

EXPLORANDO JOGOS LÚDICOS NO ENSINO DE BIOLOGIA

EXPLORING PLAYFUL GAMES IN BIOLOGY TEACHING

 <https://doi.org/10.63330/aurumpub.028-020>

Evaldo Enos Leite

Graduando em Licenciatura em Ciências Biológicas
 Universidade Estadual do Piauí (UESPI)

Piripiri- PI, Brasil

LATTES: <http://lattes.cnpq.br/1901808492204633>

Francisca Maria da Silva

Graduanda em Licenciatura em Ciências Biológicas
 Universidade Estadual do Piauí (UESPI)

Piripiri- PI, Brasil

LATTES: <http://lattes.cnpq.br/2271983407420087>

Conceição de Maria Carvalho Mendes

Doutora em Administração pela UNINTER, mestre em Administração pela Universidade Federal da Paraíba (UFPB), especialista em Filosofia Contemporânea e graduada em Filosofia pela Universidade Federal do Piauí (UFPI). Docente da Universidade Estadual do Piauí (UESPI), Teresina-PI, Brasil

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8863-7396>

LATTES: <http://lattes.cnpq.br/8616548857578873>

Roselis Ribeiro Barbosa Machado

Doutora em Geografia pela Universidade Federal de Pernambuco (UFPE)
 Docente do Centro de Ciências da Natureza (CCN), Coordenação de Biologia
 Universidade Estadual do Piauí (UESPI), Teresina - PI, Brasil

E-mail: roselisribeiro@ccn.uespi.br

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4757-1834>

LATTES: <http://lattes.cnpq.br/1591841491435148>

Alexandra Ribeiro Machado

Gestora Ambiental (IFPI), Especialista em Ciências Ambientais e Saúde (FAEME)
 Mestranda em Propriedade Intelectual e Transferência de Tecnologia para Inovação

Universidade Federal do Piauí (UFPI), Teresina - PI, Brasil

LATTES: <http://lattes.cnpq.br/5862887086913588>

Valéria Célia Lima Lopes Barros

Pedagoga (UESPI), Especialista em Educação Profissional Integrada a Educação
 de Jovens e Adultos (IFPI), Teresina - PI, Brasil

LATTES: <http://lattes.cnpq.br/6598294803179311>



RESUMO

O presente artigo tem como objetivo geral analisar o impacto do uso de jogos lúdicos no ensino aprendizagem de ciências biológicas; e como objetivos específicos, avaliar a eficácia dos jogos lúdicos como ferramenta de aprendizagem; identificar os tipos de jogos lúdicos mais adequados para diferentes conceitos biológicos e faixas etárias; e verificar a implementação de atividades baseadas em jogos lúdicos. Este artigo utilizou uma abordagem bibliográfica em livros, artigos de revistas científicas, periódicas. Será realizado um levantamento bibliográfico para revisão da literatura sobre o uso de jogos no ensino de biologia. Em conclusao pode-se deduzir que as brincadeiras, assim como os jogos devem fazer parte da educação, uma vez que a criança quando passa a ser inserida no ambiente escolar além do seu conhecimento de mundo que já traz do seu convívio familiar e social, esta deve se completar com os saberes sistematizados da educação formal. Haja vista, que a criança precisa ampliar sua socialização, esta se dará ainda mais de forma acentuada quando ela começa a conviver com pessoas que diferem do seu ambiente familiar; no tocante ao seu desenvolvimento psicológico e de aprendizagem.

Palavras-chave: Jogos e brincadeiras; Eficácia; Aprendizagem.

ABSTRACT

The general objective of this article is to analyze the impact of the use of recreational games in the teaching and learning of biological sciences; and the specific objectives are to evaluate the effectiveness of recreational games as a learning tool; to identify the types of recreational games that are most appropriate for different biological concepts and age groups; and to verify the implementation of activities based on recreational games. This article used a bibliographic approach in books, articles from scientific journals, and periodicals. A bibliographic survey will be carried out to review the literature on the use of games in the teaching of biology. In conclusion, it can be deduced that games and games should be part of education, since when children are inserted in the school environment, in addition to their knowledge of the world that they already have from their family and social life, they must complete this knowledge with the systematized knowledge of formal education. Given that children need to expand their socialization, this will be even more pronounced when they begin to live with people who are different from their family environment; regarding their psychological and learning development.

