

CENTRO UNIVERSITÁRIO MARIO PONTES JUCÁ – UMJ

Curso de Graduação em Pedagogia

Daiara Martins da Silva

Lidiane Costa de Farias

A IMPORTÂNCIA DAS BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

MACEIÓ - AL

2023.1

DAIARA MARTINS DA SILVA

LIDIANE COSTA DE FARIAS

**A IMPORTÂNCIA DAS BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO
INFANTIL**

Artigo científico apresentado ao Centro Universitário Mario Pontes Jucá, como parte das exigências do Curso de Graduação de Pedagogia, para obtenção do título de Licenciatura em Pedagogia. Aprovado em:

___/___/___

Orientadora (a): Profª Natalya

MACEIÓ - AL

2023.1

A IMPORTÂNCIA DAS BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Daiara Martins da Silva¹
Lidiane Costa de Farias²

RESUMO: O trabalho ora exposto visa elencar informações acerca das brincadeiras na educação infantil, as quais representam o elemento lúdico para o processo de estímulo para a aprendizagem e que favorece para o conhecimento de forma natural do corpo discente. Ao promover práticas pedagógicas que favoreçam situações lúdicas, de reflexão e de relaxamento, o discente desperta seu estado de ânimo e liberação de sentimentos, bem como de interação social, o que conseqüentemente influenciará para o despertar de sua espontaneidade e criatividade. Logo, é de grande relevância combinar métodos e práticas pedagógicas que propiciarão investigação pessoal e grupal, permitindo novas experiências e comportamentos de integração. Desta feita, o controle dos estímulos e das respostas, bem como o aproveitamento de erros e a utilização das informações serão processos que gradativamente serão provenientes dos métodos lúdicos que permitirão uma aprendizagem eficaz e facilitadora. Escapar da padronização e da mediocridade é despertar para uma aprendizagem autêntica e libertadora que favorecerá inovações no plano da educação. Desta feita, é nessa perspectiva que o presente trabalho terá como fio condutor para o seu desenvolvimento, o qual se caracteriza como pesquisa bibliográfica por ter fundamentações teóricas de cunho bibliográfico, com base em artigos, livros e material online, além de ser exploratória e qualitativa.

Palavras-chave: Brincadeiras; Lúdico; Educação infantil.

ABSTRACT: The work presented here aims to list information about games in early childhood education, which represent the ludic element for the process of stimulating learning and which favors knowledge in a natural way for the student body. By promoting pedagogical practices that favor ludic situations, reflection and relaxation, the student awakens his state of mind and release of feelings, as well as social interaction, which will consequently influence the awakening of his spontaneity and creativity. Therefore, it is of great importance to combine methods and pedagogical practices that will provide personal and group investigation, allowing new experiences and integration behaviors. This time, the control of stimuli and responses, as well as the use of errors and the use of information will be processes that will gradually come from playful methods that will allow effective and facilitating learning. To escape standardization and mediocrity is to wake up to an authentic and liberating learning that will favor innovations in education. This time, it is in this perspective that the present work will

¹ Graduandas do Curso de Pedagogia pelo Centro Universitário Mario Pontes Jucá (UMJ).
E-mail: martinsdayara0@gmail.com e lidianefarias4@gmail.com

have as a guideline for its development, which is characterized as a bibliographical research for having theoretical foundations of a bibliographic nature, based on articles, books and online material, in addition to being exploratory and qualitative. .

Keywords: Games. Ludic. Children education.

1 INTRODUÇÃO

A promoção do conhecimento permite a abertura de novas formas de explorar o processo de aprendizagem, visando integrá-la de forma natural e eficiente para o corpo discente. Logo, atividades lúdicas como brincadeiras e jogos pedagógicos são de grande relevância como instrumento dinâmico e estimulante no aprendizado infantil.

Explorar a aprendizagem com crianças da primeira infância requer a combinação de modelos sensório-motores de conhecimento, com a utilização de símbolos primários que propiciem o aprender baseado nas compreensões intuitivas sobre sua realidade vivenciada.

