNICOTT, 1975).

Para Fortuna (2000, p. 9) o cenário, de pós pandemia as aprendizagens ficaram com uma série de problemas e com situações problemas que precisam de ações e intervenções. Desse modo, vários projetos de reposição das aprendizagens precisam ser desenvolvidos com a ótica do brincar e do jogar em prol de um objetivo maior e que está previsto sem documentos oficiais como a LDB, BNCC e a outros documentos associados.

Os espaços externo e internos das instituições podem se tornar ferramentas riquíssimas para promover uma aprendizagem que contemplem as diferentes linguagens (oral, corporal, musical, dramática.), o que impulsionam as várias descobertas, curiosidades e aprendizagens. Tão importante e necessárias a todos (KISHIMOTO,2001)

Post e Hohmann (2003) o período de tem pouco jogos e brincadeiras com os bebês tem um papel decisivo e isso se perpetua até a terceira idade. Os jogos e brincadeiras servem com uma forma de investigar e explorar materiais. Ações essas, que servem para interagir de forma muito mais dinâmica e proveitosa oportunidades interessantes, para aprender com sentido e com significado deve ser construída e a cada momento de esse ser propiciando um mundo novo de descobertas e de saberes construídos de forma bem solidificadas (KISHIMOTO,2002).

Diferentes direções, precisam ser tomadas e cada indivíduo tem uma potência a ser explorada e alcançado. Portanto, a necessidade de brincadeiras livres, ativas, cronometradas e organizadas precisam acontecer como respeito e organização. Assim, os recursos e as condições do brincar são potentes possibilidades de aprendizagens significativas, amplas e concretas.

O brinquedo de plástico como escorregador, gangorra, balanço de madeira e uma casa, um brinquedo reciclável pode ser a porta aberta para novos saberes e novas conquistas (FRIEDMANN, 1996).

O brincar com a natureza e seus recursos como os pássaros, seus cantos, voos, as formigas levando folhas para os formigueiros, podem ser atividades inseridas dentro dos espaços de aprendizagem. o vento, a colher das sementes, as folhas secas do chão, o ato de correr, o saltar, o pular podem ser atividades e brincadeiras naturais que podem ser ferramentas indispensáveis é necessária pra a construção o conhecimento e saberes (KISHIMOTO,2001).

Um repertório de brincadeiras e jogos incluídos dentro do currículo escolar, podem tornar o processo muito mais enriquecedor. Proporcionar diversos momentos na rotina diária é um passo importante para aprender amis e mais. Espaço abertos para o brincar com árvores, o jogar bola, o correr, o encontrar das flores, o trabalho das formigas, ao nascer das borboletas são possibilidade de construir um aprendizado por meio das descobertas sobre um achado, importante para cada área do conhecimento com todas as suas especificidades cada (FRIEDMANN, 1996).

As diversidades de experiências de jogos e brincadeiras servem para uma melhor formação pessoal e social dos indivíduos. A ampla variedade de estratégias e metodologias dentro do requisito das brincadeiras e dos jogos são possibilidades reais e concretas par ao enriquecimento dos conhecimentos(KISHIMOTO,2002).Jogos e brincadeiras podem ser trabalhados com os fenômenos naturais como areia, pedras, folhas, sementes, flores, o calor do sol, os pingos da chuva, presença do vento, a lua, as nuvens, e tantas outras possibilidades em que se podem trabalhar com o concreto e alcançar resultados fantásticos e duradouras na memória da aprendizagem. (ARIÈS,1981).

Envolver trabalho as diferentes aprendizagens são desafiadoras, mas ao colocar no esboço das ideias e do planejamento as brincadeiras e jogos torna o processo menos dolorido e com maiores e melhores resultados. Vivenciar e experimentar o ato do brincar e do jogar é sempre sinônimo de interação e aguçar as curiosidades dos indivíduos é estímulo é motivação para aprender mais e mais (BRASIL,2005).