Keywords: Games and play; Effectiveness; Learning.



1 INTRODUÇÃO

No contexto educacional, a utilização de jogos lúdicos tem se destacado como uma estratégia eficaz para engajar os alunos, promover a aprendizagem significativa e tornar o ensino mais dinâmico. Especialmente no ensino de biologia, onde conceitos abstratos e complexos podem ser desafiadores para os alunos, os jogos oferecem uma maneira interativa e envolvente de explorar tais conceitos. Este pré-projeto propõe uma investigação sobre a eficácia do uso de jogos nas aulas de biologia no ensino fundamental e médio.

A biologia é uma disciplina vasta e diversificada, que abrange desde a anatomia básica até os princípios da genética e da ecologia. Para muitos alunos, compreender esses conceitos pode ser uma tarefa árdua, especialmente quando apresentados de maneira tradicional, com foco em textos e palestras expositivas. Os jogos lúdicos oferecem uma alternativa atraente e interativa, permitindo que os alunos experimentem e apliquem os conceitos biológicos de uma forma prática e divertida. Além disso, os jogos incentivam a colaboração, o raciocínio crítico e a resolução de problemas, habilidades essenciais para o sucesso acadêmico e profissional.

A princípio, de maneira mais abrangente, se pode colocar que as ações lúdicas são todas as atividades que envolvem as brincadeiras, os jogos e os brinquedos e que levam os indivíduos a experimentarem novas descobertas, a desenvolverem a capacidade criadora e assim interagir e transformar a realidade que os rodeiam.

Neste contexto o presente artigo tem como questão norteadora investigar na visão dos autores da literatura estudada qual o impacto do uso de jogos lúdicos no ensino aprendizagem de ciências biológicas; e como objetivos específicos, avaliar a eficácia dos jogos lúdicos como ferramenta de aprendizagem?

Para responder essa questão de pesquisa bibliográfica utilizou-se como objetivo geral analisar o impacto do uso de jogos lúdicos no ensino aprendizagem de ciências biológicas; e como objetivos específicos, avaliar a eficácia dos jogos lúdicos como ferramenta de aprendizagem; identificar os tipos de jogos lúdicos mais adequados para diferentes conceitos biológicos e faixas etárias; e verificar a implementação de atividades baseadas em jogos lúdicos.

2 MATERIAIS E MÉTODOS

Este artigo utilizou uma abordagem bibliográfica em livros, artigos de revistas científicas, periódicas. Será realizado um levantamento bibliográfico para revisão da literatura sobre o uso de jogos no ensino de biologia. Serão coletados conhecimentos sobre jogos por meio de uma revisão bibliográfica (GIL, 2010).

Para Gil (2010), o objetivo da pesquisa bibliográfica é encontrar todas as fontes relevantes sobre o tema escolhido e ler essas fontes para compreender melhor o assunto. É importante realizar uma pesquisa



bibliográfica cuidadosa antes de iniciar qualquer projeto de pesquisa. Nesse contexto constata-se que a pesquisa bibliográfica conta com um acervo rico de conhecimentos importantes para a pesquisa científica.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Na visão de (Cunha, 1994 apud Silva, 2006, p.78) “Na história da humanidade encontramos, a ludicidade como atividade que sempre esteve presente na vida do ser humano e, em especial, na vida da criança, esta é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não deve ser vista apenas como diversão”. Nestes termos, pontua-se que as práticas lúdicas acompanham o desenvolvimento do homem a muito tempo, facilitando bastante o seu crescimento pessoal, social e cultural, em especial das crianças. Por estas características, o lúdico deve ter um lugar de destaque nas práticas pedagógicas voltadas para a educação.

Assim, acredita-se que a ludicidade é inerente ao homem, sendo uma maneira de interação coletiva e pessoal entre as pessoas. Nas palavras de (Santo

Agostinho, 1996 apud Lima, 2013, p.32) “O lúdico é eminentemente educativo no sentido em que constitui a força impulsora de nossa curiosidade a respeito do mundo e da vida, o princípio de toda descoberta e toda criação”. Segundo Pereira (2002) apud Lima (2013, p.45):

As atividades lúdicas não se restringem ao jogo e a brincadeira, mas incluem atividades que possibilitam momentos de alegria, entrega e integração dos envolvidos. [...] Possibilita a quem as vivencia, momentos de encontro consigo e com o outro, momentos de fantasia e de realidade, de ressignificação e percepção, momentos de autoconhecimento e conhecimento do outro, de cuidar de si e olhar para o outro, momentos de vida, de expressividade.