Nesse contexto, o corpo docente deve buscar novas propostas, a fim de aproveitar o lúdico como ferramenta metodológica no decorrer de suas aulas, possibilitando um desenvolvimento natural do processo de aprendizagem com propriedades perceptivas mais acessíveis.

Logo, é neste contexto que surgiu a problemática, a saber: Qual a importância das brincadeiras e jogos na educação infantil?

Baseado na premissa que o indivíduo só é completo quando realiza brincadeiras, a importância destas e dos jogos como proposta lúdica surge no processo de ensino-aprendizagem como uma evolução pedagógica, a fim de desencadear alternativas que contribuam para o aprendizado de forma satisfatória, com um significativo rendimento, além de ser uma descontração para as informações apreendidas ou ensinadas em qualquer sentido tradicional.

No tocante à proposta metodológica, o presente trabalho consiste em uma compilação de dados bibliográficos, que apresenta características de uma pesquisa de cunho bibliográfico, exploratório e qualitativo. Destarte, como pesquisa bibliográfica será desenvolvida através de fontes secundárias como: livros, artigos, teses e material online.

Como pesquisa exploratória, a qual pode ter como característica, a busca por maior conhecimento promovendo a maior familiaridade com o tema proposto. E é considerada como pesquisa qualitativa, pois, se classifica por envolver a observação por longo tempo e por não usar instrumento estatístico na análise de dados.

Nessa linha de conduta, o presente trabalho será dividido em três capítulos, permitindo uma maior abordagem sobre o tema em tela. No tocante ao primeiro capítulo, procurou ressaltar sobre o elemento lúdico no processo de aprendizagem, enfatizando acerca das brincadeiras, seu surgimento, bem como seu desenvolvimento na educação infantil. Quanto ao segundo capítulo, discute acerca da importância da brincadeira na educação infantil.

Por fim, no terceiro e último capítulo, objetivou-se propor informações acerca de sugestões de tipos de brincadeiras, bem como o uso da música, uma vez que, se constituíram como uma das ferramentas mais antigas de comunicação do ser humano.

2 BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

2.1 Contextualização do Surgimento das Brincadeiras: breve abordagem histórica

O lúdico através de jogos, brincadeiras e brinquedos teve sua origem em meados de 2.000 e 3.000 a.C e para os romanos e gregos, sua relevância baseou-se no desenvolvimento infantil. Paulatinamente, estes recursos começam a ser utilizados para proposta educacional (FELICIANO, 2013).

Para Kishimoto (2007), os jogos entre romanos eram destinados para o próprio físico e também para a produção de doces em formato de letra, onde já se insere a proposta de aprendizagem. Destaca-se também que, Aristóteles descrevia a recreação que tinha caráter antagônico ao trabalho e o jogo era utilizado para preparar as crianças para a vida adulta.

Já na Idade Média, o Cristianismo considerava o jogo como um recurso de azar e não era considerado algo lúdico, porém no século XVI outras concepções pedagógicas propõem a instauração do jogo na educação e no século XVII era caracterizado uma distração ao passo que também era considerado algo voltado ao

vício. Todavia, somente no século XVIII, o jogo começa a ser valorizado e passa a associar-se à educação, com atividades de suporte pedagógico (FELICIANO, 2013).

Paulatinamente, as mudanças surgem e a partir do século XIX ocorrem inovações pedagógicas, a fim de seguir princípios de Pastalozzi e Rousseau quanto aos métodos próprios para o contexto da educação, segundo a concepção de criança e assim valorizando como atividade lúdica no ato de brincar. Desse modo, o século XIX foi o marco para que a palavra brinquedo fosse associada para atividades destinadas à diversão. Contudo, a partir da Revolução Industrial, os brinquedos foram transformados em produtos industrializados e deixando suas características de produto artesanal e caracterizando-se assim como um sistema de consumo capitalista(FELICIANO, 2013).

Nesse contexto, os brinquedos permitem a subjetivação da criança se fazendoem outro cenário. Nos dias atuais, são comuns as brincadeiras de bonecas de pano, de roda e de fundo de quintal ser substituídas por um computador ou televisão. A relação da criança não é mais com outra criança, mas com a imagem virtual.

