

JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

GAMES AND PLAY IN EARLY CHILDHOOD EDUCATION

JUEGOS Y ACTIVIDADES LÚDICAS EN LA EDUCACIÓN INFANTIL

Marina De Souza Silva¹
Andreia Andrade Rocha²

Resumo

O presente artigo tem como finalidade apresentar o trabalho com jogos e brincadeiras na educação infantil e a sua contribuição para o processo de ensino-aprendizagem, um tema cada vez mais relevante nos cenários atuais da educação e que tem sido muito discutido, como as brincadeiras e jogos vão muito além de simples momentos onde as crianças gastam o tempo livre, mas sim, fazem parte de um processo muito importante na educação infantil como a primeira etapa da vida escolar, etapa muito importante para o desenvolvimento integral da criança e o início de uma longa caminhada de muitos aprendizados, descobertas e desafios que os esperam pela frente. O propósito central desse artigo é analisar o brincar na educação infantil, em sala de aula e como o professor pode utilizar desse instrumento valioso, também como esse processo acontece com êxito, no desenvolvimento equilibrado da aprendizagem da criança. O seguinte artigo apresenta como a ludicidade e a aprendizagem andam juntas, e o brincar aliado de materiais, propostas, ambientes preparados, por algumas vezes sem o auxílio e os comandos do professor, assim auxiliando no desenvolvimento infantil, em relação ao seu aspecto cognitivo, social, motor, físico, emocional e escolar. Para isso foram realizadas pesquisas através de autores que abordam esse tema com êxito em seus estudos, levando em consideração as suas experiências, observações e conhecimentos adquiridos ao longo da sua trajetória, onde foram observadas práticas em sala de aula e em todo o desenvolvimento infantil dentro e fora de sala, auxiliando assim a criança no desenvolvimento e amadurecimento das suas emoções, criatividade, autonomia, interação, socialização, inúmeras habilidades e capacidades e os diversos benefícios que esse trabalho traz para a aprendizagem significativa.

Palavras-chave: educação infantil; aprendizagem lúdica; jogos e brincadeiras.

Abstract

This article aims to present the work with games and play in early childhood education and its contribution to the teaching-learning process. Games and play go far beyond simple moments where children spend their free time. They are part of a very important process in early childhood education, which is the first stage of school life. The main purpose of this article is to analyze play in early childhood education, in the classroom, and how teachers can use this valuable tool. The article also explores how this process can be successful in promoting the child's balanced learning development. The article presents how playfulness and learning go hand in hand. Play, combined with materials, proposals, and prepared environments, can sometimes be done without the help or instructions of the teacher. This can help to promote child development in terms of cognitive, social, motor, physical, emotional, and school aspects. To achieve this, research was conducted through authors who have successfully addressed this topic in their studies. The research took into account the authors' experiences, observations, and knowledge acquired throughout their careers. Classroom practices and the child's overall development inside and outside the classroom were observed. This helped the child to develop and mature their emotions, creativity, autonomy, interaction, socialization, numerous skills and abilities, and the various benefits that this work brings to meaningful learning.

Keywords: early childhood education; playful learning; games and play.

Resumen

¹ Licenciada em Pedagogia pelo Centro Universitário Internacional (UNINTER). E-mail: marina.s@uninter.com.

² Professora no Centro Universitário Internacional (UNINTER). E-mail: andreia.r@uninter.com.

El presente artículo tiene como finalidad presentar el trabajo con juegos y actividades lúdicas en la educación infantil y su contribución al proceso de enseñanza-aprendizaje, un tema cada vez más relevante en los escenarios actuales de la educación y que ha sido muy discutido, como las actividades lúdicas y juegos no son simples momentos en los que los niños gastan su tiempo libre, sino forman parte de un proceso muy importante en la educación infantil como la primera etapa de la vida escolar, fase muy importante para el desarrollo integral del niño y el inicio de un largo recorrido de muchos aprendizajes, descubiertas y desafíos que los esperan. El propósito central de este artículo es analizar el jugar en la educación infantil, en aula y cómo el profesor puede utilizar ese instrumento valioso, también cómo ocurre ese proceso exitosamente, en el desarrollo equilibrado del aprendizaje del niño. El siguiente artículo presenta cómo lo lúdico y el aprendizaje caminan juntos, y el jugar junto a materiales, propuestas, ambientes preparados, por veces sin el auxilio y los comandos del profesor, auxiliando así en el desarrollo infantil, con relación a su aspecto cognitivo, social, motor, físico, emocional y escolar. Para ello, se realizó investigaciones a través de autores que abordan ese tema con éxito en sus estudios, teniendo en cuenta sus experiencias, observaciones y conocimientos adquiridos a lo largo de su trayectoria, en las cuales se observó prácticas en aula y en todo el desarrollo infantil dentro y fuera del aula, auxiliando así el niño en el desarrollo y madurez de sus emociones, creatividad, autonomía, interacción, socialización, inúmeras habilidades y capacidades y las distintas ventajas que ese trabajo trae para el aprendizaje significativo.

