

# A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL DE ACORDO COM A BNCC

## THE IMPORTANCE OF GAMES AND PLAY IN THE LEARNING PROCESS IN CHILDHOOD EDUCATION ACCORDING TO BNCC

Jessica Thainara da Silva<sup>1</sup>  
Claudia de Oliveira Vale<sup>2</sup>

INSTITUTO DE ENSINO SUPERIOR FRANCISCANO (IESF)

---

### RESUMO

O presente artigo relata a importância da ludicidade no espaço escolar, através de levantamento de obras publicadas sobre a importância dos jogos e brincadeiras no processo de interação e aprendizagem na Educação Infantil. A brincadeira é tida como um dos direitos de aprendizagem e de desenvolvimento, ao lado do direito de conviver, participar, explorar, comunicar, conhecer-se. É, pois, direito da criança segundo a BNCC, "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. O objetivo desse estudo é compreender qual a importância dos jogos e do brincar no processo de ensino e aprendizagem no desenvolvimento da criança, tendo em vista a construção da educação. Alguns dos teóricos que embasaram essa pesquisa foram Zanluchi (2005), Carvalho (1992), Gonzaga (2009), entre outros.

**Palavras-chave:** BNCC. Educação infantil. Crianças. Jogos e brincadeiras.

### ABSTRACT

This article reports the importance of playfulness in the school space, through a survey of published works on the importance of games and games in the process of interaction and learning in Early Childhood Education. Playing is considered one of the learning and development rights, alongside the right to live together, participate, explore, communicate, get to know each other. It is, therefore, a child's right, according to the BNCC, "to play daily in different ways, in different spaces and times, with different partners (children and adults), expanding and diversifying their access to cultural productions, their knowledge, their imagination, their creativity, their emotional, bodily, sensorial, expressive, cognitive, social and relational experiences. The objective of this study is to understand the importance of games and playing in the teaching and learning process in the development of the child, in view of the construction of education. Some of the theorists who supported this research were Zanluchi (2005), Carvalho (1992), Gonzaga (2009), among others.

**Keywords:** BNCC. Child education. Kids. Games and games.

## 1 INTRODUÇÃO

A educação infantil é o principal ciclo vida escolar da criança, onde ela desperta para um mundo de curiosidade e aprendizado, nesse processo o professor é o responsável por estabelecer e estimular a criança no ensino aprendizagem.

---

<sup>1</sup>Graduanda do 8º período do Curso de Pedagogia do Instituto de Ensino Superior Franciscano (IESF).

<sup>2</sup>Mestra em Educação, pelo programa de Pós-Graduação em Educação-PPGE/UFMA, Especialista em Educação Especial, Inclusão e Libras, pela Universidade Uniasselvi, Especialista em Gestão Escolar pelo Centro de Ensino de Planejamento e Avaliação do Maranhão-CAPEM. Pedagoga, graduada pela Universidade Federal do Maranhão, Interprete de Língua Brasileira de Sinais, SEEDUC/MA, Professora do Instituto de Ensino Superior Franciscano-IESF

A escolha do tema foi em virtude de ser um assunto aliciente e necessário para o desenvolvimento da criança. Os Jogos e brincadeiras estimulam o progresso cognitivo utilizando a ação do conhecimento no incentivo do aprendizado e no desempenho da socialização da criança nos anos iniciais.

As atividades lúdicas e brincadeiras que são realizadas na educação infantil, proporcionam à criança o aprendizado de forma criativa, lúdica e dinâmica. As possibilidades de apreensão entre o brincar e aprender são imensas.

A Base Nacional Comum Curricular - BNCC atribui à brincadeira um papel importante para a constituição de valores coletivos para a cidadania. A BNCC trata o brincar como um dos eixos direitos de aprendizagem e desenvolvimento que pautam os Campos de Experiência. A isso integram-se os outros campos de experiência: O eu, O outro, e o nós; Escuta, fala, pensamento e imaginação; Traços, sons, cores e formas; Corpo, gestos e movimentos; Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações.

Nesse universo lúdico, onde a criança comunica-se consigo mesma e com o mundo, aceita a existência dos outros, estabelece relações sociais, constrói conhecimentos, desenvolvendo-se integralmente, e ainda experimenta os benefícios que o brincar proporciona no ensino-aprendizagem infantil. Os jogos, brincadeiras e brinquedos influenciam de maneira positiva na socialização das crianças.

Desta forma, este estudo proporcionará uma leitura mais consciente acerca da importância do brincar na vida do ser humano, e, em especial na vida da criança. A capacidade para imaginar, fazer planos, apropriar-se de novos conhecimentos surge, nas crianças, através do brincar.

A criança por intermédio da brincadeira, das atividades lúdicas, atua, mesmo que simbolicamente, nas diferentes situações vividas pelo ser humano, reelaborando sentimentos, conhecimentos, significados e atitudes. Portanto, para realizar este trabalho, utilizamos a pesquisa bibliográfica, fundamentada na reflexão de leitura de livros, artigos, revistas e sites, bem como pesquisa de grandes autores referente a este tema.

## **2 A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL DE ACORDO COM A BNCC**

O tema abordado é de grande importância para ajudar nas práticas de sala de aula no que diz respeito ao desenvolvimento das crianças. Jogos e brincadeiras devem ser estimulados em qualquer área do conhecimento devido à abrangência do significado e pela inexistência de uma única definição para o fenômeno, devido suas múltiplas funções.