As brincadeiras desenvolvidas pelos indivíduos é o momento de oportunizar e organizar ambientes potentes para as aprendizagens e saberes. Brincar é explorar e utilizar espaços, materiais e instrumentos diferenciados. A brincadeira livre sempre se faz presente e cheia de ricas aprendizagens. A medida que

o indivíduo usa o corpo para correr, saltar, pular, passando pela percepção dos elementos da natureza através dos cinco sentidos sensoriais (CHATEAU, 1954).

O potencial que as brincadeiras e jogos tem é sempre inovador e surpreendente dentro dos ambientes externos e internos da aprendizagem. Um ponto vital para contribuir no desenvolvimento e na formação dos indivíduos. As inúmeras aprendizagens adquiridas podem ser construídas de forma prazerosa, partindo de interesses próprios despertado com base nas brincadeiras e nos jogos (BOMTEMPO, 2013).

Um momento rico de significados e de sentidos, que vão muito além das quatro paredes da sala de referência. É urgente a necessidade de mudanças nas metodologias e estratégias a serem usadas dentro dos espaços de aprendizagens. Acreditam que as aprendizagens quando subsidiadas pelo brincar e pelo jogar se tornam muito mais significativas e extrapola as fronteiras das teorias e se consolida uma prática muito mais marcante. (BISCOLI, 2005; p. 25).

O brincar das mãos, do corpo em movimento, são excelentes recursos que precisam ser potencializar e oportunizados dentro do chão da sala de aula. As brincadeiras e os jogos livres, vão muito além do desenvolvimento integral dos indivíduos, alcançando patamares maiores e melhores da cognição e da memória que está relacionado com aprendizagem. (DIAS FACCI, 2004; p.69).

Após as observações, e as reflexões e estudos realizados aqui, identificamos a alta importância e potencialidade que as brincadeiras e os jogos possuem dentro desse processo (SILVA.; SOUSA,2012). Tornando o mesmo tão rico e tão inovador para todos os envolvidos dentro deles, pois possibilita as muitas aprendizagens significativas de forma integral para o indivíduo é desafiador, mas pode se tornar prazeroso e facilitador quando há essa interferência de jogos e brincadeiras. (KISHIMOTO, 1998, p. 140).

Aprender através das necessitam de vivências/experiências proporcionará muito mais resultados. As brincadeiras e os jogos interagem de forma prazerosa, entram em contato com diversas situações ricas de aprendizagens e os momentos dinâmicos e únicos ficam marcados pra sempre na memória e da vida, com lembranças positivas e satisfatória. Elementos e fenômenos naturais que são esquecidos pelos adultos passam a ser objetos de pesquisa para estimular a curiosidades sobre o mundo a sua volta (ALVES,2001).

Nesse contexto o Papel dos jogos e das brincadeiras é fundamental. pra construir um ambiente que estimule ao aprendizado. (Brougère, 1995, citado por Lima, 2008, p. 4,). Ao participar das brincadeiras e dos jogos vários mecanismos são estimulados e trabalhados maiores e melhores alcançados que é bom para se consolidar as aprendizagens. É importante está envolvido nas descobertas no universo do aprender brincando e jogando de forma pedagogicamente, aliados as brincadeiras servem de ponte para se explorar sob diferente maneiras e dimensões. (BROUGÈRE,1998).

Atividade com autonomia, com riso, com adrenalina, com emoção podem ser ingredientes chaves nessa importante construção de conhecimentos e de saberes. É preciso, que haja um equilíbrio entre as brincadeiras livres e as orientadas para que ambas se complementem em prol do desenvolvimento e do amadurecimento do sujeito (CARVALHO; ALVES; GOMES,2005).

Uma atividade iniciada com vontade, com emoção, com regras específicas e com o sabor de alcançar a vitória pode surtir efeitos super interessantes. E quando é observada com olhos da sensibilidade, da ludicidade e da dinamicidade, pode ser construídas informações preciosas, que podem ser convertidas em saberes e conhecimento muito uteis para a tomada de decisões e a resolução de problemas do indivíduo. (CORDAZZO,2003).