Nestes termos, pontua-se a ludicidade como uma atividade que proporciona a interatividade entre seus envolvidos, causando-lhes sensações diversas. Ele, por meio das brincadeiras e jogos leva a criança reconhecer melhor sua personalidade, suas preferências, seus medos, suas angustias, entre outras sensações, ocasionando um crescimento cognitivo com mais qualidade.

Na concepção de Rubem Alves (1987) apud Lima (2013) as práticas lúdicas por estarem intimamente relacionadas à satisfação e prazer fazem com que a capacidade de criar e de imaginar fique mais aflorada, abrindo sempre novas possibilidades para a aquisição de novos conhecimentos.

A utilização do lúdico como uma estratégia para melhorar a qualidade do que é ensinado em sala de aula e assim proporcionar uma educação com mais qualidade e significado está intimamente relacionada à prática pedagógica do educador. A este respeito (Santos, 2002 apud Lima, 2013, p.52) coloca que “está relacionado ao professor, que deve apropriar-se de subsídios teóricos que consigam convencê-lo e sensibilizá-lo sobre a importância da referida atividade para a aprendizagem e para o desenvolvimento da



criança. Haja vista, que a criança ao brincar, ao jogar, ao fazer uso de brinquedos aprende a assimilar e respeitar normas, facilitando seu relacionamento com o outro e consigo mesmo.

Em função do que foi visto, evidencia-se ser essencial a necessidade de colocar as atividades lúdicas como uma prática indispensável para o sucesso da educação. Os conhecimentos que são adquiridos por meio do lúdico são mais consistentes e por conta deste e de outros pontos positivos traz ganhos significativos para a vida dos alunos, desenvolvendo neles os aspectos físicos, emocionais, mentais e comportamentais de forma mais satisfatória.

O jogo é outro elemento lúdico que contribui muito para o desenvolvimento educacional e social da criança. Através dos jogos as crianças entram em contato com materiais e objetos concretos, criando desta forma um ambiente propício para o aprendizado e absorção de novos conhecimentos, como também apreendem a lidarem com situações que envolvem regras, respeito, solidariedade, cooperação e interatividade. Portanto, o jogo, não somente como instrumento pedagógico, mas também como prática socializadora é uma ferramenta indispensável para a ampliação dos saberes nas crianças.

Neste sentido, coloca-se um valor pedagógico nas atividades que envolvem jogos, pois de forma simultânea o jogo diverte e educa, causando uma ampliação de conceitos nos mais variados campos do conhecimento. Garcia (1993) apud Nascimento; Iurk (2008) afirma que os jogos têm um papel fundamental no processo de desenvolvimento. Através das atividades recreativas com jogos as crianças menores, que estão iniciando o processo de alfabetização, passam para as etapas seguintes do processo educativo, mais seguras, autônomas, criativas e mais participativas.

Segundo Jesus (2010), o jogo lúdico permite a criação de ações e normas, através das quais as crianças aprendem a lidarem com as perdas e as vitórias. Por isso, diz-se que o jogo lúdico pode ser definido como um jogo construtivo, pois implica numa ação individualizada, onde o sujeito age sobre o real e assim desenvolve sua capacidade física e cognitiva. Ainda na visão da mesma autora, o jogo para ser vantajoso ao processo educacional precisa considerar alguns aspectos, como: permitir que a criança ao participar deste tipo de atividade possa avaliar seu próprio desempenho, buscar a participação ativa de todos, como também ser uma atividade interessante, que desperte o interesse das crianças e conter desafios e estímulos variados.

Em suma, coloca-se o jogo em suas diferentes manifestações como uma ferramenta indispensável no período da educação, pois através do mesmo a aquisição do conhecimento pela criança torna-se mais prazeroso. Com o jogo é possível trabalhar a criança como um todo, no aspecto cognitivo, cultural, emocional, social e físico motor.