A ênfase desse trabalho estará voltada para a discussão e relevância dos jogos no processo de aprendizagem significativa, tendo como base o desenvolvimento das crianças além do que contribui de forma dinâmica para o letramento da criança que se dá a partir das experiências sociais de escrita, como suporte para o seu desenvolvimento.

Para Zanluchi (2005, p. 89) “Quando brinca, a criança prepara-se para a vida, pois é sobre a sua atividade lúdica que ela vai tendo contato com o mundo físico e social, bem como vai compreendendo como são e como funcionam as coisas”.

Dentro dessa proposta, trataremos aqui de dois assuntos distintos, mas que se interligam de forma inevitável, Letramento Escolar e Alfabetização pois as atividades lúdicas precisam chegar aos alunos com planejamento e estratégias pré-

estabelecidas, pois o uso de jogos desperta a imaginação, a linguagem comunicativa e alternativas, a atenção, o raciocínio lógico.

O processo de aquisição da leitura vem acompanhado de fatores que maximizam o desenvolvimento do indivíduo, nesse contexto o enfoque sobre letramento acontece na tentativa da formação de um sujeito crítico-reflexivo, e em se tratando de crianças das séries iniciais, vamos desmistificar o conceito de sujeito iletrado por natureza, atribuindo-lhes os jogos e brincadeiras como aporte para esse desenvolvimento.

Para promover a escolarização de crianças dos anos iniciais, é necessário que se busque alternativas complementares, que tornem o aprendizado além de prazeroso, uma realidade a ser construída cada vez mais, e alcançada por crianças em idade de alfabetização escolar.

Segundo Carvalho (1992, p. 28) “O ensino absorvido de maneira lúdica, passa a adquirir um aspecto significativo e afetivo no curso do desenvolvimento da inteligência da criança, já que ela se modifica de ato puramente transmissor a ato transformador a ludicidade”.

Hoje existem vários tipos de recursos que são utilizados em sala de aula e que podem ser confeccionados pelos professores, comprados e até mesmo os tecnológicos e os APP's que se inseriram na educação perfeitamente. Com a chegada da pandemia muitas inovações foram chegando e serviram para melhorar a qualidade da educação bem como nos meios social, cultural e educacional.

Com a inserção de vários objetos de natureza tecnológica a vida tornou-se bem mais produtiva e prazerosa, e esses instrumentos se trabalhados com afinco produzem verdadeira revolução na aprendizagem. Por tecnologia vamos entender todos os instrumentos que utilizamos como fonte de aprendizagem e conhecimento.

Existe uma gama de jogos tecnológicos que se encaixam perfeitamente no espaço da sala de aula. O objetivo dos jogos é pois o de proporcionar independência sociocultural, qualidade de vida, inclusão social, desenvolvimento de habilidades, trabalho e integração, Escolarização e conseqüentemente Letramento e Alfabetização, visam, portanto, os aspectos sociais da língua escrita.

## **2.1 A importância dos jogos no contexto escolar**

Desde o início do século XVI é possível perceber a presença dos jogos envolvidos com o desenvolvimento das pessoas, e os primeiros estudos foram realizados em Roma e Grécia, destinados ao aprendizado das letras. Com o surgimento do cristianismo o interesse pelos jogos teve um decréscimo, pois visava exclusivamente uma educação disciplinadora, com memorização e obediência.

Já no Renascimento o jogo perde esse caráter de reprovação e entra no mundo dos jovens como diversão. A palavra jogo vem do latim “incus” quer dizer diversão, brincadeira. As definições mais gerais são encontradas nos dicionários de Língua Portuguesa como: “divertimento, distração passatempo”.

Assim, a palavra jogo tanto é usada, por exemplo, para definir a atividade individual da criança na construção com blocos, como atividades em grupo de canto ou dança.

A essência do bom professor está na habilidade de planejar metas para a aprendizagem das crianças, mediar suas experiências, auxiliar no uso das diferentes linguagens, realizar intervenções e mudar a rota quando necessário, talvez, os bons professores sejam os que respeitam a crianças e

por isso levam qualidade lúdica para a sua prática pedagógica. (GONZAGA, 2009, p.39).

A brincadeira com caráter pedagógico infantil, inicia-se, timidamente, com a criação de jardins de infância, fruto da proposta de Froebel (1782-1852 – primeiro filósofo a ver o uso de jogos para educar crianças pré-escolares) que considera que a criança desperta suas faculdades próprias mediante estímulos. Esta proposta influenciou a educação infantil de todos os países.

Para Vygotsky (1998) O educador poderá fazer uso de jogos, brincadeiras, histórias entre outros, para que de forma lúdica a criança seja desafiada a pensar e a resolver situações problemáticas, para que limite e recrie regras utilizadas pelo adulto.

A criança precisa ter contato com o mundo ao seu entorno para que possa formar seus próprios conceitos, necessitando de motivação para que aconteça a aprendizagem significativa que contribuirá para o seu desenvolvimento. Alfabetizar é uma tarefa extremamente difícil. É necessário utilizar métodos “criativos” para que se ministre as primeiras noções de aprendizagem formal com essas as crianças.

De acordo com Goés (2008, p. 37) A atividade lúdica, o jogo, o brinquedo, a brincadeira precisa ser melhorada, compreendido e encontrar melhor espaço para ser entendido como educação. Existem hoje vários recursos ou jogos pedagógicos que podem ajudar na hora dessa iniciação.

