

BRINQUEDOTECA: UM ESPAÇO PARA BRINCAR E APRENDERMaria Sonia Resende Noletto¹Jane de Freitas Lopes²Meirielen Pereira da Silva³Elissandra de Lima Gouveia de Moraes³Iniss Pozzobom Costa Mews⁴

RESUMO: A proposta do presente artigo tem como base uma discussão sobre a importância da brinquedoteca no âmbito escolar e a influência da ludicidade no processo de ensino e aprendizagem. O objetivo central é apresentar a importância de ensinar por meio da ludicidade dentro do segmento da educação infantil e como os docentes visualizam a necessidade de um trabalho mais dinâmico na escola. Desta forma, nossa fundamentação teórica se baseia nos estudos realizados por Cunha (1994), Lakatos (2003), Santos (2011), entre outros estudiosos, com investigação de caráter exploratório, baseando-se em livros e referências que fundamentam a temática estudada. Acreditamos que para trabalhar com o aluno o lúdico, é importante se tornar lúdicos. Despertar o brincante dentro de si para refletir e desenvolver-se ludicamente. Quanto mais o lúdico fizer parte do dia a dia, mais se pode o compreender de uma forma significativa e dessa forma, ter maior entendimento para reconhecer o que é uma aula lúdica. Conclui-se que o trabalho por meio da ludicidade é importante para a sensibilização das crianças, principalmente da educação infantil.

Palavras-chave: Brinquedoteca. Ludicidade. Aprendizagem.

PLAYROOM: A PLACE TO PLAY AND LEARN

ABSTRACT: This article is based on a discussion about the importance of the playroom in schools and the influence of playfulness on the teaching and learning process. The central objective is to present the importance of teaching through playfulness within the early childhood education segment and how teachers see the need for more dynamic work at school. In this way, our theoretical foundation is based on studies by Cunha (1994), Lakatos (2003), Santos (2011), among other scholars, with exploratory research, based on books and references that support the theme studied. We believe that in order to work with students on play, it is

¹ Pós-graduada em Psicopedagogia Clínica e Institucional. Graduada em Pedagogia pelas Faculdades Unidas do Vale do Araguaia (UNIVAR). E-mail: mariasonia.m@gmail.com

² Pós-graduada em Psicopedagogia Clínica e Institucional. Graduada em Pedagogia pelas Faculdades Unidas do Vale do Araguaia (UNIVAR). E-mail: freitasjane432@gmail.com.

³ Graduada em Pedagogia pelo Centro Universitário UniCathedral. E-mail: meirielen.pereira@icloud.com

⁴ Mestranda no Programa de Pós-Graduação em Linguagem, Literatura e Interculturalidade da Universidade Estadual de Goiás (POSLLI/UEG). Especialista em Ciências da Educação – Psicopedagogia pelas Faculdades Integradas de Várzea Grande (FIV). Graduada em Pedagogia e em Letras/Inglês. Professora da Rede Municipal de Ensino de Barra do Garças-MT. Docente no Centro Universitário Cathedral – UniCathedral. E-mail: elissandra.moraes@unicathedral.edu.br

⁴ Mestranda no Programa de Pós-Graduação em Linguagem, Literatura e Interculturalidade da Universidade Estadual de Goiás (POSLLI/UEG). Pós-graduada em Fundamentos da Educação no Ensino Técnico e Tecnológico (UFMT). Graduada em Turismo pela UNEMAT e Letras-Inglês pela UFMT. Docente no Centro Universitário Cathedral – Unicathedral. E-mail: iniss.pozzobom@unicathedral.br.

important to become playful. To awaken the playful within them to reflect and develop playfully. The more that playfulness is part of everyday life, the more it can be understood in a meaningful way and thus have a greater understanding of what a playful lesson is. The conclusion is that working with playfulness is important for raising children's awareness, especially in early childhood education.

Keywords: Playroom. Playfulness. Learning.