Palabras clave: educación infantil; aprendizaje lúdico; juegos y actividades lúdicas.

1 Introdução

As brincadeiras sempre estiveram presentes na vida do homem desde os primeiros meses de vida. Conforme as novas descobertas e as relações com a natureza e a sociedade em que estão inseridas, a criança aprende com seu corpo em movimento e aprende melhor ainda no espaço da sua liberdade, criatividade e ludicidade. A educação infantil é a primeira fase da vida escolar da criança, na qual ela exercita a sua autonomia, criatividade e a troca de experiências com outras crianças. Nesse contexto, é muito importante que o professor proporcione ambientes, jogos, brincadeiras e outras atividades que incentivem a criança a aprimorar os seus conhecimentos e habilidades.

Conforme a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) (Brasil, 2018), os jogos e brincadeiras têm grande importância no processo de desenvolvimento e aprendizagem na educação infantil. A interação durante o brincar caracteriza o cotidiano da infância, trazendo consigo muitas aprendizagens e potenciais para o desenvolvimento integral das crianças. “Ao observar as interações e a brincadeira entre as crianças e delas com os adultos, é possível identificar, por exemplo, a expressão dos afetos, a mediação das frustrações, a resolução de conflitos e a regulação das emoções” (Brasil, 2018, p. 37).

O brincar heurístico contribui para a aprendizagem na educação infantil, caracterizado pelo ato de brincar, descobrir e manipular objetos naturais em grande quantidade, com liberdade e sem a intervenção do adulto, que tem como função preparar o espaço e observar a interação das crianças com os objetos propostos. Conforme as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil, “o brincar heurístico traz uma contribuição e incentivo necessário na infância, como diz o Art. 9º das DCNEI “VIII – incentivem a curiosidade, a exploração, o

encantamento, o questionamento, a indagação e o conhecimento das crianças em relação ao mundo físico e social, ao tempo e à natureza” (Brasil, 2010, p. 99).

O professor pode utilizar os jogos e brincadeiras para trabalhar de forma lúdica durante todo o processo da educação infantil. Com eles, as crianças desenvolvem e exercitam o pensar, a imaginação, a autonomia, trabalhando inúmeras habilidades e capacidades.

É na atividade de jogo que a criança desenvolve o seu conhecimento do mundo adulto e é também nela que surgem os primeiros sinais de uma capacidade especificamente humana, a capacidade de imaginar [...]. Brincando, a criança cria situações fictícias, transformando com algumas ações o significado de alguns objetos (Vygotsky, 1991, p. 122).

Os jogos e brincadeiras auxiliam no processo de ensino, contribuindo para a aprendizagem significativa. Com essa metodologia, o professor pode observar e analisar de formas diferentes o processo de desenvolvimento da criança, analisando como elas aprendem com as brincadeiras, como se relacionam e se descobrem em jogos. Além disso, é importante promover a investigação, pesquisa e momentos de brincadeira que possam proporcionar o desenvolvimento infantil no processo de ensino através desses momentos.

É com o brincar que a criança se integra e socializa em diferentes grupos sociais, nos quais ela tem a possibilidade de explorar, compreender e conhecer o ambiente em que faz parte. A criança experimenta diversas possibilidades de aprender e se desenvolver em diferentes formas de linguagem, assim tornando o jogo um momento mais interessante e prático de aprendizagem. Os diferentes jogos e brincadeiras assumem uma função importante no desenvolvimento e no comportamento infantil, possibilitando situações em que a criança observa e aprende a resolver problemas práticos com um olhar mais sensível e global sobre situações que, muitas vezes, serão rotineiras na vida das crianças, assim, auxiliando no desenvolvimento e na fixação do aprendizado.