Por isso é possível ao professor inovar dentro da sala de aula fazendo com que essas crianças também possam ter uma educação de qualidade. Os materiais escolhidos devem obedecer a alguns critérios quanto ao tamanho, (adequados à situação visual do aluno) aceitação, (agradáveis ao manuseio) significação tátil, (com relevos e texturas para diferenciar cada parte) estimulação visual, (cores fortes e contrastes) fidelidade, (sua representação deverá ser exata), facilidade de manuseio, (simples sem dificuldades de manuseio) resistência (confeccionados em materiais resistentes para que não se estrague com facilidade) e acima de tudo oferecer segurança.

Desde muito cedo os jogos na vida da criança e de fundamental importância, pois quando ela brinca, explora e manuseia tudo aquilo que está a sua volta, através de esforços físicos e mentais e sem se sentir coagida pelo adulto, começa a ter sentimentos de liberdade, portanto, real valor e atenção voltada as atividades vivenciadas naquele instante. (CARVALHO, 1992, P.14).

Os recursos didáticos devem ser grandes aliados no desenvolvimento dos conceitos de Tamanho, Forma, Percepção do Espaço e Cor. A conceitualização de dimensão, distância e lateralização são também fundamentais para a inserção no meio social e aprendizagem.

## **2.2 Modelos de Jogos e Brincadeiras como Recursos Pedagógicos**

Na sala de aula os recursos didáticos assumem grande importância na educação das crianças e se levarmos em consideração problemas básicos de contato com o ambiente físico a falta desses materiais torna a aprendizagem um mero verbalismo descontextualizado da realidade.

É de suma importância o contato direto da criança com o mundo para que se estimule e motive a aprendizagem. Dessa forma é necessário que professores tenham conhecimento de quais recursos pedagógicos aceleram ou maximizam a aprendizagem pela criança.

Trazer elementos folclóricos, como, lendas, músicas e jogos, é algo muito interessante para a realidade brasileira. Estas, geralmente são coletivas, fortalecendo, assim, a socialização.

Certamente, muitas delas são adaptáveis ao ensino híbrido, bem como: amarelinha, cabo de guerra, cabra cega, entre outros. Mesmo dentro do ensino híbrido, de maneira lúdica, a criança pode usufruir dessas atividades, aprendendo a trabalhar a empatia, a dividir e, mesmo que seja com o grupo familiar, a ganhar e a perder.

Na escolarização de crianças em idade pré-escolar todos os recursos pedagógicos que o professor dispõe, podem ser aproveitados. O bom uso dos materiais está condicionado à: Capacidade do aluno, experiência tátil, técnicas de emprego que o professor apresenta e uso limitado para não causar desinteresse.

Na educação de pré-escolares é importante que se leve em consideração a seleção dos recursos como, por exemplo: os sólidos geométricos, que mediante algumas alterações serve para promover aprendizagem significativa da caracterização e vocabulário, através de caixas de papelão e objetos de tamanhos e formas variados (retangulares, cilíndricos, em forma de prisma etc.).

É de suma importância o contato direto da criança com o mundo para que se estimule e motive a aprendizagem. Dessa forma é necessário que professores tenham conhecimento de quais recursos pedagógicos aceleram ou maximizam a aprendizagem pela criança.

A aferição de medidas, desde a educação infantil, facilita o ensino da matemática e de outras disciplinas, como por exemplo, ciências. Quando trabalhamos qualquer conteúdo com crianças, principalmente da educação infantil, é preciso colocá-lo em prática, ou seja, mostrar que em situações simples do dia-a-dia o encontramos, assim o estudo fará sentido para os pequenos.

Instrumentos de medir como o metro, a balança, os mapas de encaixe, globo terrestre, jogos e outros, e confecção, que deve ser feita com a participação do próprio aluno (materiais de baixo custo ou de fácil obtenção podem ser frequentemente empregados) tais como: palito de fósforos, contas, barbantes, cartolinas, botões entre outros.

Todos os materiais usados devem ser previamente selecionados, para que não ocorra nenhum interveniente no manuseio dos objetos que possa desfavorecer a aprendizagem. A aprendizagem quando acontece através de recursos com caráter de brincadeira e/ou através de jogos são de extrema importância para a criança, pois desenvolve de forma ímpar as habilidades necessárias para a percepção sensorial e sinestésica, que o indivíduo necessitará para as demais aprendizagens.

Na aprendizagem sinestésica que é obtida graças às sensações e aos movimentos que o corpo utiliza para realizar determinada atividade. Cada pessoa deve experimentar e internalizar os movimentos executados, nessa aprendizagem podemos citar coordenação motora grossa.

Também são necessários brinquedos com estimulação auditiva, visual, sensorial etc., que são úteis para a compreensão e identificação dos sentidos. Brinquedos com cores contrastes, texturas, visam despertar a curiosidade, estimular a visão e a busca do melhor ângulo além da eficiência visual.

Os brinquedos com flexibilidade tamanhos e formas variados, encaixes, velcros (aderência), movimentos, aguçam a mobilidade, realização de tarefas, o conhecimento e entendimento do próprio corpo e do ambiente e são úteis para desenvolver a integração dos sentidos.

Outros brinquedos servem ainda para desenvolver na criança a habilidade para encaixar, pinçar (pegar) conhecer formas, seriação, sequência e classificação, reconhecer os objetos do ambiente, seu nome, uso e função, desenvolver a coordenação motora fina, a habilidade para encaixar, empilhar, abrir, fechar zíper; desenvolver a habilidade tátil para reconhecimento de peso e consistência, a audição, o olfato e o paladar bem como adquirir independência e autonomia para movimentar e realizar as atividades cotidianas e ainda conhecer cores.