1 INTRODUÇÃO

O presente estudo visa analisar a importância da brinquedoteca para o desenvolvimento e para a aprendizagem das crianças da pré-escola e dos anos iniciais do Ensino Fundamental I. E, assim, mostrar a brinquedoteca como um espaço que favorece a aprendizagem da criança na forma lúdica, que estimula o desenvolvimento motor e a criatividade das crianças dessa idade. Nessa perspectiva, o lúdico, em conjunto com a brinquedoteca torna-se uma oportunidade de desenvolvimento cognitivo no qual, brincando, as crianças experimentam, descobrem, inventam, aprendem e desenvolvem suas habilidades. Portanto, a brinquedoteca é um ambiente estruturalmente lúdico, voltado para a construção do conhecimento através dos jogos, dos brinquedos e das brincadeiras.

Justifica-se pela importância do ato de brincar no desenvolvimento da criança dentro do contexto escolar e o uso eficaz desta atividade lúdica em um espaço adequado para esta prática. Devendo este ser um lugar convidativo a explorar, a sentir, a experimentar. Um ambiente com cores nas paredes e no mobiliário, tendo à disposição brinquedos e jogos de forma organizada, que contribuam para o interesse da criança por esse espaço. Deste modo, acreditamos na possibilidade de trabalhar o ato de brincar em um espaço que oportunize esta prática, um ambiente que atenderá a necessidade crescente de proporcionar às crianças um espaço para estimular o desenvolvimento da criatividade, da expressividade e da sociabilidade. A atividade lúdica, portanto, fornece às crianças um maior e melhor desenvolvimento, seja ele cognitivo, motor, social ou afetivo, pois a criança ao brincar interage com outras crianças, estimulando a criatividade, a autoconfiança, a autonomia e a curiosidade, o que garante uma maturação na aquisição de novos conhecimentos.

Para granjear os objetivos propostos sobre a temática, utiliza-se como meio metodológico a pesquisa básica de cunho qualitativo por meio de uma análise exploratória de forma simples, o qual proporcionará a interpretação e a formulação das discussões sobre os aspectos e obra, a fim de ampliar e de comprovar acerca do conceito de polifonia presente na obra.

2 METODOLOGIA

Foi um estudo desenvolvido através de uma pesquisa bibliográfica e configura-se por meio de uma abordagem qualitativa. Essa abordagem é de grande importância, pois, segundo Godoy (1995, p. 69) “[...] proporciona um entendimento dos fatos a partir do ponto de vista do sujeito, a partir do seu estudo, trançando as informações e chegando a um entendimento”. Segundo Minayo (2001), a pesquisa qualitativa:

Trabalha com o universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, o que corresponde a um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos que não podem ser reduzidos à operacionalização de variáveis. Aplicada inicialmente em estudos de Antropologia e Sociologia, como contraponto à pesquisa quantitativa dominante, tem alargado seu campo de atuação a áreas como a Psicologia e a Educação. A pesquisa qualitativa é criticada por seu empirismo, pela subjetividade e pelo envolvimento emocional do pesquisador (MINAYO, 2001, p. 14 *apud* DINIZ *et al*, 2013).

Dessa forma, por se tratar de uma pesquisa bibliográfica, as discussões serão apresentadas ao longo do texto como citações e/ou estudos de autores que defendem a utilização da ludicidade no processo de ensino e aprendizagem. O presente estudo baseou-se em autores conceituados como Cunha (1994), BNCC (2017), Kishimoto (2006), Santos (1997), Vygotsky (1994), entre outros, para embasar e aprofundar esta pesquisa que, por meio de suas ideias e concepções, construiu-se a sua fundamentação. Segundo Gil (2008), A pesquisa bibliográfica

[...] é feita a partir do levantamento de referências teóricas já analisadas, e publicadas por meios escritos e eletrônicos, como livros, artigos científicos, páginas de *web sites*. Qualquer trabalho científico inicia-se com uma pesquisa bibliográfica, que permite ao pesquisador conhecer o que já se estudou sobre o assunto. Existem, porém, pesquisas científicas que se baseiam unicamente na pesquisa bibliográfica, procurando referências teóricas publicadas com o objetivo de recolher informações ou conhecimentos prévios sobre o problema a respeito do qual se procura a resposta (GIL, 2008, p.50).