Uma equipe multidisciplinar e profissionais que saiba traçar e bem os jogos e a atividade lúdicas, podem realizar um processo muito surpreendente, do que aquela velha aula tradicional com muitas teorias soltas, onde o alunado não ver encantamento nenhum, nem magia naquilo tudo. (MACEDO,2012).

Brincar, jogar, divertir-se na sala de aula são elementos indispensáveis para estimular o indivíduo aprender com mais sentido e significado. As brincadeiras e os jogos pode ser tornar excelentes alternativas aprender de forma prazerosa, viajando sobre as diferentes nuances do aprendizado. As atividades lúdicas no desenvolvimento do ser humano tem uma função incrível (DALLABONA,2004).

O processo de ensino e aprendizagem, não precisa ser um martírio, ele pode ocorrer de forma prazerosa. Os estímulos, são capazes de agir, de interagir, de criar e recriar possibilidades e novas aprendizagens. Um dos grandes desafios é, então, tentar se aproximar desse novo paradigma do brincar e do jogar mesmo em contradição de uma sociedade que ainda vê essas metodologias com maus olhos (BORBA,2007)

A prática pedagógica, aliada com o aprender e com o jogar pedagogicamente, deve ser um trabalho consciente com as estratégias de ensino que atendam adequadamente à necessidade de formação do indivíduo dentro da sua série e dentro da sua modalidade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Não se, pode de menosprezar a importância dos jogos e das brincadeiras dentro do universo escolar. Os seus efeitos são sempre positivos, e atingindo resultados amplos e positivos. A necessidade de estratégias e mecanismos que auxiliem o avanço e o êxito do processo de ensino e aprendizagem. Existem diversas formas de amenizar os impactos das tradicionais metodologias, que ainda estão muito enraizadas no universo escolar.

O tipo de ensino e de aprendizagem, que vem sendo construída precisa de um tratamento e de uns

direcionamentos diferenciados, pois cada indivíduo precisa de uma atenção especial para ser construída as diferentes aprendizagens.

A raiz de um sistema tradicional e cheio de teorias vazias e superficiais ainda é uma realidade dentro do universo escolar. É essencial a superação de todo e qualquer sistema de ensino tradicional que não abrange a ludicidade e a dinamicidade. Nesse sentido, todo e qualquer tipo de metodologias ativas que envolvam projetos, jogos e brincadeiras serão sempre bem vindos em prol da aprendizagem.

O tradicionalismo não é favorável para uma aprendizagem ativa e significativa. Que historicamente foram impostas dentro do universo escolar e que hoje precisa abrir as portas para as inovações tecnológicas, os projetos e as metodologias ativas.

REFERÊNCIAS

- ARIÈS, Philippe. **História social da criança e da família**. 2. ed. Rio de Janeiro: LTC, 1981.
- ALMEIDA, A. Ludicidade como instrumento pedagógico. 2009. Disponível: <http://www.cdof.com.br/recrea22.htm>.
- ALVES, R. **É brincando que se aprende**. Páginas Abertas. v. 27, n. 10, p. 20-21, 2001.
- ALVES, A. M. P. **A história dos jogos e a constituição da cultura lúdica**. Revista do Programa de Mestrado em Educação e Cultura. Florianópolis, v. 4, n. 1, p. 47-60, jan./jun. 2003. Disponível em: <http://www.periodicos.udesc.br/index.php/linhas/article/viewFile/1203/1018>. Acesso em 30/11/2022.
- ANTUNES, C. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. 12ª ed. Petrópolis: Vozes, 2003.
- ANTUNES, C. **Educação Infantil: prioridade imprescindível**. 6ª ed. Petrópolis: Vozes, 2009.
- BISCOLI, I. Â. **Atividade lúdica uma análise da produção acadêmica brasileira no período de 1995 a 2001**. 2005. Dissertação de Mestrado, Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis.
- BOMTEMPO, E.; HUSSEIN, C. L.; ZAMBERLAN, M. A. T. **Psicologia do brincar: aspectos teóricos e metodológicos**. São Paulo: Editora da USP Nova Stella, 1986.