A ludicidade na educação tendo como suporte os jogos e as brincadeiras quando utilizados de forma lúdica bem planejada tem a proporção de auxiliar o docente na sua prática pedagógica permitindo que sua aula seja informativa, e ao mesmo tempo interessante que permite a ampliação cognitiva em conjunto com a possibilidade de aprender brincando. “O trabalho com jogos, com brincadeiras [...] pode ser um caminho



para a construção do conhecimento da criança na fase préescolar” (Cória-Sabine; Lucena, 2004, p.10). Quando o processo cognitivo tem como suporte a utilização de jogos e brincadeiras ocorrem uma mistura satisfatória de aprendizagens por conta da interrelação que existe, pois a criança aprende participando de sua aprendizagem que é realizada por ela em cada situação educativa que lhe é ofertada. Como assinala Cória-Sabine, Lucena, (2004, p.10):

“Acredito que é possível unir o movimento com o conhecimento e que a recreação pode ser uma grande colaboradora no desenvolvimento e no aprofundamento dos conteúdos de sala de aula, em que a criança não sinta como as tarefas escolares impostas pelo professor.”

Neste sentido, confere-se que a partir da recreação os alunos tem a oportunidade de se entregar a aprendizagem de maneira mais acentuada, uma vez que os conteúdos passados pelo professor não serão impostos, mas sim ofertados aos seus alunos, dando-lhes a oportunidade de também acrescentar suas opiniões, interferindo assim, no processo de ensino aprendizagem. Neste sentido comprehende-se que uma aula recreativa não é apenas uma aula e sim, uma oportunidade de interrelação de trocas de experiências que devem ser sempre oportunizadas ao longo do processo educativo.

Os jogos na educação devem ser coordenados pelo professor podendo ser livres e dirigidos. A primeira o educador deve oportunizar ao educando a oportunidade de escolher qual brincadeira este se interessa, mas cabe ressaltar que o docente deve estar sempre atento a cada atividade, por conta que ela contém continuamente habilidades a serem atingidas. Já em torno das dirigidas o professor diz qual brincadeira será feita e delineia cada objetivo que intenciona que seus alunos consigam atingir no decorrer desta ação. Ressalta-se ainda que tanto a atividade livre como a dirigida, estão sempre se completando, pois as duas se processam de forma interligadas, uma vez que os alunos e professor tem uma relação de companheirismo. Segundo Jesus (2010, p.9):

No convívio escolar o brincar pode ser livre ou coordenado. Apesar de muitas vezes acontecer de forma interligada, existe uma diferença entre as duas formas de brincar. Quando se utiliza o brincar livre é de forma espontânea, em que a criança decide qual brincadeira vai participar sem mediação do professor. Já as brincadeiras coordenadas, o professor atua como mediador, com o objetivo de promover integração e participação das crianças envolvidas. Essa integração vai auxiliar no processo de desenvolvimento dos sentimentos de respeito, confiança, conhecimento e envolvimento social e cultural. Assim como oportunizar situações em que a criança venha a conhecer diferentes materiais, objetos e brinquedos entes não conhecidos.

Diante de tal afirmativa a brincadeira quando livre permite ao alunado a compreensão de que ele pode opinar a respeito do seu processo de ensinoaprendizagem por conta da percepção de que ele é capaz de escolher e fazer todas as etapas que cada brincadeira ou jogo. Assim como também, é notado por todos que eles tem desejos e que estes são atendidos e respeitados, pois o professor lhe dar a oportunidade de



escolha e autonomia e tal atitude tomada pelo professor solidifica a relação professor-aluno que será sentida no seu processo de cognição.

Desta forma, as atividades lúdicas pautadas nas brincadeiras e jogos, desenvolvem nas crianças aspectos sociológico, psicológico e antropológico, como bem comenta Cória-Sabine; Lucena, (2004, p.28):

Na abordagem sociológica, os aspectos analisados nas brincadeiras são: o processo de socialização, a interação entre as crianças, as formas de participação de cada elemento, o desempenho de papéis, o nível de aceitação de cada participante do grupo lúdico, as atitudes e os preconceitos, o surgimento de lideranças [...]. Na abordagem psicológica, as brincadeiras são analisadas de acordo com o significado dos objetos e das ações para cada criança, das expectativas, do grau de esforço realizado para que as ações sejam valorizadas pelo grupo, dos papéis desempenhados. [...]. Na abordagem antropológica, procura-se acompanhar a trajetória dos jogos infantis em relação às influências éticas, à zona de dispersão, às variações que ocorrem em virtude de tempos e espaços [...].