Nesse sentido, segundo o autor, os exemplos mais característicos desse tipo de pesquisa são sobre investigações, sobre concepções que se baseia a análise das diversas posições acerca de um tema.

3 A BRINQUEDOTECA E A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NO CONTEXTO EDUCACIONAL

A importância do brincar na vida das crianças tem sido, há tempos, conhecida internacionalmente, evidenciada na Declaração Universal dos Direitos da Criança de 1959, onde consta que, para se ter uma infância feliz, “A criança deve desfrutar plenamente de jogos e brincadeiras, os quais deverão estar dirigidos para a educação; a sociedade e as autoridades públicas se esforçarão para promover o exercício desse direito “(7º Princípio). As garantias legais que constam na Declaração Universal dos Direitos da Criança (1959) foram promulgadas e adotadas pela ONU – Organização das Nações Unidas, e consideradas na elaboração do texto da Constituição Federal Brasileira (1988), expressa em seu Art. 227. Entretanto, é também um espaço passível de mudanças, que objetivem principalmente respeitar ainda mais os direitos da criança, inclusive o tão importante e significativo direito ao brincar. A brincadeira correlacionada ao processo de aprendizagem e entendida como atividade lúdica, é definida na ótica da BNCC (2017, p. 36):

O brincar no dia a dia de inúmeras maneiras, em espaços e tempos diversos, com parcerias diferentes, deve ser ampliado e diversificado o acesso das crianças a produções culturais, seus saberes, sua imaginação, criatividade, e experiências no campo das emoções, do corpo, sensorial, expressiva, cognitiva, social e nas relações.

Nessa perspectiva, o brincar se soma ao espaço do Currículo Comum Nacional juntos como parte dos direitos à educação e ao desenvolvimento de outros direitos. Quando consideramos as experiências e vivências dos alunos, alinhamos os conteúdos do currículo a esse conhecimento e assim garantimos o aprendizado.

Nesse aspecto, o professor deve refletir sobre sua prática educativa direta com as crianças, observando-as, orientando suas ações espontâneas, utilizando diversos tipos de jogos educativos no processo de ensino-aprendizagem. Ressaltando valores que reforçam sua prática como o valor estrutural, que dá suporte à construção da personalidade infantil, o valor da relação que desprende a criança para o contato com outras crianças, adultos, objetos e com o ambiente em geral para propiciar o estabelecimento de relações, e por fim valores lúdicos que no uso dos brinquedos e brincadeiras devem ser avaliados para verificar se os brinquedos e brincadeiras possuem qualidades que estimulem o aparecimento da ação lúdica, proposto pelo brincar aprendendo na brinquedoteca.

No entanto, a brinquedoteca é um ambiente estruturalmente lúdico, voltado para a construção do conhecimento através dos brinquedos e das brincadeiras, tornando-se um dos principais instrumentos pedagógicos facilitadores da aprendizagem. Considerando também que

a brinquedoteca estimula o processo de aprendizagem e de interação e, sem dúvida, o desenvolvimento da criança por meio da ludicidade traz grandes resultados. Ademais há a aprendizagem da autonomia, tornando-se um ambiente acolhedor e agradável para o desenvolvimento de habilidades e capacidades das crianças.

Vale ressaltar que a brinquedoteca é vista como um local de aprendizagem, onde as crianças resgatam o desejo e o prazer pelo brincar no contexto social e cultural. Para isso, há necessidade do profissional brinquedista, como organizador que cria um ambiente rico, saudável e prazeroso para o desenvolvimento e para a aprendizagem da criança em uma brinquedoteca. O brinquedista precisa gostar e estar comprometido com a sua profissão respeitando os valores e princípios na formação e compreensão do mundo da criança.