- BOMTEMPO, E. **Brincando se aprende: uma trajetória de produção científica**. 1997. Tese de Livre-docência, Instituto de Psicologia, Universidade de São Paulo, São Paulo.
- BRASIL. Programa de Formação Inicial para Professores em Exercício na Educação Infantil – PROINFANTIL- (Org.) Karina Rizek Lopes, Roseane Pereira Mendes, Vitória Líbia Barreto de Faria. Brasília/MEC/SEB/SEED,v.02, unidade 3, 2005. 68p.
- BRASIL. Conselho Nacional de Educação. **Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Infantil**. Parecer 20/09. Brasília: MEC/SEB, 2019.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular: educação é a base**. Brasília, DF, 2017.
- BROUGÈRE, G.; WAJSKOP, G. **Brinquedo e cultura**. 2ª ed. São Paulo: Cortez, 1997.
- BROUGÈRE, G. **Jogo e educação**. Porto Alegre: Artes médicas. 1998.
- BORBA, Â. M. **O brincar como um modo de ser e estar no mundo**. In: BEAUCHAMP, Jeanete; RANGEL, Sandra Denise; NASCIMENTO, Aricélia Ribeiro do. **Ensino Fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade**. 2ª ed. Brasília: MEC/SEB, 2007.
- BRASIL. MEC. SEF. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI)**. Brasília: MEC, 1998. 3 v.
- CHATEAU, Jean. **O jogo e a criança**. 2. ed. São Paulo: Summus, 1954.
- CARVALHO, A. M.; ALVES, M. M. F. ; GOMES, P.L. D. **Brincar e educação: concepções e possibilidades**. *Psicologia em estudo*. vol.10, no.2, p.217-226 , 2005.
- CORDAZZO, S. T. D. **Caracterização das brincadeiras de crianças em idade escolar**. 2003. Dissertação de Mestrado em Psicologia, Programa de Pós-Graduação em Psicologia, Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis.
- FORTUNA, T. R. **Sala de aula é lugar de brincar?** In: XAVIER, M. L. M.; DALLAZEN, M. I. H. (org.). Planejamento em destaque: análises menos convencionais. Porto Alegre: Mediação, 2000 (Caderno de Educação Básica, 6) p. 146-164.
- FRIEDMANN, A. **O direito de brincar: a brinquedoteca**. 4ª ed. São Paulo: Abring, 1996.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 5. ed. São Paulo: Cortez, 2001.
- KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a Educação Infantil**. 6 ed. São Paulo: Centage Learning, 2011.
- MACEDO, M. S. **O ato de brincar inserido na prática do professor de Educação Infantil**. Disponível em: <http://www.pedagogiaaopedaletra.com.posts>. Acesso em novembro de 2012.
- MORAIS, R. L. de. **A importância do lúdico na Educação Infantil**. *Dominium – revista científica da Faculdade de Natal – FAL*, vol. 2, ano V, mai-ago, 2007.
- MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO (1997). Orientações curriculares para a educação pré-escolar. Brasil: Ministério da Educação, Departamento de Educação Básica.
- PORTUGAL, G. (2000). **Educação de bebês em creche: Perspectivas de formação teóricas e práticas**. *Infância e Educação: Investigação e práticas*, I, 85-105.
- POST, J., E HOHMANN, M. (2003). **Educação de bebês em infantária: Cuidados e primeiras aprendizagens**. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.
- PIAGET, J. **A psicologia da criança**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.
Disponível: <http://www.webartigos.com/articles/4448/1/A-Importancia-Do-Brincar-No-Desenvolvimento-Da-Crianca/pagina1.html#ixzz1O8p8iAqN>
- SAMPAIO, S. **Dificuldades de aprendizagem: a psicopedagogia na relação sujeito, família e escola**. Rio de Janeiro: Wak, 2009.
- WINNICOTT, D. W. **O brincar e a realidade**. Rio de Janeiro: Imago, 1975.
- VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. 6ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.