2.2 Educação Infantil e brincadeiras

Para Soares (2021, p.19), a Educação Infantil consiste em: “um espaço educativo com uma especificidade própria, institucional, que diverge do papel da família e da escola no processo de cuidado e educação das crianças”.

Entre os paradigmas construídos com referências já apontadas, a brincadeira da criança aparece como um processo metafórico relacionado a comportamentos naturais e sociais. A brincadeira é relevante para resgatar a diversão e a alegria às crianças por ser uma prática estimulante e prazerosa. Nesse contexto, o corpo docente deve reconhecer a sua participação para que a prática de saberes compartilhados no trabalho educativo seja articulada para o bem-estar e cuidados noatendimento da educação infantil.

Dentre as atribuições do corpo docente, observa-se a capacidade de conduzir as atividades na sala de aula, sabendo a importância delas para novas

construções do saber, do desenvolvimento e da criatividade. A criança sente a necessidade de pular, balançar, correr e de conhecer novas experiências e movimentos, pois, são fundamentais para o crescimento cognitivo, físico e social (CABRERA; SALVI, 2005).

De forma geral, as crianças em seus primeiros anos de vida que não participam de ambientes estimulantes, tende de forma lenta desenvolver suas habilidades cognitivas, haja vista, possuírem poucas habilidades sociais, além de apresentar pouco interesse em aprender, pelo fato de não terem autoconfiança. Além deste fato, esses tipos de crianças são desmotivados e tendem a desistir antecipadamente, o que requer medidas que alterem esse quadro.

É notório que na repetida exploração do movimento e experimentação, as crianças ampliam o conhecimento do mundo, das ações gráficas e de si próprias. Antes de compreender graficamente o mundo visual, a criança identifica nela suas funções e suas qualidades, permitindo controlar seus gestos e registra formas gráficas mais elaboradas. A proibição de brincar para a criança é mesmo que negar sua infância e até mesmo a sua cultura, pois, o ato de brincar é fundamental para o desenvolvimento de uma criança (LOPES, 2006).

Desse modo, deve-se compreender que a motivação da brincadeira é sempre dependente do emocional de cada criança e sempre individual, sendo compartilhado pelo processo de interação social, da repetição de ações imaginadas e baseadas em polaridades de bom/mau, grande/pequeno, dentro/fora, bonito/feio, prazer/desprazer. Logo, o comportamento social depende tanto do grupo no qual a criança está inserida, como de sua personalidade. E esse se configura como um dos grandes problemas do trabalho grupal, haja vista todos os que trabalham ou estão vivendo uma dinâmica de grupo trazem a sua dimensão pessoal, que tem de adaptar à dimensão social, podendo surgir choques, tensões, atritos ou conflitos inevitáveis às situações de grupo. É imprescindível a análise das características de comportamento para quem trabalha com grupos (ALMEIDA, 2003).

Desta forma, a aprendizagem está diretamente relacionada à dinâmica de grupo e implica na modificação de comportamento. Na escola, quando se ensina história ou ciências, não se vai considerar como aprendizagem a simples assimilação da criança que através desses conhecimentos vai se modificar, passando a pensar e a agir diferentemente.

Assim sendo, pode-se considerar que brincar se configura como a linguagem secreta da criança, que como qualquer situação deve ser respeitada. Para Lopes (2006, p. 110), o brincar significa:

O conjunto de atividades que propiciam a identidade e a autonomia da criança, uma vez que, desde cedo o seu processo de comunicação se desenvolve com base em gestos, sons e imaginação. Dessa forma, as brincadeiras desenvolvem as capacidades importantes, tais como a memória, a imaginação e criatividade, permitindo o amadurecimento de suas formas de socialização e no respeito à imposição de regras.

Já as atividades de cunhos plásticos desenvolvem diversas matérias que promovem às crianças possibilidades de transformação, construção de elementos, texturas, formas e tamanhos que permitem explorar os sentidos e sua imaginação com a arte desenvolvida. Logo, o educador deve ter a sensibilidade de criar condições de ensinar o saber, visando fortalecer comportamentos compatíveis com a situação de ensino.