A brincadeira fornece meios para desenvolver todo o processo de socialização oportunizando atividades coletivas, desenvolve o processo de aprendizagem e estimula o crescimento das habilidades básicas e aquisição de novos conhecimentos. É ainda o agulhão para o desenvolvimento social, afetivo e cognitivo da criança.

O jogo é, portanto, sob as suas duas formas essenciais de exercício sensório motor e de simbolismo, uma assimilação do real à atividade própria, fornecendo a este seu alimento necessário e transformando o real em função das 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, jogando, elas cheguem a assimilar as realidades intelectuais que, sem isso, permanecem exteriores à inteligência infantil. (PIAGET, 1976, p.160).

Verifica-se, portanto, que de uma forma ou de outra o jogo acaba contribuindo para a formação do adulto. Portanto brinquedos e brincadeiras são extremamente importantes na formação da criança. É necessário, porém, que jogos e brincadeiras estejam adaptados para atender as crianças para que possam podem progredir significativamente desde que lhes sejam oferecidos recursos adequados a sua deficiência. Brinquedo é coisa séria.

Brincar é a melhor maneira de aprender. Através da brincadeira a criança estabelece vínculos para a sua aprendizagem, desenvolve a imaginação e a criatividade. Interage com o meio, desenvolve a linguagem e aumenta o nível de concentração e atenção.

Nas crianças o desenvolvimento desses “elementos” se torna muito mais difíceis, no entanto são essenciais ao desenvolvimento infantil. É preciso que se criem estímulos para acontecer à aprendizagem e aquisição de conhecimentos.

O jogo, quando relacionado ao conhecimento, se torna importante para o ensino e aprendizagem. Portanto torna-se ferramenta de enorme valor dentro da abordagem educacional, além disso, pode auxiliar o professor, no que se refere ao papel de facilitador, em sala de aula.

É preciso que se atente para alguns fatores que possam contribuir negativamente para a aprendizagem dessas crianças, visto que elas apresentam por vezes dificuldades na apreensão de alguns conteúdos, geralmente nessa idade algumas crianças por motivos diversos apresentam mãos cerradas ou espalmadas dificultando a apreensão de objetos, acarretados pela falta de estímulos que leva a criança a tocar, pegar, arranhar, apalpar, soltar, puxar pessoas e objetos e o próprio corpo, a sinestesia quando não bem desenvolvida influencia em todos os movimentos.

À medida que olhamos, aumentamos a nossa atividade motora. Esse jogo do olhar e do movimento das mãos pela criança faz com que desenvolva a sua coordenação viso-tátil-sinestésica. É de extrema necessidade que a criança realize experiências sensório-motoras.

Para que se ordenem as funções de antecipação e coordenação é necessário um jogo de sentidos fazendo a assimilação viso-sensorial e transformando a em percepções capazes de conduzir a orientação e a mobilidade do indivíduo, a construção do tempo e do espaço relaciona-se a orientação e deslocamento, atividades básicas para o desenvolvimento integral.

Percebe-se, portanto, que o jogo e a brincadeira perpassam muito mais que o simples ato de brincar. São maneiras concretas de promoção da aprendizagem. Portanto é de suma importância que se dê a mesma importância no momento das escolhas e da aplicabilidade em sala de aula. Visto que passados aleatoriamente não contribuirá de forma significativa para o fim a que se propõe.

No espaço escolar é preciso que o educador tome algumas medidas para que esses fatores não prejudiquem extremamente a aprendizagem do aluno. Faz-se necessário o uso de jogos tais como: jogos de sequência lógica, de memória, figura/sombra, figura/fundo, de construção, elaboração, discriminação de cenas maquetes, dominós, lotos de animais, painéis de figuras para classificação e seriação, elaboração e construção de cenas através de gravura, painéis luminosos, sensoriais, caixas de luz, jogos de encaixe, formas cores, tamanhos, detalhes, brincadeiras com bolas, balões, entre outros.

Para “o brincar” é necessário que se use brincadeiras que estimulem todos os sentidos, como os de seguir sons, pular obstáculos, saltar, correr, puxar, rolar, chutar, subir e descer escadas, brincadeiras com bonecas, carrinhos, escorrega, brinquedos sonoros, brinquedos móveis para dar mais equilíbrio e segurança, que possibilitam a coordenação dos movimentos e a marcha independente fazendo com que a criança estabeleça sua organização postural.

Brincadeiras desenvolvidas em caminhos sensoriais de textura com estímulos auditivos ajudam a desenvolver as sequências de suas ações, fazendo com que a criança perceba a noção de rastreamento necessário para o desenvolvimento da marcha segura. Trabalhar situações lúdicas no espaço escolar, traduzidas como práticas pedagógicas são fundamentais para o a compreensão do universo pela criança.

Ao se movimentar a criança amplia o uso significativo de gestos e posturas corporais, que expressa sentimentos e ações. O movimento faz parte do desenvolvimento físico, cognitivo e cultural do sujeito, desde a vida intrauterina que exercem grandes influencias no comportamento.

Podemos constatar que as atividades motoras fazem parte do cotidiano das crianças em qualquer estabelecimento que se dedique à tarefa educacional para infância, eles ainda ressaltam que: O movimento, o brinquedo, os jogos tradicionais da cultura popular preenchem de alguma forma determinadas lacunas na rotina das salas de aula. Em algumas escolas podemos encontrar as músicas coreografadas no início dos trabalhos, o momento do parque livre ou dirigido, os caminhos com jogos ou materiais lúdicos. (MATTOS; NEIRA, 2003, p.176).