No tocante as brincadeiras e jogos impostos pelo educador esse também será satisfatório, por conta da oportunidade que o discente terá em realizar uma atividade monitora a fim de atingir metas, tanto pessoais como educativas, por conta do planejamento realizado pelo professor no tocante as habilidades que ele quer que seus alunos atinjam ocorre uma reciprocidade, tendo em vista que cada atividade realizada pelo aluno em que o professor é o mediador, os envolvidos se dão a oportunidade de experimentar, conhecer novos materiais e trocar conhecimentos juntos, de forma viva e contínua.

O jogo é outro elemento lúdico que contribui muito para o desenvolvimento educacional e social da criança. Através dos jogos as crianças entram em contato com materiais e objetos concretos, criando desta forma um ambiente propício para o aprendizado e absorção de novos conhecimentos, como também apreendem a lidarem com situações que envolvem regras, respeito, solidariedade, cooperação e interatividade. Portanto, o jogo, não somente como instrumento pedagógico, mas também como prática socializadora é uma ferramenta indispensável para a ampliação dos saberes nas crianças.

Neste sentido, coloca-se um valor pedagógico nas atividades que envolvem jogos, pois de forma simultânea o jogo diverte e educa, causando uma ampliação de conceitos nos mais variados campos do conhecimento. Garcia (1993) apud Nascimento; Iurk (2008) afirma que os jogos têm um papel fundamental no processo de desenvolvimento infantil. Através das atividades recreativas com jogos as crianças menores, que estão iniciando o processo de alfabetização, passam para as etapas seguintes do processo educativo, mais seguras, autônomas, criativas e mais participativas.

Segundo Jesus (2010), o jogo permite a criação de ações e normas, através das quais as crianças aprendem a lidarem com as perdas e as vitórias. Por isso, diz-se que o jogo é construtivo, pois implica numa ação individualizada, onde o sujeito age sobre o real e assim desenvolve sua capacidade física e cognitiva. Ainda na visão da mesma autora, o jogo para ser vantajoso ao processo educacional precisa considerar alguns aspectos, como: permitir que a criança ao participar deste tipo de atividade possa avaliar seu próprio



desempenho, buscar a participação ativa de todos, como também ser uma atividade interessante, que desperte o interesse das crianças e conter desafios e estímulos variados.

Em suma, coloca-se o jogo em suas diferentes manifestações como uma ferramenta indispensável no período da educação infantil, pois através do mesmo a aquisição do conhecimento pela criança torna-se mais prazeroso. Com o jogo é possível trabalhar a criança como um todo, no aspecto cognitivo, cultural, emocional, social e físico motor.

No que concerne a educação escolar sabe-se que quando a criança passa a frequentar a escola ela tem a oportunidade de conviver com outras crianças de mesma ou de diferente faixa etária, o que proporciona às mesmas, a chance de trocar experiências, conviver com diferenças, construir e reconstruir seu conhecimento e socializar-se, pois a criança é uma pessoa que está passando por processos cognitivos que devem ser estimulados para concretizar aprendizagem futuras, visto que, o conhecimento é construído e modificado todos os dias. Como é pontuado pelo Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil – RECNEI (1998, p.21):

A criança é um ser social que nasce com capacidades afetivas, emocionais e cognitivas. Tem desejo de estar próxima às pessoas e é capaz de interagir e aprender com elas de forma que possa compreender e influenciar seu ambiente. Ampliando suas relações sociais, interações e formas de comunicação, as crianças sentem-se cada vez mais seguras para se expressar, podendo aprender, nas trocas sociais, com diferentes crianças e adultos cujas percepções e compreensões da realidade também são diversas.

De acordo com o que foi pontuado comprehende-se que através da socialização a criança tem a oportunidade de aprimorar sua capacidade sócio afetiva, emocional e cognitiva, pois o convívio oportuniza às mesmas a liberdade, a participação, a interrelação criança-criança e criança-adulto. Sendo assim, percebe-se nitidamente que a inserção da criança na educação infantil lhe permite desenvolver-se conforme cada fase de maturação biológica do seu organismo.

Na visão de Maluf (2019, p.42), “As atividades lúdicas são instrumentos pedagógicos altamente importantes, mais do que entretenimento, são um auxílio indispensável para o processo de ensino aprendizagem, pois propiciam a obtenção de informações em perspectiva e dimensões que perpassam o desenvolvimento do educando”. Portanto, a ludicidade é uma tática insubstituível para ser empregada como estímulo ao aprimoramento do conhecimento e no progresso das diferentes habilidades.