A abordagem utilizada na construção e pesquisa deste artigo foi a abordagem qualitativa. Utilizou-se um conjunto de metodologias, aprofundando e pesquisando mais a fundo todas as questões, como a importância do lúdico na aprendizagem, o brincar heurístico e a sua contribuição para o processo de desenvolvimento infantil, como a aprendizagem e a ludicidade andam juntas e os conhecimentos adquiridos ao longo da pesquisa.

O presente artigo aborda a temática de jogos e brincadeiras na educação infantil e o lúdico junto ao trabalho do professor, visando o uso de jogos e brincadeiras para auxiliar no processo de ensino-aprendizagem, utilizando da metodologia de pesquisa qualitativa,

analisando pesquisas e materiais seguindo o tema da aprendizagem por meio dos jogos e brincadeiras.

Os materiais utilizados para a construção do presente artigo foram livros, blogs, artigos, sites, textos pedagógicos e históricos, tendo base de pesquisa sites acadêmicos, com buscas em artigos com recorte temporal de 1990 a 2020. Para tal pesquisa, foram utilizadas as palavras-chaves: jogos pedagógicos, brincadeiras e educação infantil, a partir da leitura dos materiais apresentados, que buscam visar a importância do presente artigo e da utilização do lúdico na educação infantil.

Entre os critérios utilizados para selecionar os materiais, textos e artigos a partir de pesquisa e busca por títulos dos artigos e citações importantes, foram utilizadas palavras-chaves como: jogos e brincadeiras na educação infantil, a ludicidade e a aprendizagem, o desenvolvimento infantil e a importância do brincar na educação infantil. Para Rodrigues e Limena (2006, p. 90), a abordagem qualitativa é aquela que:

Quando não emprega procedimentos estatísticos ou não tem, como objetivo principal, abordar o problema a partir desses procedimentos. É utilizada para investigar problemas que os procedimentos estatísticos não podem alcançar ou representar, em virtude de sua complexidade. Entre esses problemas, poderemos destacar aspectos psicológicos, opiniões, comportamentos, atitudes de indivíduos ou de grupos. Por meio da abordagem qualitativa, o pesquisador tenta descrever a complexidade de uma determinada hipótese, analisar a interação entre as variáveis e ainda interpretar os dados, fatos e teorias (Rodrigues; Limena, 2006, p. 90).

Ou seja, a abordagem qualitativa busca compreender e pesquisar além do que os procedimentos estatísticos podem alcançar, de forma mais complexa e buscando uma análise completa das questões, fatos e teorias apresentadas.

2 O brincar na educação infantil

Para compreender a aprendizagem por meio de jogos e brincadeiras, precisamos buscar sobre a importância do brincar e o processo de aprendizagem na educação infantil. Sabendo que a educação infantil é uma etapa muito importante para o desenvolvimento, em que a criança aprende por meio do lúdico, brincando e trocando experiências trazidas da sua realidade familiar e social.

O brincar é um direito da criança assegurado pelo Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) no artigo 16º inciso IV: “Art. 16. O direito à liberdade compreende os seguintes aspectos: IV - brincar, praticar esportes e divertir-se;”. O brincar apresenta uma linguagem em que a criança pode se expressar, raciocinar, descobrir, investigar, trabalhar a paciência, os

sentimentos, se pôr no lugar do outro, a perseverança e a criatividade. Com as instruções e regras dos jogos, trabalhamos todas essas questões muito importantes para a formação integral da criança. Ela aprende brincando e explorando, preparando-se, assim, para desafios, interações e relações que a esperam por toda vida.

O brincar tem, então, por objetivo a utilização do corpo como via de comunicação com mundo, para colocar a criança em situações variadas de exploração e experimentação concretas. De uma forma real leva a criança à otimização de suas potencialidades, agindo como facilitador na apreensão dos processos pedagógicos, e por meio de atividades lúdicas, favorece o resgate do corpo vivido, ou seja, auxilia a criança a utilizar sua experiência anterior – o concreto, como alicerce, no qual novas experiências irão se apoiar (Fulas, 2019, p. 1).

É brincando que a criança aprende a dar sentido ao mundo. Muito antes de ser inserida no ambiente escolar ela já participa de um ambiente com brincadeiras, como “cadê o bebê, achou o bebê”, “cadê a mamãe e o papai”, entre outras brincadeiras muito familiares no ambiente dos bebês com as suas famílias. Nessas brincadeiras, são apresentados significados de identidade, como identificar cada indivíduo presente em sua realidade, criar vínculos, perceber movimentos, entre outras possibilidades de aprendizagem. Sendo a escola uma extensão da casa da criança, podemos ver como as brincadeiras elaboradas de acordo com cada fase do desenvolvimento têm a sua importância em vários aspectos sociais, do desenvolvimento humano e das particularidades de cada um, sendo muito importantes para o desenvolvimento.