Assim, compreendemos que ao falarmos sobre escola, em especial aquelas que atendem crianças na idade de creche e pré-escola, o movimento e a ludicidade são fatores que atuam conjuntamente na sua educação. Dessa forma, o educador deve ter um olhar diferenciado para essas questões, principalmente refletir sobre as diversidades de práticas pedagógicas que caracterizam esse universo infantil e as funções atribuídas ao movimento.

Analisando como a criança descobre o mundo é possível oferecer uma educação de qualidade, que perpassa o momento das brincadeiras, mas além de tudo exercita a imaginação, desenvolvendo ao mesmo tempo sua personalidade e habilidades, além do que expressa sua autonomia diante dos objetos, trabalhando diretamente o emocional da criança bem como amplia seus horizontes.

A pesquisa apresentada é bibliográfica com caráter qualitativo, onde apresentaremos algumas considerações sobre alguns teóricos da área, e que compreendem o brincar no espaço escolar como de fundamental importância para todo o desenvolvimento exercitando a imaginação, desenvolvendo sua personalidade e suas habilidades, expressando sua autonomia diante dos objetos, trabalhando seu emocional e ampliando seus horizontes através da participação nos jogos, das brincadeiras.

### **3 A BNCC E OS JOGOS NA CONSTRUÇÃO DA APRENDIZAGEM INFANTIL**

O direito de brincar faz com que as crianças cresçam seguras e autoconfiantes em suas capacidades. A BNCC reconhece a educação infantil como etapa essencial para a construção da identidade e da subjetividade da criança. Com o avanço da sociedade contemporânea, as novas tecnologias e o desejo de inovar o ensino no Brasil, foi elaborado um documento com a finalidade de nortear o ensino no âmbito nacional, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

Trata-se de um documento que deve nortear os currículos dos sistemas e redes de ensino das Unidades Federativas, como também as propostas pedagógicas das escolas públicas e privadas de Educação Infantil, Ensino Fundamental e Ensino Médio, em todo o Brasil (BRASIL, Lei nº 9.394/1996).

A BNCC afirma que o brincar se torna fundamental, tanto para o aprendizado, como para o desenvolvimento da criança. Na brincadeira, a criança aprende de forma prazerosa, através da socialização com as crianças e adultos e na participação de diversas experiências lúdicas. Além do que o brincar educação infantil estimula os cinco sentidos bem como outros aspectos que contribuem para desenvolvimento integral da criança.

A Base também aponta práticas, iniciativas, desejos e formas próprias de agir das crianças que, mediadas pelo professor, constituem um contexto rico de aprendizagens significativas. Muito mais do que apenas definir quais conteúdos devem ser abordados em cada período, os professores carregam desafios como desenvolver habilidades sociais, emocionais, valores e atitudes adequadas para o exercício pleno da cidadania de cada criança.

A BNCC visa contribuir com a formação de professores, à avaliação, à elaboração de conteúdos educacionais e aos critérios para a oferta de infraestrutura adequada para o desenvolvimento da educação. (BRASIL, 2017).

Antes da implementação da BNCC na Educação Infantil, alguns documentos já traziam à tona algumas observações. Com a chegada da BNCC, a educação infantil teve muito ganho. A BNCC veio trazendo um conjunto de orientações às equipes pedagógicas para a elaboração dos currículos.

A entrada na creche ou na pré-escola significa, na maioria das vezes, a primeira separação das crianças, dos seus vínculos afetivos, familiares para se incorporarem a uma situação de socialização estruturada. (BNCC, 2019).

Outro ponto importante é a ênfase no interagir e brincar que chegou mais contundente com a BNCC. Brincadeiras e interações fazem parte dos eixos estruturais

da Educação Infantil e asseguram os direitos de aprendizagem, estruturados em cinco campos de experiência.

De acordo com a Base Nacional,

Os campos de experiências constituem um arranjo curricular que acolhe as situações e as experiências concretas da vida cotidiana das crianças e seus saberes, entrelaçando-os aos conhecimentos que fazem parte do patrimônio cultural. A definição e a denominação dos campos de experiências também se baseiam no que dispõem as DCNEI em relação aos saberes e conhecimentos fundamentais a ser propiciados às crianças e associados às suas experiências. (BRASIL, 2019).

Hoje a sociedade está muito mais atenta com as diferentes situações que surgem todo dia, e na busca de inovação e inclusão no âmbito da educação brasileira esse desejo vai muito mais além, tendo em vista o que aprender e para que aprender, como ensinar e avaliar o processo educativo.

Atualmente, o indivíduo deverá ser capaz de “reconhecer-se em seu contexto histórico e cultural, comunicar-se, ser criativo, analítico-crítico, participativo, aberto ao novo, colaborativo, resiliente, produtivo e responsável requer muito mais do que o acúmulo de informações” (BRASIL, 2017, p.13).

Ou seja, desenvolver as competências para aprender a aprender, saber lidar com a informação, saber lidar com as culturas digitais, resolver problemas, tomar decisões, identificar os dados de uma situação e buscar soluções, conviver com as diferenças e as diversidades.

A escola é vista como espaço democrático de aprendizagens. E nesse espaço o lúdico deve estar sempre presente, além de trabalhar a inclusão, pois corrobora para nos processos formativos que envolve as crianças com deficiências, contribui no desenvolvimento das habilidades motoras e cognitivas, bem como para novas aprendizagens.

A Base destaca o brincar como um dos eixos e direitos no âmbito de aprendizagem e desenvolvimento da criança, pois quando ela se expressa e interage durante o brincar/jogar, ela estará se comunicando de diferentes maneiras, envolvendo o corpo, a emoção e a linguagem. (BNCC, 2019).