Acreditamos que o sucesso de uma brinquedoteca ocorrerá por conta do interesse do profissional, em buscar sair da rotina pouco estimulante e criando oportunidades, para que as crianças se preparem ludicamente no descobrir do saber. Diante do respectivo projeto, podemos notar a importância do lúdico na educação infantil e nos anos iniciais do Ensino Fundamental I, sabemos que é através das brincadeiras que o processo de ensino-aprendizagem acontece de forma espontânea e prazerosa para as crianças. Para tanto, é preciso tecer uma breve reflexão sobre a especificidade do projeto “Brinquedoteca: um espaço para brincar e aprender”.

4 A FUNÇÃO PEDAGÓGICA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA ESCOLA

Jogar e brincar são artifícios que as crianças usam para, a partir daí, construir sua própria realidade, saindo do mundo interior. Com a ajuda do jogo, o professor pode desenvolver atividades lúdicas que emergem da rotina que aumenta a interação professor-ensino. Portanto, na formação é um professor que atua como intermediário construindo o conhecimento das crianças.

Na Brinquedoteca, o potencial e as habilidades das crianças afloram de maneira natural, uma vez que elas não são forçadas a realizarem atividades que não gostam, ou que não lhes são interessantes. Além disso, o ambiente favorece a ludicidade, tão importante para a saúde mental do ser humano, resgatando um espaço para a expressão mais genuína do ser, o espaço do exercício da relação afetiva com o mundo, com as pessoas e com os objetos. A esse respeito, Santos (1997) afirma que:

O que se observa, na prática, contudo, é que esses estudos pouco têm influenciado na estruturação curricular, pois as instituições de ensino têm explorado de forma insuficiente e inadequada o jogo como recurso psicopedagógico. Em observações sobre o trabalho de professores com uso do lúdico em salas de aula, vários motivos foram elencados vindos desses educadores:

- a criança aprende melhor brincando;
- no jogo os mais inteligentes ajudam os mais fracos;
- o jogo torna a aula mais agradável e alegre;
- as atividades lúdicas possibilitam o desenvolvimento integral da criança, já que através destas atividades ela se desenvolve afetivamente, convive socialmente e opera mentalmente;
- brincar é uma necessidade básica da criança, assim como a nutrição, a saúde, a habitação e a educação;
- o jogo é essencial para a saúde física e mental;
- o jogo simbólico permite à criança vivências do mundo adulto e isso possibilita a mediação entre o real e o imaginário (SANTOS, 1997, p. 21).

Dessa forma, a ludicidade faz parte de um anseio humano em qualquer idade e não deve ser vista como mero entretenimento. Essa questão acabou se tornando uma grande área de estudo e pesquisa, e hoje há consenso sobre a grande importância do brincar. No entanto, essas atividades consistirão na realização de jogos, brincadeiras, brinquedos, lazer e recreação. Os educadores deverão compreender a importância dos jogos no desenvolvimento humano, bem como, avaliar as características e a classificação dos jogos e a aplicação deles na Educação Infantil, nos anos iniciais do Ensino Fundamental e nos diferentes espaços educativos, mas também, saber utilizar os materiais didáticos de acordo com as etapas do desenvolvimento da criança.

Os professores responsáveis pela utilização da brinquedoteca deverão acompanhar o desenvolvimento das atividades de seus alunos. Podemos dizer que o jogo é utilizado como ferramenta de educação emocional e moral e como estratégia para desenvolver a cidadania e a consciência emocional. Dessa forma, a diversão será trabalhada por meio de brinquedos e brincadeiras tradicionais resgatados da cultura de cada região. Compreendemos que a brinquedoteca se baseia no conceito do lúdico como recurso que facilita a aprendizagem e contribui para o desenvolvimento integral dos alunos.