Os jogos e as brincadeiras ajudam as crianças a vivenciarem regras preestabelecidas. Elas aprendem a esperar a sua vez e a ganhar e perder. E com isso, incentivam a autoavaliação da criança, que poderá constatar por si mesma os avanços que é capaz de realizar, fortalecendo assim sua autoestima (Bruini, 2022, p. 1).

Ao brincar, a criança experimenta sensações por meio de todos os sentidos. Através das brincadeiras, estimula-se o bem-estar cognitivo, físico, social e emocional das crianças. A educação infantil, como a primeira etapa da vida escolar, desempenha um papel crucial nesse processo de estímulo ao brincar, o qual promove o desenvolvimento cerebral, pensamento criativo e traz benefícios emocionais e comportamentais. Além disso, incentiva a independência, entre outros benefícios essenciais para a aprendizagem.

A criança que tem liberdade brinca e explora o mundo em que vive, desde muito pequena aprende e estimula os sentidos, perde o medo, tem mais facilidade em respeitar regras, criar brincadeiras sem precisar do auxílio de um adulto e tem mais facilidade em se comunicar e expressar a sua opinião e seus pensamentos. Esses benefícios são importantes desde a infância até a vida adulta, em que podemos perceber como a falta deles influencia no desenvolvimento

e conseqüentemente na comunicação, na interação social, na dificuldade em resolver conflitos sozinhos e buscar alternativas para resolver questões do dia a dia. A falta desse estímulo pode trazer dificuldades para toda a vida.

Com o avanço das tecnologias e as facilidades de acesso às redes, canais de jogos e vídeos, o brincar vem ficando cada vez mais distante da realidade das nossas crianças. Segundo a Organização Mundial da Saúde (OMS), muitas crianças ao redor do Brasil e do mundo estão acima do peso e sedentárias, e esse processo vem se iniciando cada vez mais cedo na vida das nossas crianças. A OMS ainda orienta que crianças de até 5 anos de idade não devem passar mais de 60 minutos por dia em atividades em frente a uma tela de celular, computadores, tablets e televisão. A organização ainda alerta que bebês com menos de 12 meses de vida não devem passar nem um minuto por dia em frente a telas. O uso excessivo das telas pode acarretar grandes problemas desde o presente até um futuro distante na vida das crianças como: dificuldade de socialização, bullying, problemas de autoestima, sedentarismo, acelerar e acentuar o aparecimento de transtornos físicos e mentais, entre outros problemas.

Com essas informações, observa-se como o brincar é importante em sala de aula. Muitas vezes, as crianças têm livre acesso em casa a esses dispositivos tecnológicos e não costumam brincar, conversar, muito menos praticar um exercício básico como correr, jogar bola, pular, pedalar, pular corda, entre outros passatempos que são importantes na rotina da criança. Por muitas vezes, a escola o único lugar onde essas brincadeiras e momentos são proporcionados às crianças, incentivando assim a criatividade e exploração de materiais para criar brincadeiras e jogos longe das telas. Podemos observar, mais uma vez, como a educação infantil é etapa importante e necessária para todo o desenvolvimento saudável da criança. A importância de o professor estar atento, observar e criar momentos de brincadeiras, jogos e exploração, em que possam ser resgatados os momentos de interação e descobertas, possibilita um mundo de curiosidades e descobertas muito importantes.

3 O aprendizado e a ludicidade

As atividades lúdicas auxiliam no processo de ensino-aprendizagem do aluno na educação infantil. O lúdico é uma grande ferramenta para se trabalhar com as crianças e a ludicidade vai além do brincar, ela envolve o desenvolvimento da criatividade, resoluções de problemas, tomada de decisões entre outros aspectos importantes que são trabalhados na educação infantil, essa aprendizagem funciona de maneira lúdica e muitas vezes espontânea, como por exemplo nas brincadeiras de faz-de-conta onde a criança sem o auxílio de um adulto

aprende e cria as suas próprias brincadeiras resolvendo problemas simples, criando diálogos e interagindo com os objetos e demais crianças de uma forma em que todos conseguem entender e trabalhar desde problemas do dia a dia como situações fora da sua realidade.