Brincar faz parte do aprendizado, além disso:

É no ato de brincar que a criança está sempre acima de sua idade média e até de seu comportamento cotidiano. Assim, é no desenvolvimento das brincadeiras que as crianças realizam suas habilidades e processos internos, antes não expressados, pois, o aprendizado de forma organizada promove o desenvolvimento mental (VYGOTSKY apud OLIVEIRA, 2002, p. 132).

Grande parcela de crianças não possui oportunidade de brincar e com aquelas que raramente se brinca, sofrem algum tipo de interrupção, uma vez que, é por meio da brincadeira e por meio dela, a criança exercita seus processos mentais.

Com base na brincadeira de criança, observa-se como ela constrói o seu mundo e como ela gostaria que ele fosse enfatizando suas preocupações, bem como seus principais problemas. É pela brincadeira, que a criança expressa suas dificuldades, seus anseios no processo de letramento (ALMEIDA, 2003).

Deve-se levar em consideração que, nenhuma criança brinca apenas com o intuito de passar o tempo, ela brinca com a finalidade de ser motivada nos processos de momentos vagos, dificuldades, pressões e desejos. As atividades lúdicas são determinadas pelo que passa pela mente da criança, o que é definido como decisivo para as atividades lúdicas.

Conforme Kishimoto (2007, p. 18):

Duplicando diversos tipos de realidades presentes, o brinquedo metamorfoseia e fotografa a realidade. Não reproduz apenas objetos, mas uma totalidade social. Hoje os brinquedos reproduzem o mundo técnico e científico e o modo de vida atual, com aparelhos eletrodomésticos, naves espaciais, bonecos e robôs. A imagem representada não é uma cópia idêntica da realidade existente, uma vez que os brinquedos incorporam características como tamanho, formas delicadas e simples, estilizadas ou, ainda, antropomórficas.

Assim, a arte de brincar permite uma possibilidade de integração com outras pessoas e consigo mesmo, graças à expansão das emoções e da proposta dinâmica com o seu meio.

Para Fernández (2001), a arte de brincar possibilita o desenvolvimento de aprender, através da aquisição de informação diversificada pelo brinquedo e pela forma como é trabalhado com finalidade pedagógica. No tocante aos tipos de brincadeiras, destacam-se: brinquedo educativo, brincadeiras tradicionais infantis, brincadeiras de faz-de-conta e brincadeiras de construção.

Através dos brinquedos educativos, as crianças são estimuladas a um melhor desempenho de sua coordenação, além de serem benéficos para a fala e a memória. A criança por meio dos brinquedos educativos adquire elementos que são importantes para a ação real, bem como para a moralidade, pois, satisfaz desejos irrealizáveis, como também permite exteriorizar suas angústias.

A criança promove a prática social e paulatinamente aprende a jogar, a distinguir, a contar, a organizar ideias, haja vista, ser um relevante instrumento de se comunicar consigo mesma (FALCÃO; RAMOS, 2002).

É no ato de brincar que a criança está sempre acima de sua idade média e até de seu comportamento cotidiano. Assim, é no desenvolvimento das brincadeiras que: “as crianças realizam suas habilidades e processos internos, antes não expressados, pois, o aprendizado de forma organizada promove o desenvolvimento mental. (OLIVEIRA, 2002, p. 132)”.

Discorrendo-se dos jogos de construção, estes atuam para estimular a criatividade e as habilidades das crianças. Nesse contexto, esses brinquedos contribuem para a construção de representações da vida real.

3 A IMPORTÂNCIA DA BRINCADEIRA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

A importância da brincadeira para a educação infantil está relacionada diretamente com a aprendizagem e esta associada com a dinâmica de grupo. Com base na brincadeira de criança, observa-se como ela constrói o seu mundo e como ela gostaria que ele fosse enfatizando suas preocupações, bem como seus principais problemas. É pela brincadeira, que a criança expressa suas dificuldades, seus anseios no processo de letramento (KLEIMAN, 2008).