Entendemos que ao criar um espaço onde alunos e professores possam aprender e reaprender a gerir o ato de brincar, despertando o jogador que há dentro deles, será importante dar bom uso a esta leitura para que relaxem e se soltem. Como educador e sua instituição, você poderá monitorar o desempenho dos alunos e os educadores irão avaliá-los neste ambiente onde as pessoas aprendem brincando. Assim, de acordo com Vygotsky (1994), acerca das atividades lúdicas:

As atividades lúdicas são ferramentas importantes não só para o desenvolvimento cognitivo da criança, como também em seu desenvolvimento social e afetivo, potencializando a capacidade de aprender ao socializar com o outro, haja vista que são sujeitos em contínua formação. Vygotsky traz aos nossos anseios ainda que é brincando bastante que a criança

vai aprendendo a ser um adulto consciente, capaz de participar e engajar-se na vida de sua comunidade (VYGOTSKY, 1994, p. 82-83)

Nessa perspectiva, a aprendizagem infantil se torna efetiva se os jogos e as brincadeiras estiverem ligados a atividades que fazem parte da vida real. Fundamentando-se na relevância das brincadeiras com as crianças, possibilitando boas lembranças no que tange ao tempo que era mais valorizado o processo de construção e reconstrução de brinquedos e diferentes brincadeiras, onde o mais relevante era o resgate da cultura na constituição de grupos. O brincar é mais do que uma atividade sem consequência para a criança. Brincando, ela não apenas se diverte, mas recria e interpreta o mundo em que vive, se relaciona com este mundo.

Dessa forma, os jogos e brincadeiras incorporados à alfabetização carregam consigo o poder de transformação, mudando o comportamento social, cognitivo e físico. Portanto, os professores que estão bem-preparados para o novo ambiente educacional promoverão uma educação que apoie a aprendizagem e o desenvolvimento.

Através do jogo pode-se despertar na criança um espírito de companheirismo, cooperação e autonomia. A criança precisa interagir de forma coletiva, ou seja, precisa apresentar seu ponto de vista, discordar, apresentar suas soluções. É necessário também criar ambiente propício e incentivar as crianças a terem pensamento crítico e participativo, fazendo parte das decisões do grupo. Sobre isso, Kishimoto (2006, p. 23), argumenta que:

Por intermédio dos jogos e das brincadeiras os alunos podem ser protagonistas de diferentes papéis, situação esta que posteriormente vai traduzir-se na afirmação da personalidade. O homem não deveria perder nunca sua capacidade lúdica, já que a construção da realidade não se completa nunca. É fato de que um indivíduo que durante o período de sua infância tenha praticado e produzido jogos e brincadeiras, sentir-se-á livre para modificar a sua realidade com seus próprios intentos, chegando quando estiver na fase adulta, se mostrar com espírito de solidariedade com os outros, evidenciando otimismo, comprometendo com a realidade e principalmente, se mostrando capaz de vivenciar as inúmeras possibilidades apresentadas.

A realização de jogos pedagógicos tais como: Havaianas Matemáticas; Havaianas da Leituras; Compreensão Leitora; Campo das Multiplicações; Aquário da Leituras de Frases; Acerte a chave; Abóbora da Multiplicação; Tabuada da Matemática; Serenata da Leitura; Primavera da Leitura; Pipoquinhas silábicas; Sonho da Tabuada; Pipoca número de sílabas; Fantasmas das Multiplicações; Palavra dentro da palavra; Quebra-cabeça da Tabuada; Geladinho da Leitura; Jogo de Rimas; Abelhinhas silábicas; Batata das sílabas; Copa de Frases; Cogumelos silábicos; Segmentação de Frases para a aprendizagem dos alunos com isso seu

diferencial busca permitir a compreensão de que o mundo está cheio de possibilidades e oportunidades para a expansão da vida com alegria, emoção, prazer e vivência grupal.