O lúdico desempenha um papel vital na aprendizagem, pois através desta prática o sujeito busca conhecimento do próprio corpo, resgatam experiências pessoais, valores, conceitos buscam soluções diante dos problemas e tem a percepção de si mesmo como parte integrante no processo de construção de sua aprendizagem, que resulta numa nova dinâmica de ação, possibilitando uma construção significativa.” (Pinto; Tavares, 2010, p. 233).

O lúdico é uma forma de ensinar e aprender, em todas as faixas etárias, mas principalmente na educação infantil. Por meio do lúdico, podemos trabalhar as habilidades cognitivas que são muito importantes nessa fase, para que as crianças sejam estimuladas e possam trabalhar essas habilidades assimilando e compreendendo os conhecimentos adquiridos.

O foco, a memória, a atenção, a responsabilidade, a percepção auditiva e a criatividade são habilidades cognitivas normalmente desenvolvidas na infância. O lúdico auxilia para o desenvolvimento dessas habilidades muito importantes para a vida escolar e formação integral da criança, formando assim indivíduos saudáveis e bem desenvolvidos. Trabalhar essas habilidades na educação infantil auxilia a criança nas próximas etapas da vida escolar, no processo de alfabetização, concentração, foco, leitura, criatividade e empatia, assim auxiliando em todo o processo de aprendizagem e interação social.

O lúdico e a aprendizagem andam juntos e acompanham o desenvolvimento infantil como grandes aliados. Para que siga com êxito e para que consigam dar continuidade, é preciso primeiro trabalhar o lúdico.

Por exemplo, para que uma criança compreenda os conteúdos da geografia, ela precisa ter explorado com seu corpo o espaço que a circunda. Isso ocorre quando ela começa a perceber sons e sua origem espacial ou quando começa a engatinhar tentando alcançar brinquedos, ao iniciar a transição da posição horizontal para a vertical, quando começa a andar e assim sucessivamente (Rau, 2021, p. 148).

Ou seja, para que todo conhecimento adquirido seja válido e de fácil aprendizagem, é preciso que questões pontuais sejam trabalhadas de forma lúdica desde o início da vida, sendo a educação infantil peça fundamental para o desenvolvimento juntamente ao lúdico.

4 Jogos e brincadeiras no ambiente escolar

É fundamental que cada professor seja capaz de reconhecer jogos e brincadeiras como elementos essenciais no processo de aprendizagem. Dessa forma, eles podem elaborar jogos e brincadeiras de acordo com a realidade de sua turma e a faixa etária de seus alunos, a fim de estimular o aprendizado de maneira lúdica. Nesse contexto, o professor atua como mediador, introduzindo regras e pontuações que promovem o desenvolvimento de habilidades.

Conhecer a turma é crucial para projetar atividades que abordem os sentidos, a coordenação motora, a socialização, a identidade, a percepção de espaços e tempo. O professor desempenha o papel de facilitador entre os conteúdos e a aprendizagem. Preparar um ambiente que promova a construção de vínculos entre o aluno e o ambiente escolar é igualmente importante, pois isso torna a aprendizagem mais significativa e acessível. Além disso, é vital observar as dificuldades que os alunos enfrentam para ajudá-los a superá-las.

O professor é mediador entre as crianças e os objetos de conhecimento, organizando e propiciando espaços e situações de aprendizagens que articulem os recursos e capacidades afetivas, emocionais, sociais e cognitivas de cada criança aos seus conhecimentos prévios e aos conteúdos referentes aos diferentes campos de conhecimento humano. Na instituição de educação infantil, o professor constitui-se, portanto, no parceiro mais experiente, por excelência, cuja função é propiciar e garantir um ambiente rico, prazeroso, saudável e não discriminatório de experiências educativas e sociais variadas (Brasil, 1998, p. 30)

Considerando a importância de cada professor estar atento à faixa etária de seus alunos e aos objetivos que deseja alcançar por meio dos jogos e brincadeiras em sala de aula, a seguir, são apresentadas algumas atividades que podem contribuir para o processo de ensino-aprendizagem, adaptando-as às necessidades de cada turma.

- Bebês de 4 meses a 1 ano: Primeira etapa da educação infantil, na qual os bebês estão descobrindo o mundo, as texturas, as relações e criando vínculos. É importante que o professor pense em atividades voltadas a esse desenvolvimento integral. Um exemplo é roda musical, na qual o professor apresentará músicas para os bebês, como cantigas em que possam reconhecer quem são e identificar os colegas. Um exemplo de cantiga que pode ser utilizada nesse momento é: “Olá (nome do bebê) como vai? como eu gosto de você, bato palmas com alegria, canto e danço ao te ver”. Com essa cantiga, podemos trabalhar a identidade. A criança pode reconhecer o seu nome e interagir com a professora, trabalhando a coordenação motora por meio das palmas e do movimento de dançar.
- Crianças de 2 a 3 anos: Nessa faixa etária, as crianças estão explorando e já andam. O professor pode criar atividades com riscantes e demais materiais de exploração.