Deve-se levar em consideração que nenhuma criança brinca apenas com o intuito de passar o tempo, ela brinca com a finalidade de ser motivada nos processos de momentos vagos, dificuldades, pressões e desejos. As atividades lúdicas são determinadas pelo que passa pela mente da criança, o que é definido como decisivo para as atividades.

Tratando-se da arte de jogar, esta é bastante antiga e até do próprio homem. O jogo já faz parte do processo de desenvolvimento, possuindo uma forma de assimilação da realidade, além de ser culturalmente útil para a sociedade como forma de expressar suas ideologias (JARDINI, 2003).

Para Jardini (2003), em função dos jogos a criança aprende a dominar e conhecer as partes do seu corpo e as suas funções, a se orientar no tempo e no espaço, construindo e desenvolvendo papéis que atuam para novos caminhos de sua vida. Estes por sua vez podem caracterizar-se como fases de fantasias, competições, solidariedade e outros que repercutirão para o seu desenvolvimento cognitivo.

Os jogos promovem nas crianças a capacidade de se expressarem e de amadurecerem em um ambiente de aceitação e solidariedade. Além disso, por meio dos jogos, os pais terão momentos de prazer com seus filhos e divertimento, bem como recordar seus tempos de infância e compartilhar seus conhecimentos (PENNA, 2007).

Acerca dos benefícios da saúde mental com a prática de exercícios que ajudamna: “regulação das substâncias relacionadas ao sistema nervoso, melhora o fluxo de sangue para o cérebro, ajuda na capacidade de lidar com os problemas e com estresse (PENNA, 2007, p. 38)”.

É importante destacar que, através de exercício físico a qualidade de vida é aprimorada, no entanto, é preciso conscientizar que a atividade física é ação preventiva das alterações fisiológicas, mas não sara as doenças, nem tão pouco abstém o indivíduo da morte (FERREIRA, 2003, p. 83).

Logo, o jogo permite o desenvolvimento da criança, com a prática do agir, o estímulo da criatividade, da curiosidade, além de melhorar o nível de concentração e do pensamento. É oportuno enfatizar que, além da gama de benefícios propostos pelos jogos no processo de ensino-aprendizagem, atuam também para uma qualidade de vida bastante significativa tanto para seu desenvolvimento físico como mental.

4 SUGESTÕES DE JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Classificados de várias formas, os jogos segundo Piaget (1978) devem estar relacionados às fases que envolvem o desenvolvimento infantil, que seguem:

- Fase sensório-motora – envolve a fase do nascimento até 2 a 3 anos, onde há necessidade de manipular materiais variados e precisam desenvolver sua imaginação e seus músculos, além de geralmente ter a necessidade de brincar sozinha;
- Fase pré-operatória – envolve a fase de 2 aos 5 ou até 6 anos, na qual as crianças possuem a necessidade de jogar com outras crianças, além terem a noção da imposição de regras;
- Fase das operações concretas – abrange a faixa etária de 7 aos 11 anos e as crianças já jogam em coletivo, ou seja, em grupos, além de aprenderem as regras dos jogos.

Na fase sensória motora, o ato de jogar se constitui como uma atividade natural ao ser humano, na qual a atividade lúdica surge com base nos vários exercícios motores simples, permitindo o funcionamento dos exercícios como uma forma de prazer, por meio do ato de pular, dançar, caminhar, andar de bicicleta, dentre outros.

Tratando-se do jogo simbólico, o mesmo é relacionado às crianças entre os 2 e 6 anos, cuja função básica visa satisfazer a transformação do real com base nos desejos. Nesse caso, a criança reproduz a realidade como uma forma de se

expressar. E no que se refere a faixa etária de 7 a 11 anos, os trabalhos manuais têm mais ênfase, por meio de materiais teatrais e didáticos.