Atividades lúdicas como o boliche; a produção de massinha; brincando com quebra-cabeça. Brincadeiras dirigidas com regras simples: Cobra-cega; Andar de trem; Põe a mão na cabeça; Vamos passear (jogo simbólico); Dança da cadeira; Dança com bexigas; Jogo da memória com animais; Mímicas: rir, chorar, dar gargalhadas, fazer caretas, piscar. Dançar; identificar formas: quadrado, círculo, triângulo, retângulo de olhos vendados e sem vendar; identificar cores. Portanto, é real afirmar que a brinquedoteca é importante, não só porque a criança fica alegre, mas quando estamos vivendo-a, direta e reflexivamente, estamos indo além da sua representação simbólica de vida. Todas as experiências relacionadas ao projeto promovem a alegria e o desenvolvimento das habilidades infantis, afinal, são estas as finalidades do jogo: brincadeira e brinquedo, e quando esta finalidade é atingida, a estrutura de como se pode jogar assume uma qualidade muito específica: torna-se uma ferramenta de aprendizagem que mantém uma constância de forma a dar prazer e de continuar sendo eterno.

Diante disso, a utilização de jogos educativos é muito importante para situações de ensino-aprendizagem e de desenvolvimento infantil. Se consideramos que as crianças em processos interativos, aprendem intuitivamente e adquirem percepções espontâneas, os jogos desempenham um papel essencial no seu desenvolvimento. Nesse sentido, o autor destaca: possibilitar a ação intencional (afeto), a construção de representações mentais (cognição), a manipulação de objetos e a execução de ações sensório-motoras (físicas), e as trocas nas interações (sociais), o jogo considera diferentes formas de representação da criança ou de suas diferentes inteligências que contribuem para a aprendizagem e para o desenvolvimento infantil (KISHIMOTO, 2006, p. 36).

Diante disso, o desempenho do jogo passa a se relacionar não só com o resultado, mas também com a diversão, a alegria e a interação entre as crianças. É por isso que se acredita que a ludicidade na sala de aula abre espaço para atividades divertidas e criativas.

Compreender a subjetividade da criança é essencial para facilitar a construção e seu desenvolvimento como sujeito social, cultural e histórico. O brinquedo, neste contexto, desempenha um papel importante, pois, ao brincar, a criança desenvolve prazer e conhecimento ao mesmo tempo.

Segundo Kishimoto (2006, p.16), o jogo pode ser visto como “[...] o resultado de um sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social; um sistema de regras; e um objeto”. Sendo assim, os jogos são fontes de alegria e de prazer na vida da criança que se fundamentam no exercício da liberdade e, por isso, representam a conquista de quem pode

sonhar, sentir, decidir, cooperar, aventurar e agir, com garra para superar os desafios da brincadeira, em que recria o tempo, o lugar e os objetos a sua volta.

Pode-se dizer que o bom jogo não é aquele que a criança pode dominar corretamente, o interessante é que cada criança possa brincar de maneira lógica desafiando suas capacidades de raciocinar para que, assim, o jogo possa desenvolver um contexto estimulador para suas atividades mentais e ampliar suas possibilidades de cooperação proporcionando o desenvolvimento cognitivo e social.

No universo educacional, e principalmente no universo infantil, os jogos e brincadeiras caracterizam-se como um fato importante que promove a educação baseada nos princípios da ludicidade e prima pela formação geral dos alunos. As crianças saem do seu mundo de fantasia e se desenvolvem através da brincadeira, permitindo-lhes criar e se adaptar a uma nova realidade respeitando sua individualidade (KISHIMOTO, 2006). Sobre isso, o autor acrescenta que:

O jogo é um instrumento pedagógico muito significativo. No contexto cultural e biológico é uma atividade livre, alegre que engloba uma significação. É de grande valor social, oferecendo inúmeras possibilidades educacionais, pois favorece o desenvolvimento corporal, estimula a vida psíquica e a inteligência, contribui para a adaptação ao grupo, preparando a criança para viver em sociedade, participando e questionando os pressupostos das relações sociais tais como estão postos (KISHIMOTO, 2006, p. 26).