Atividades com tinta para apresentar as cores, para criar um ambiente onde possam utilizar materiais diversos, sendo eles pincel, esponjas, folhas e galhos, tinta guache ou tintas naturais. Assim, é possível possibilitar um espaço de artes onde as crianças têm liberdade para exercitar e expressar a criatividade, utilizando desses materiais para criar quadros, desenhos e cartões coloridos. Após o momento de confecção, as atividades podem ficar em exposição na sala de aula ou serem utilizados para demais atividades, trabalhando também a coordenação motora fina com o movimento de pinça ao pegar os objetos e sentir a textura das diferentes tintas apresentadas.

- Crianças de 3 e 4 anos: Nessa faixa etária, as crianças já se expressam de diversas formas e se comunicam por palavras e demais expressões linguísticas e corporais. É importante trabalhar a interação social utilizando jogos e brincadeiras como dança em grupo. Um exemplo dessas brincadeiras em grupo pode ser a do balão, que consiste em juntar duplas e cada dupla precisa dançar juntos sem que o balão caia segurando o mesmo balão utilizando partes do corpo, assim podemos trabalhar a interação com os colegas, controle do próprio corpo e a lateralidade. O quebra-cabeça aparece como um jogo importante nessa faixa etária, e o professor pode confeccionar com os alunos ou utilizar o jogo pronto, assim possibilitando trabalhar a concentração, memória, raciocínio lógico e paciência.

A educação infantil é uma fase muito importante para o desenvolvimento.

A Educação Infantil tem-se revelado essencial para uma aprendizagem eficiente. Além de desenvolver habilidades, melhorar o desempenho escolar futuro, promover o lúdico e os laços afetivos, ela também, propicia a criança melhores rendimentos ao ingressar no ensino fundamental. Podemos perceber que a Educação infantil é a base da aprendizagem das crianças, é o lugar onde elas começarão a conhecer um mundo diferente do qual elas têm vivenciado, um mundo fora do seu seio familiar. (Martins, 2020, p. 1)

Cabe ao professor observar, conhecer e buscar, segundo os documentos que norteiam o trabalho do professor, atividades que desenvolvam as habilidades e competências necessárias para o desenvolvimento na educação infantil. Na educação infantil, as crianças têm a primeira noção de mundo, sendo ela base na continuidade do processo de ensino.

5 Brincar heurístico

O brincar heurístico foi desenvolvido pela psicóloga e educadora Elinor Goldschmied em parceria com Sonia Jackson. Trata-se de uma abordagem pedagógica na qual o espaço para

brincar é preparado pelas professoras intencionalmente. São utilizados elementos tanto naturais quanto intencionais do cotidiano das crianças, proporcionando um espaço para brincar, pesquisar, criar, combinar e contextualizar suas brincadeiras, visando o desenvolvimento da autonomia, criatividade, exploração de diversas sensações e experiências, convidando a criança de forma lúdica a resolver problemas, com um convite ao imaginário infantil.

O brincar heurístico possibilita a exploração dos espaços e dos materiais, permitindo que as crianças descubram por si mesmas diversas possibilidades de conhecimento. Isso as torna ativas e participativas no processo de ensino-aprendizagem, bem como em suas escolhas, relações e compreensão, ensinando também valores éticos e sociais como respeito, tolerância, colaboração, compartilhamento e o respeito o tempo de cada criança. Além disso, ao incentivar a exploração, socialização e compartilhamento, o brincar heurístico desempenha um papel fundamental no processo de ensino-aprendizagem.

A criança quando brinca estimula a imaginação e criatividade, aprende e desenvolve-se, coloca hipóteses e organiza o seu pensamento. Ao brincar com materiais não estruturados investiga as inúmeras propriedades (peso, textura, formato, cor, temperatura, ...) e por consequência apropria-se da existência de diferentes sensações. Explora o mundo a partir do seu próprio corpo, desenvolvendo os cinco sentidos e diversas habilidades, as quais dão sentido e significado à brincadeira. (Borges, 2021, p. 41).