Para o jogo de regras, a sua manifestação se dá pela vida toda do indivíduo como: baralho jogo de xadrez, esportes, envolvendo a faixa de 7 a 12 anos. Logo, estes jogos classificam-se como jogos sensório-motor (exemplo futebol), e intelectuais (exemplo xadrez).

Como propostas sugestivas de brincadeiras e de maior interação, tem-se como exemplo, brincadeiras como: amarelinha, estátua, pega-pega, quente ou frio, caixa sensorial e dragão.

A proposta da brincadeira amarelinha é para que a criança através de um diagrama e quadrados pares pule essas casas através de um pé, onde a mesma jogará uma pedra alcançando um quadrado, o que visa promover maior equilíbrio e atenção. Na brincadeira estátua, as crianças através de uma música começam a dançar, no entanto, quando a música parar, imediatamente as crianças devem parar de se mexer (AIDAR, 2022).

Na brincadeira quente ou frio, a criança fica vendada e objetos são escondidos na sala de aula, logo, amiguinhos começam a falar que está quente quando a criança vendada chega próximo ao objeto e quando está longe falam que está frio. Tratando-se da brincadeira caixa sensorial, trata-se do uso de uma caixa de papelão com abertura, que é utilizada para que objetos sejam inseridos e assim a criança tenha a capacidade de distinguir e ter sensações, através de vários objetos com texturas diferenciadas (AIDAR, 2022).

Com relação a brincadeira dragão, as crianças de 3 anos ficam enfileiradas, com as mãos nos ombros, onde a primeira que representa a cabeça do dragão tenta alcançar a última, que representa a cauda, o que favorece para a maior interação, atenção e espírito de equipe.

Os jogos tradicionais são provenientes do que é puro e simples compatível com sua natureza, autenticidades e suas práticas lúdicas tradicionais sofrem poucas influências do mundo moderno, voltado às atividades virtuais. Nesse limiar, é que os jogos tradicionais são específicos, por apresentarem simplicidade e autenticidade de suas características lúdicas (NICOLAU; DIAS, 2003).

O jogo se constitui instrumento com o qual o docente permite ajudar a crianças, tanto a crescer como pessoa, quanto à inclusão nos programas escolares. É no jogo que a criança responde à experimentação de seus limites, forças e

capacidades para compreender as suas atividades.

pensamento e a ordenação de tempo, envolvendo personalidades afetivas, cognitivas e sociais, bem como força e rapidez (NICOLAU; DIAS, 2003).

Ultimamente, os jogos de informática na educação, caracterizam-se como uma das áreas educacionais que mais vem ganhando espaço como metodologia pedagógica, atuando para a construção de uma relação estreita e como aspecto motivador da aprendizagem (KLEIMAN, 2008)

Logo, a animação interativa surge e utiliza um modelo aceito cientificamente para simular um evento específico. Pode-se simultaneamente fazer animações de ideias antagônicas e analisar quais as implicações de cada uma para o resultado final da simulação de um dado evento.

A tarefa de construção de materiais interativos se constitui um grande desafio, uma vez que é bem pequeno o tempo de experiência da maioria dos profissionais da educação no planejamento de materiais desse tipo e são escassos os materiais que podem ser considerados como bons referenciais. O que há em quantidade são os softwares da indústria de jogos de entretenimento.

Desta feita, para que haja uma eficiente utilização de jogos educativos é de grande valia analisar também a qualidade do software, como recurso pedagógico, além de destinar a situação que o jogo pretende atingir, como uma situação pré-jogo ou pós-jogo.

Conforme Piaget apud Delval (2002, p. 91):

O jogo e, em especial o jogo simbólico provoca a transformação da realidade por assimilação às necessidades do ego e, sob esta ótica, permite bastante significativo, visto que desempenha na criança um meio de expressão própria e lhe permite resolver por meio dele conflitos que se apresentam no mundo dos adultos. Para Vygotsky dispõe sobre a relevância do brincar na vida da criança porque, através do ato de brincar, criando-se dessa forma uma situação de transição entre a ação da criança com objetos concretos e suas ações com significados.