Logo, a implementação do jogo em sala de aula proporciona oportunidades aos alunos vir a se expressar além de se sentir útil, feliz e satisfeito, participar de momentos criativos onde possam se expressar com alegria, através do brincar como elemento fundamental da vida cotidiana. Nesse sentido, o professor precisa desempenhar o seu papel nos jogos: organizar o espaço, o tempo, o conteúdo e os argumentos da ação focado em brincar, intervindo propositalmente, fornecendo materiais significativos, acrescentando cultura lúdica e enriquecendo a imaginação da criança. Por isso, se torna interessante que o professor intervenha na atividade lúdica para estimular atividades mentais, sociais e psicomotoras, esclarecendo dúvidas, fortalecendo laços afetivos entre as crianças, o que faz avançar em seu desenvolvimento e aprendizagem.

Dessa forma, proporcionar jogos e brincadeiras aos alunos é um passo importante, por meio de desenvolvimento de projetos relacionados à ludicidade na Educação Infantil.

A presença de conteúdo de jogo no treinamento é fundamental para a formação de professores, pois a educação lúdica deve permitir aos futuros professores que se conheça como

pessoa, conheça suas possibilidades e limites, abra novos horizontes a fim de ter uma compreensão clara da importância das brincadeiras e dos brinquedos na vida infantil.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste estudo buscamos demonstrar a brinquedoteca como um espaço para brincar e aprender sendo um ambiente necessário para a criança desenvolver livremente sua coordenação motora e imaginação, através da manipulação dos brinquedos e das brincadeiras, valorizando o desempenho a partir desta prática e de atitudes espontâneas das crianças. Assim, os diferentes tipos de brinquedotecas objetivam a sociabilidade e o desenvolvimento de potencialidades das crianças.

Durante o estudo sobre o desenvolvimento infantil, percebemos a importância da ludicidade nos currículos. Na atividade lúdica, as crianças são motivadas ou levadas a um novo caminho, ajudando-as a compreender o conteúdo apresentado pelos professores. Relacionado a isso, a ludicidade como atitude pedagógica justifica-se pelo fato de que o educador, ao explorar, aprender e experimentar diferentes abordagens para brincar na educação, acredita que o conhecimento pode ser construído a partir do universo infantil. Tal conhecimento se manifesta e se desenvolve à medida que a criança se expande ao seu repertório cultural e social.

Sob essa ótica, um jogo é uma atividade lúdica que deve ser vista como uma técnica que pode ser aplicada para expandir ainda mais a visão dos professores e proporcionar aos alunos novas oportunidades de aprendizagem. Assim, é importante desenvolver novos métodos de ensino ao longo dos anos, que contemplem aspectos individuais e coletivos das crianças.

A contribuição deste estudo está no fato de buscar a melhoria do ensino-aprendizagem da criança quanto à sua linguagem, o seu pensamento, a sua socialização, a sua iniciativa e a sua autoestima, preparando-se para ser um cidadão capaz de enfrentar desafios e de participar de um mundo melhor. Os jogos, as brincadeiras e os brinquedos nas suas diversas formas, auxiliam no processo de ensino-aprendizagem, tanto no desenvolvimento psicomotor, isto é, no desenvolvimento da motricidade fina e ampla, bem como no desenvolvimento de habilidades do pensamento, como a imaginação, a interpretação, a tomada de decisão, a criatividade, o levantamento de hipóteses, a obtenção e a organização de dados e a aplicação dos fatos e dos princípios às novas situações que, por sua vez, acontecem quando jogamos, quando obedecemos as regras, quando vivenciamos conflitos numa competição.

Concluimos que o sucesso de uma brinquedoteca ocorrerá por conta do interesse do profissional em buscar sair da rotina pouco estimulante, criando, assim, oportunidades para que as crianças cresçam ludicamente ao descobrir novos saberes.

REFERÊNCIAS

BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR – BNCC. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf.

BRASIL. Secretaria de Educação Básica. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC, SEB, 2018.

CUNHA, Nylse Helena Silva. Brinquedoteca: um mergulho no brincar. 4. ed. São Paulo: Aquariana, 2007.

KISHIMOTO, T. M. O jogo e a educação infantil. In: KISHIMOTO, T. M. (org.). Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo, Cortez, 2006.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos. 14. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.

VYGOTSKY, L.S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1994.