A BNCC é o documento que orienta os conhecimentos e as habilidades essenciais para que a educação seja igual e de qualidade para todos em todo o país. Ela traz em seu conteúdo todas as diretrizes para que crianças e jovens desenvolvam-se integralmente, e nesse contexto os jogos e as brincadeiras figuram como passaportes para promoção de uma educação com qualidade entre as crianças.

### **3.1 A importância do brincar na educação infantil**

Como já vimos o ato de brincar no espaço escolar é um direito assegurado na legislação, muitas pessoas acham que a pré-escola é espaço de aprendizagem da leitura e da escrita e que os professores só brincam o tempo todo. É bem verdade que grande parte dos professores realizam brincadeiras de forma aleatória em sala de aula, sem foco e sem objetivo de aprendizagem.

Para a BNCC, brincar é um ato que precisa acontecer de maneira responsável, de diversas maneiras em tempos e espaços diversificados, para que possibilite diferentes produções culturais. Jogos e brincadeiras precisam estimular

o desenvolvimento do imaginário, do emocional, do criativo, das percepções corporais, sensoriais, cognitivas, expressivas e das relações sociais.

Segundo Oliveira (2012, p. 202), “brincar é algo que se aprende em sociedade, o contato com a cultura, por meio do professor e dos recursos que ela apresenta, faz avançar significativamente a qualidade da brincadeira”.

O jogo desenvolve na criança a capacidade cognitiva de maneira espetacular, capacidade para entender regras, através do jogo a criança desenvolve também a capacidade de imitação através de situações do convívio com os pares, no entanto de maneira própria e particular.

Citando Vygotsky (2008, p.35):

(...) a brincadeira cria uma zona de desenvolvimento iminente na criança. Na brincadeira, a criança está sempre acima da média da sua idade, acima de seu comportamento cotidiano; na brincadeira, é como se a criança estivesse numa altura equivalente a uma cabeça acima da sua própria altura. A brincadeira em forma condensada contém em si, como na mágica de uma lente de aumento, todas as tendências do desenvolvimento; ela parece tentar dar um salto acima do seu comportamento comum.

Entretanto, parece que a escola não internalizou e/ou não compreendeu o valor dos jogos e das brincadeiras e sua real importância para o desenvolvimento das crianças. Nesse momento percebe-se a importância do planejamento. A brincadeira no espaço escolar não deve servir para preencher tempo ou para entretenimento das crianças.

O lúdico deve ser valorizado e servir de fato para a construção do conhecimento de crianças da educação infantil principalmente. Pois permite a troca, a negociação e tomada de decisões entre os pequenos.

Oliveira (2012, p. 205) “toda essa trajetória da criatividade no faz de conta é fruto de um processo de construção da própria brincadeira, oferecendo oportunidade para a ocorrência de importantes aprendizagens sobre as regras do jogo [...]” que ajudam a enfrentar situações de conflito.

Já Winnicott (1975. p. 63) afirma que “é no brincar, e somente no brincar, que o indivíduo, criança ou adulto, pode ser criativo e utilizar sua personalidade integral: e é somente sendo criativo que o indivíduo descobre o seu eu (self)”, ou seja, a brincadeira possibilita que o indivíduo descubra e conheça a si próprio, através da sua criatividade e imaginação.

#### **4 O LÚDICO COMO FACILITADOR NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Nesse capítulo abordaremos as práticas pedagógicas através do lúdico como facilitador do processo de alfabetização e desenvolvimento das crianças na educação infantil. A ludicidade tem como fator primordial as reais funções educacionais que devem estar associadas aos padrões de qualidade ligados ao desenvolvimento infantil, que advém das concepções que considera a criança nos seus contextos sociais, ambientais e culturais, bem como nas práticas e interações sociais que lhes confere elementos relacionados às mais diversas linguagens e conhecimentos distintos que influenciarão na construção de uma identidade autônoma.

Portanto explorar atividades lúdicas e jogos na educação infantil é de fundamental importância para a evolução da criança e da ação educativa como

processo de construção do saber, visto que a criança vivencia cada experiência de maneira ímpar.

Jogos e brincadeiras são maneiras educativas eficazes de se promover a comunicação e reprodução do cotidiano da criança. O ato de brincar além de possibilitar o processo da aprendizagem da criança facilita a construção reflexiva, autônoma e criativa, estabelecida pelas relações entre o jogo e aprendizagem.

Qual a capacidade que o lúdico tem de desenvolver as habilidades da criança na Educação Infantil? A educação escolar perpassa por valores que vão além da simples aprendizagem dos conteúdos. Ao educador cabe a definição de atividades cujos processos interferem no desenvolvimento do indivíduo como um todo, pois a criança está em constante transformação.

A fonte do conhecimento da criança está na variedade das situações criadas para esse fim, bem como nas situações lógicas de interação com o ambiente, assumidas em seu pensamento.

Esse desenvolvimento não se dá de forma gradual e acumulativa [...]. Ele se processa como que aos saltos, havendo a cada salto um momento de ruptura ou desequilíbrio, que cria oportunidade para uma nova organização do comportamento da criança. Isso ocorre porque a criança nasce com certas estruturas internas que vão modificando-se na interação com o ambiente humano [...] (OLIVEIRA, 2001, p.38).

Dessa forma é de suma importância que ao se tornar pesquisador o professor se torne capaz de encontrar e/ou construir novas explicações ou possibilidades de aprendizagem significativas para o exercício da cidadania.