Outro recurso importante utilizado para a proposta de educação infantil é a música, que é ressaltada antes da formação do homem, na qual se apresenta em relatos bíblicos em Apocalipse, na qual os anjos louvam O DEUS Todo Poderoso. (Apoc. 7,11-12).

Para várias áreas, dentre elas terapeutas, psicólogos e cardiologistas, além de profissionais da Educação, a música é reconhecida como ferramenta terapêutica, com efeitos positivos para os pacientes.

Sob seu aspecto histórico a música é conhecida e desenvolvida desde a pré-história, por meio dos sons da natureza, que foram fundamentais para a criatividade do homem e com isso a criação e ordenação das sonoridades. Ainda presente na vida diária dos povos, ainda hoje dançada e ouvida conforme as culturas e festividades peculiares de cada região (PENNA, 2007).

Para muitos, a música está relacionada às emoções, o que se configura como uma linguagem privilegiada, por meio da qual a comunicação entre seres humanos ocorre entre si.

A música possui uma linguagem própria, na qual a descoberta dos sons, cânticos e melodias se dá de forma prazerosa, natural e harmoniosa, permitindo a expressão de ideias e alavancando sua criatividade.

Para Vanda (2011, p. 477): “a música como instrumento de linguagem universal representa a arte em combinar sons de forma harmoniosa”. Assim, reuni vários elementos para a vida do ser humano, como melodia, ritmo, harmonia.

Desta forma, a música com o passar dos tempos se tornou ferramenta de suma importância no processo de letramento e alfabetização de crianças, sendo utilizada como ferramenta pedagógica.

Sugerem-se para a educação infantil, as músicas infantis, tais como: “meu lanchinho, meu lanchinho, vou comer, comer, para ficar fortinho”, “o sapo não lava o pé” e outras, onde a fala permite que as sílabas sejam rimadas e repetitivas, promovendo a compreensão das palavras com base nos gestos cantados, possibilitando uma forma favorável e rápida para o seu aprendizado.

De grande relevância, as cantigas de ninar, as parlendas, as canções de roda, e todo tipo de jogo promovem interações que até entre bebês propiciará a comunicação pelos sons, beneficiando o aspecto cognitivo, como o afetivo e os vínculos estreitos com os adultos.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS:

Com os apontamentos ora expostos, observa-se que o processo educativo pelos jogos e brincadeiras se firmará quando o comportamento intelectual, social e emocional e a capacidade de relações sociais satisfatórias, desempenharem tarefas perceptivo-motoras que influenciarão no processo evolutivo.

Desse modo, o processo de aprendizagem pelo lúdico possibilita programas educativos com diversidade de enfoques destinados a satisfazer as capacidades individuais de cada aluno, levando-os a participarem ativamente de suas atividades, trazendo inovações significativas nas práticas educativas, bem como na análise da relação entre os métodos pedagógicos aplicados, materiais educativos e o nível de comportamento relacional por meio dos estímulos propostos.

O lúdico permite a formação dos indivíduos como um todo. Através da proposta de jogos, músicas, brinquedos, brincadeiras e o uso da música, a criança liberta seus anseios, seus sentimentos e criatividade, entrando em contato com o seu mundo letrado. Logo, o elemento lúdico consiste em relevante recurso de ser trabalhado, possibilitando explorar as potencialidades das crianças nesse contexto.

O corpo docente nesse limiar deve mais do que nunca, por meio de suas propostas pedagógicas ser o elo para um perfeito processo lúdico de aprendizagem de forma eficaz e principalmente que desencadeie a construção de uma linguagem e aprendizagem de forma natural e prazerosa.

Além disso, faz-se necessário que atividades realizadas pelas crianças visem ter um contato com o seu mundo real e imaginário, a fim de desenvolver habilidades criativas, construtivistas e através dos relacionamentos grupais, o que acarretará o desenvolvimento da linguagem e do domínio em qualquer tipo de informação.

Contudo, de forma geral o trabalho ora apresentado não pretende ser uma busca pela verdade absoluta, nem tão pouco tem a pretensão de fechar este assunto, objetiva, sobretudo contribuir ainda que sucintamente para uma abordagem do tema em tela, elencando informações que abordam esse contexto no processo da aprendizagem infantil.