Utilizando materiais não estruturados para estimular a criatividade e a imaginação, observa-se como, na realidade em que vivemos, as crianças estão acostumadas a receber tudo pronto e vivenciar brinquedos e jogos muito limitados. Nesse contexto, o conhecimento, a criatividade e a autonomia estão lado a lado com a aprendizagem. É muito importante criar um ambiente convidativo, no qual a criança possa experimentar diversas sensações e adquirir conhecimento de diversas maneiras. Nesse ambiente, é fundamental que os conhecimentos da criança sejam validados e respeitados. O professor não deve ser o único detentor do conhecimento, mas sim um orientador que une os conhecimentos já adquiridos às novas descobertas das crianças.

O adulto não precisa intervir para mostrar à criança como usar um determinado material; criança é capaz de interagir com outras crianças e os materiais apresentados de forma autônoma. Esses materiais podem incluir coisas como caixas de papelão, madeira, galhos, folhas, painéis e talheres de madeira, entre outros. Eles proporcionam a exploração dos materiais e a criação de novas brincadeiras e formas de aprendizado.

A seguir, são apresentados alguns exemplos de atividades que podem ser utilizadas no ambiente escolar e familiar para contribuir no processo de aprendizagem.

- Bebês de 4 meses a 1 ano: É importante avaliar e observar a sua turma e quais materiais podem ser utilizados com os bebês. Uma sugestão de atividade de acordo com o brincar heurístico é o “cesto dos tesouros”. Para essa atividade, o professor precisará de uma cesta grande na qual serão adicionados objetos de diferentes tamanhos, texturas e materiais, como, por exemplo, escova de lavar roupa e cabelo, peneira, funil, espanador de pó, colher de pau, bucha vegetal, e outros materiais. A sala deve ser preparada de maneira convidativa, com a cesta posicionada no centro do ambiente. Inicialmente, o professor apresenta a cesta aos bebês, observando atentamente como eles exploram os objetos e quais deles reconhecem ou demonstram interesse. Em um momento posterior, a professora pode se sentar com os alunos e, de forma lúdica, explorar os objetos junto com os bebês.
- Crianças de 2 a 3 anos: Nessa faixa etária, as crianças já brincam mais livremente e tem a criatividade mais aflorada. O professor pode oferecer diferentes espaços preparados em sala com diferentes cantos diversificados, alguns exemplos desses cantos podem ser: brincar com caixas de ovos, rolhas, garrafas pet, pegadores de cozinha, CDs, cones pequenos, latas, pedrinhas pequenas e grampos de roupa. O professor pode preparar esses ambientes e utilizar esses materiais separadamente ou em conjunto, possibilitando que a criança crie e imagine. Existem inúmeras possibilidades, como empilhar os CDs nos cones, usar os pegadores e grampos para transferir rolhas e pedras de uma garrafa para outra, empilhar as latas e utilizá-las como instrumentos musicais, utilizando as mãos e outros materiais para criar sons, ou preencher os espaços das caixas de ovos com rolhas, entre muitas outras formas de exploração.
- Crianças de 3 e 4 anos: Nessa fase, as crianças já demonstram uma maior autonomia e um forte interesse em diversos personagens e animais. O professor pode criar ambientes temáticos, como espaços para animais, dinossauros ou carrinhos, utilizando uma variedade de materiais. Por exemplo, pode-se elaborar uma pista de corrida com madeira, pneus, cones e troncos de árvore, na qual as crianças terão livre acesso para explorar e usar a imaginação, podendo variar a forma como organizam os materiais. Além disso, fora da sala de aula, o professor também pode utilizar esses mesmos materiais para criar circuitos com obstáculos, nos quais as crianças poderão desenvolver a coordenação motora e a consciência do próprio corpo, aprendendo sobre seus limites.

6 Considerações Finais

O artigo abordou a temática "Jogos e brincadeiras na educação infantil" com o objetivo de apresentar uma visão positiva sobre o papel dos jogos e brincadeiras no ensino inicial da educação básica. Destacou-se a importância do uso intencional dessas atividades lúdicas para apoiar o processo de ensino-aprendizagem, enfatizando os benefícios dessa prática na sala de aula e no desenvolvimento integral da criança.