A relevância do trabalho baseia-se no desenvolvimento e aprendizagem da criança na educação infantil através da importância do ato de brincar. Vivemos em uma época que a tecnologia toma conta dos diversos segmentos da sociedade inclusive da escola e da família.

Dessa forma, priorizar atividades lúdicas é de suma importância para desenvolver na criança a comunicação consigo mesma e com o mundo, estabelecendo relações sociais, construção do conhecimento e do desenvolvimento integral, além do benefício que o brincar proporciona para a aprendizagem.

Segundo RONCA (1989, p. 27) "O movimento lúdico, simultaneamente, torna-se fonte prazerosa de conhecimento, pois nele a criança constrói classificações, elabora sequências lógicas, desenvolve o psicomotor e a afetividade e amplia conceitos das várias áreas da ciência".

O ato de brincar proporciona prazer, destacando que através desse ato, a criança compreende o mundo em que vive, bem como as noções de respeito e das regras sociais.

Através do brincar a criança experimenta, descobre, inventa, exercita, vivencia, constrói experiências que enriquecem a sociabilidade e a capacidade de se tornar um ser humano mais crítico e criativo, com reais possibilidades de conviver com diferentes sentimentos que fazem parte do seu interior

Para VIGOTSKY (1989, p.84) "As crianças formam estruturas mentais pelo uso de instrumentos e sinais. A brincadeira, a criação de situações imaginárias surge da tensão do indivíduo e da sociedade. O lúdico liberta a criança das amarras da realidade".

Para Kishimoto (1994, p.13) "aliar atividades lúdicas ao processo de ensino e aprendizagem pode ser de grande valia, para o desenvolvimento do aluno, um

exemplo de atividade que desperta e muito o interesse do aluno é o jogo, sobre o qual nos fala”.

O jogo é um importante aliado para o ensino, ele promove aprendizagem brincando, a aprendizagem se torna significativa, já que coloca o aluno diante de situações lúdicas. Através dos jogos a criança se aproxima dos conteúdos culturais veiculados na escola.

É de suma importância à presença dos jogos no ambiente escolar, o professor deve pensar nessas atividades nos diferentes momentos de seu planejamento. Jogos e brincadeiras não podem ser pensados de forma aleatória nem como preenchimento de tempo escolar, deve ser uma atividade partilhada com os demais. A criança deve ser pensada como um todo para que ocorra o desenvolvimento biopsicossocial.

Para Ronca 1989:

A tal ponto isso se faz verdade, que a criança sente e expressa a curiosidade e importante noção de que viver é brincar. E ao brincar a criança conhece a si própria e aos outros e realiza a dura tarefa de compreender seus limites e possibilidades e de inserir-se em seu grupo. Aí aprende e internaliza normas sociais de comportamentos e os hábitos fixados pela cultura, pela ética e pela moral. (RONCA 1989, p.27).

Pensar jogos e brincadeira na educação infantil requer responsabilidade. A própria criança percebe quando uma atividade é feita de maneira aleatória. Jogos e brincadeiras na sala de aula devem assumir caráter estritamente pedagógico.

O lúdico deve ser válido em todas as etapas da vida, mas principalmente na infância quando se torna de vital importância para a educação quando não se trata apenas de brincadeira, mas de promoção de aprendizagem. Segundo o Referencial Curricular Nacional Para Educação Infantil (1998).

"As brincadeiras de faz-de-conta, os jogos de construção e aqueles que possuem regras, como os jogos de sociedade (também chamados de jogos de tabuleiro) jogos tradicionais, didáticos, corporais, etc., propiciam a ampliação dos conhecimentos da criança por meio da atividade lúdica". (RECNAI, 1998, v1. p. 28).

Trabalhar a ludicidade em sala de aula requer responsabilidade de fato e de valor. A educação não pode ser feita de qualquer forma, precisa ter significação para a criança. As atividades lúdicas propiciam a criança possibilidades de convivências distintas, que vão desde a expressão dos sentimentos até às aprendizagens significativas às normas de convívio social.

Através dos jogos as crianças aprendem a construir o mundo como ela gostaria que fosse, além disso, são capazes de expressar nas brincadeiras o que não conseguem expressar com palavras.

Aliar atividades lúdicas ao processo de ensino e aprendizagem pode ser de grande valia, para o desenvolvimento do aluno, um exemplo de atividade que desperta e muito o interesse do aluno é o jogo, sobre o qual nos fala KISHIMOTO (1994, p. 13).

O jogo passa a fazer parte do rol de procedimentos didáticos a serem desenvolvidos na sala de aula como promotores da aprendizagem e do desenvolvimento da criança e, portanto, é considerado nas práticas escolares como importante aliado para o ensino.

As atividades lúdicas são boas estratégias para aproximar o aluno dos conteúdos culturais a serem veiculados na escola. Dessa maneira percebemos a

necessidade do professor pensa-las para os diferentes momentos de seu planejamento. Nos jogos e brincadeiras, observa-se partilha negociações, confrontos e trocas, que são excelentes meios de conquistas cognitivas, emocionais e sociais.

Para RONCA (1989, p.27) o lúdico é tão importante que “ao brincar a criança conhece a si própria e aos outros e realiza a dura tarefa de compreender seus limites e possibilidades e de inserir-se em seu grupo”. Aí aprende e internaliza normas sociais de comportamentos e os hábitos fixados pela cultura, pela ética e pela moral.

Podemos perceber a importância do lúdico na aprendizagem quando compreendemos e observamos que a criança sente e expressa curiosidade e a noção de que viver é brincar.