REFERÊNCIAS:

AIDAR, Laura. **Brincadeiras para a educação infantil.** Disponível em: <https://www.todamateria.com.br/brincadeiras-para-educacao-infantil/> Acesso em: 22 out.2022.

ALMEIDA, Paulo Nems de. **Educação lúdica:** prazer de estudar - técnicas e jogos pedagógicos. São Paulo: Loyola, 2003.

BÍBLIA. Apocalipse. **A Bíblia sagrada:** antigo e novo testamento. Tradução de Joãoferreira de Almeida. Brasília: Sociedade Bíblica do Brasil, 2008.

CABRERA, W.B.; SALVI, R. **A ludicidade no Ensino Médio:** Aspirações de Pesquisa numa perspectiva construtivista. In: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM EDUCAÇÃO EM CIÊNCIAS, 5. Atas, 2005.

DELVAL, Juan. **Crescer e Pensar:** a construção do conhecimento na escola. 2 ed.Porto Alegre: Artmed, 2002.

FALCÃO, Patrícia Bezerra; RAMOS, Rafaela de Oliveira. **A importância do brinquedo e do ato de brincar para o desenvolvimento psicológico de crianças de 5 a 6 anos.** 2002. Disponível em: http://www.nead.unama.br/site/bibdigital/monografias/IMPORTANCIA_BRINQUEDO_ATO_BRINCAR.PDF Acesso em: 28 ago. 2022.

FERREIRA, A. B. de H. **Miniaurélio:** dicionário da língua portuguesa. Curitiba: Positivo, 6. ed., 2006.

FERNÁNDEZ, A. A. **Os idiomas do aprendente:** análise de modalidades ensinantes em famílias, escolas e meios de comunicação. Trad. Neusa Kern Hickel e Regina Orgler Sordi. Porto Alegre: Artes Médicas, 2001.

FELICIANO, Maria José de Souza. **O papel da brincadeira no desenvolvimento infantil como meio da aprendizagem.** 2013. Disponível em: <https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/3333/1/MJSF14042014.pdf> Acesso em: 04 out. 2022.

JARDINI, R. S. R. **Método das Boquinhas:** Alfabetização e reabilitação dos distúrbios da leitura e escrita. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2003.

- KISHIMOTO, T. M. **O jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Editora Cortez, 2007.
- KLEIMAN, Ângela. **Leitura, ensino e pesquisa**. Campinas, São Paulo: Pontes, 2008.
- LOPES, Vanessa Gomes. **Linguagem do Corpo e Movimento**. Curitiba, PR:FAEL, 2006.
- NICOLAU, Marieta Lúcia Machado; DIAS, Marina Célio Moraes. **Oficinas de Sonho e Realidade na Formação do Educador da Infância**. Campinas, São Paulo: EditoraPapyrus, 2003.
- OLIVEIRA, Vera Barros de (org.). **O Brincar e a Criança do Nascimento aos SeisAnos**. 4. ed. Petrópolis: Vozes, 2002.
- PENNA, M. Não basta tocar? discutindo a formação do educador musical. **Revista daAbem**, Porto Alegre, n. 16, mar. 2007.
- PIAGET, J. **O Nascimento da Inteligência na Criança**. Rio de Janeiro, 1978.
- SOARES, Leticia Cavassana. **O brincar na educação infantil: enunciações docentes em um contexto de formação continuada**. Vitória, ES: Edifes, 2021.
- VANDA, Maria. **Ensino de língua portuguesa: oralidade, escrita e leitura**. São Paulo: Contexto, 2011.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos primeiramente a DEUS, pelo seu amor inefável em nos ter concebido JESUS como prova de amor incondicional.

À toda a nossa família, pelo seu amor, apoio, zelo e por sempre nos incentivar em todos os nossos sonhos. Nosso amor e gratidão.

Aos nossos familiares e amigos que colaboraram para a realização deste trabalho, de forma direta ou indireta.

A todos, nossos sinceros agradecimentos.