A pesquisa teve como foco a abordagem de temas como: a importância dos jogos e brincadeiras na educação infantil; como eles podem auxiliar no processo de ensino aprendizagem; a contribuição do brincar heurístico para a aprendizagem; a contribuição das brincadeiras com materiais não estruturados para a aprendizagem na educação infantil; e a importância de incentivar cada aluno a tentar criar soluções, perguntar, imaginar e interagir, criando possibilidades no convívio infantil pensado a partir de estratégias e materiais que incluem o lúdico a sala de aula. Assim, o processo de aprendizagem acontece de forma natural e significativa, fazendo com que as aulas se tornem mais produtivas e divertidas, considerando as memórias e lembranças já adquiridas e fixando com mais facilidade os aprendizados.

A partir das leituras mencionadas anteriormente, fica claro que os jogos e brincadeiras desempenham um papel fundamental na vida de nossas crianças desde muito cedo, sendo uma parte essencial do desenvolvimento individual. Estender essa cultura de brincadeiras para o ambiente escolar estabelece uma conexão com a dinâmica familiar, o que auxilia na compreensão do processo de aprendizado da criança. O ato de brincar também auxilia os professores na dinâmica de alcançar os objetivos de ensino, abordando diversos temas de forma inclusiva e lúdica na sala de aula. Isso ajuda a formar indivíduos conscientes de seu lugar no mundo, compreensivos e conhecedores de seus limites, seus corpos e suas habilidades.

O brincar heurístico é uma abordagem inovadora que pode ser uma ferramenta valiosa para professores e famílias. Ela promove a imaginação, a criatividade, a colaboração e a autonomia por meio do uso de materiais não estruturados e naturais, aproximando as crianças da natureza. Isso é particularmente importante, substituindo o tempo excessivo diante de telas que podem prejudicar o desenvolvimento e a aprendizagem das crianças.

A pesquisa representou um primeiro levantamento, com grande potencial de expansão, uma vez que se trata de um tema de grande relevância para o desenvolvimento infantil. Através desse estudo, foi possível perceber a importância do aspecto lúdico na educação infantil, auxiliando no processo de desenvolvimento e capacitando as crianças a se tornarem indivíduos criativos, aproveitando ao máximo seu potencial cognitivo. Ao incorporar essa ferramenta

crucial na sala de aula, os professores têm uma maior probabilidade de alcançar com sucesso os objetivos de desenvolvimento, preparando as crianças para as próximas etapas de suas vidas escolares e ao longo de todo o processo educativo e de formação integral do indivíduo.

Referências

BORGES, Ana Catarina Lopes. **Descobrir o mundo**: a brincadeira heurística e a exploração de materiais não estruturados na educação de infância. 2021. Relatório (Projeto de Investigação do Mestrado em Educação Pré-Escolar) — Instituto Politécnico de Setúbal, Setúbal, Portugal. Disponível em:

<https://comum.rcaap.pt/bitstream/10400.26/37672/1/Relat%C3%B3rio-%20Vers%C3%A3o%20Definitiva-%20Ana%20Catarina%20Borges.pdf>. Acesso em: 20 maio 2023.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase>. Acesso em: 20 maio. 2023.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil**. Brasília: MEC, SEB, 2010.

BRUINI, Eliane da Costa. Jogos e brincadeiras no processo de aprendizagem. **Brasil Escola**, 2022. Disponível em: <https://educador.brasile scola.uol.com.br/orientacao-escolar/jogos-brincadeiras-no-processo-aprendizagem.htm>. Acesso em: 20 maio 2023.

FULAS, Gisele Cristina. O brincar e o contexto histórico. **Ipa Brasil**: Associação Brasileira pelo Direito ao Brincar e à Cultura, São Paulo. v. 1, n. 1, ago. 2019. Disponível em: <https://www.ipabrasil.org/post/o-brincar-e-o-contexto-hist%C3%B3rico>. Acesso em: 7 jun. 2023.

MARTINS, Marilza Hilário. A importância dos jogos e das brincadeiras na educação infantil. **Núcleo do conhecimento**, 2020. Disponível em: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao/a-importancia>. Acesso em: 15 maio 2023.

PINTO, C. L. TAVARES, H. M. O Lúdico na Aprendizagem: Aprender a Aprender. **Revista da Católica**, Uberlândia, v. 2, n. 3, p. 226-235, 2010.

RAU, M. C. T.D; **Educação infantil**: práticas pedagógicas de ensino e aprendizagem. Curitiba: Intersaberes, 2021.

RODRIGUES, Maria Lucia; LIMENA, Maria Margarida Cavalcanti (org.). **Metodologias multidimensionais em Ciências Humanas**. Brasília: Líber Livros Editora, 2006.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 4ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.