O presente trabalho se justifica pela importância da brincadeira na educação infantil, como forma de desenvolvimento na aprendizagem tanto cognitiva quanto intelectual das crianças. Discute a importância da brincadeira através dos jogos na sala de aula como passaporte para uma educação de qualidade e aprendizagens significativas para a vida do aluno em idade pré-escolar, tanto cognitiva como intelectual de forma sistematizada.

O ato de brincar se destaca como importante processo de aprendizagem da criança enquanto ser humano, pois não se trata apenas de um momento de diversão, mas da assimilação de conhecimentos e formação de valores pela criança, que será levado para a vida futura.

Não há aprendizagem sem ludicidade. O processo de alfabetização e de letramento são ações distintas, mas que se integram entre si. Da mesma forma as atividades lúdicas participam desse movimento de promoção de práticas leitoras, quer seja das práticas de leitura e escrita quer seja leitura de mundo. Ambas perfazem o que convencionamos chamar de indivíduo alfabetizado.

## **5 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

O presente estudo buscou entender como se dá o processo ensino aprendizagem em sala de aula tendo em vista as contribuições da BNCC para a educação infantil.

O estudo mostrou que o ensino infantil deve ser planejado e organizado de acordo com as necessidades de cada criança. Nesse interim os jogos e brincadeiras servem para ressignificar as ações desenvolvidas no espaço da sala de aula visando um ambiente favorável para que a criança possa interagir, brincar, conviver, correr, investigar, entre outras situações que favoreçam uma aprendizagem significativa.

O brincar é um momento mágico que potencializa a aprendizagem na criança, na educação infantil esse ato é necessário porque a criança precisa desse tempo, para o exercício do pensamento lógico e aprendizagem significativa de fato, tornando essa base um alicerce para a formação integral da criança como ser participante de uma sociedade.

A pesquisa serve para nos proporcionar um novo olhar sobre o ato de brincar e, dos jogos e brincadeiras no espaço escolar, mais precisamente em sala de aula, uma vez que a brincadeira na maioria das vezes, não é vista de forma planejada e elaborada.

Considera-se, portanto positiva e de grande importância toda a variedade de informações obtidas através desta pesquisa assim como a vontade e o interesse em aprimorar o conhecimento em relação à educação de crianças na educação infantil.

No entanto como podemos perceber, ainda assim, temos dificuldade em encontrar livros voltados a esse campo da educação o que dificulta o trabalho do professor de sala de aula. É de conhecimento geral, que proporcionar aprendizagem através do lúdico é muito mais prazeroso.

Ao se trabalhar com diferentes tipos de recursos amplia-se a capacidade de conhecimentos, e construção do saber de forma crítica e consciente, tendo em vista que essa diversidade textual desperta maior interesse para a leitura e escrita.

No caso das pessoas com pouca idade essa situação é muito mais complicada, visto que a maioria dos professores não está preparada para atender as necessidades desses alunos.

Para que se promova a escolarização, alfabetização e letramento de crianças nas primeiras séries do sistema escolar é necessária uma gama de ferramentas para que venha minimizar o prejuízo causado pela cultura e meio em que vivem.

A pedagogia baseia-se na busca do novo. Nesse processo o papel do professor se modifica em relação aos espaços de troca e de tempo. Trabalhar alfabetização e letramento com as séries iniciais requer uma visão ampliada do seu significado para a vida social do indivíduo.

Nessa troca de intenções, professor e aluno precisam interagir com maior atenção, sensibilidade e intuição. A alfabetização é, portanto, esse processo de ensino aprendizagem, que tem como objetivo levar à pessoa a aprendizagem inicial da leitura e escrita. Sendo assim, a pessoa alfabetizada é aquela que aprendeu habilidades básicas para fazer uso da leitura e da escrita.

Porém, a nova proposta da BNCC, traz um norte para o desenvolver o currículo e aperfeiçoar a prática pedagógica do professor tendo em vista as competências e habilidades que deseja que o estudante possa realmente alcançar. Acreditamos que a aprendizagem possa se dar através da brincadeira e como forma de melhoria da aprendizagem tendo o professor como mediador do conhecimento.

## REFERÊNCIAS

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular: Educação Infantil e Ensino Fundamental**. Brasília: MEC/Secretaria de Educação Básica, 2017.

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

\_\_\_\_\_. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, LDB**. 9394/1996. BRASIL.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2008. KOCH, D. Friedrich Froebel, o criador do jardim-de-infância, no seu bicentenário. Convivium, São Paulo, v. 25, p. 45-63, 1982.

KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994.

MATTOS, Mauro Gomes de e NEIRA, Marcos Garcia. **O papel do movimento na Educação Infantil**. IN NICOLAU, Marieta Lúcia Machado e DIAS, Marina Célia Moraes (org.) **Oficinas de Sonho e Realidade na Formação do Educador da Infância**. Campinas, SP: Papyrus, 2003.

OLIVEIRA, Vera Barros de (ORG), **O brincar e a criança do nascimento aos 6 anos**. Petrópolis, RJ: Vozes 2001.

PIAGET, Jean. **A equilibração das Estruturas Cognitivas-Problema Central do Desenvolvimento**. Zahar Editores, Rio de Janeiro, 1976.

RONCA, P.A.C. **A aula operatória e a construção do conhecimento**. São Paulo: Edisplan, 1989.

WINNICOTT, D. W. (1975). **O brincar e a realidade** (J. O. A. Abreu, Trad.). Rio de Janeiro: Imago. (Publicado originalmente em 1971).

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