Por conseguinte, para que a criança passe por cada momento de sua aprendizagem da melhor forma possível é pertinente que o educador procure meios que auxiliem nesse processo e uma das maneiras bastante significativa é a utilização da metodologia lúdica em suas aulas, uma vez que a ludicidade permite ao professor trabalhar as habilidades dos alunos de forma mais afetiva, interativa que proporciona aos



envolvidos a oportunidade de apreender de maneira mais satisfatória brincando. Como é pontuado por Jesus (2010, p.1):

É muito importante valorizar o momento da brincadeira do educando. O brincar na área da educação proporciona não só um meio real de aprendizagem como permite que os educadores desenvolvam sua percepção e aprendam um pouco mais sobre as crianças e suas necessidades, tornando-se capazes de compreender como elas se encontram em sua aprendizagem e desenvolvimento geral, obtendo o ponto de partida para promover novas aprendizagens de forma cognitiva e afetiva.

Consoante a presente colocação, evidencia-se que ao adotar a atividade lúdica como metodologia pedagógica a criança aprende de maneira ativa, tendo em vista que ela participa ativamente na construção de sua aprendizagem e o professor através desta atitude, tem a oportunidade de perceber em qual ponto da aprendizagem a criança precisa ser mais trabalhada, quais suas aptidões, suas dificuldades e, a partir deste diagnóstico pedagógico o docente irá propor outras atividades que busquem desenvolver ainda mais as habilidades dos seus alunos.

Para Dellabona e Mendes (2004, p.8):

Entende-se que educar ludicamente não é jogar lições empacotadas para o educando consumir passivamente. Educar é um ato consciente e planejado, é tornar o indivíduo consciente, engajado e feliz no mundo. É seduzir os seres humanos para o prazer de conhecer. É resgatar o verdadeiro sentido da palavra “escola”, local de alegria, prazer intelectual, satisfação e desenvolvimento.

Tendo em vista a presente colocação, entende-se que a prática da ludicidade não deve ser utilizada de forma mecânica e engessada haja vista, que educar tendo como base a proposta lúdica permite que o ambiente educativo seja acolhedor, aspire desejos, sonhos, liberdade, autonomia, criatividade nos educandos. Como é ressaltado por Dellabona e Mendes (2004, p.9):

A educação lúdica contribui para a formação da criança, possibilitando um crescimento saudável, um enriquecimento permanente integrando-se ao mais alto espírito democrático enquanto investe em uma produção séria de conhecimento. A sua prática exige participação franca, criativa livre, crítica promovendo a interação social e tendo em vista o forte compromisso de transformação e modificação do meio.

Em decorrência do exposto percebe-se nitidamente a importância que a proposta lúdica tem no tocante ao processo educativo, ou seja, o desenvolvimento cognitivo da criança é desenvolvido de maneira bastante eficaz e de forma contínua e completa, por conta da dinâmica que cada atividade pode proporcionar, pois uma atividade lúdica pode trabalhar na criança diferentes habilidades ao mesmo tempo, como seu social com a interação com as outras crianças e com os adultos envolvidos, sua autonomia, sua cognição, coordenação motora fina e grossa, controle emocional, respeito às diferenças, dentre outros.



Os jogos e brincadeiras são ferramentas indispensáveis nos primeiros anos de escolaridade da criança e que deve ter continuidade nos anos posteriores, cabendo ao professor adaptá-la a cada faixa etária.

Sobre essa temática, relata Kishimoto (2010, p.32):

As atividades lúdicas contribuem no desenvolvimento intelectual da criança, levando-a a desenvolver seu lado emocional e a ter o domínio e conceitos no seu pensar e agir. Por isso, que essas atividades devem ser bem elaboradas para serem inseridas na educação infantil, a fim de que aplicadas elas possam transformar e desenvolver habilidades, despertando na criança a curiosidade e o desejo de aprender contribuindo para seu desenvolvimento intelectual.

Portanto, fica claro que o lúdico possibilita um crescimento global da criança. Portanto, é uma prática de suma importância para o desenvolvimento cognitivo, social, ocasionando assim, um equilíbrio entre as aprendizagens. Ressalta-se ainda que este tipo de atividade deva ser sempre planejada pelo educador, uma vez que toda ação terá resultados a serem percebidos ao longo do processo ensino-aprendizagem.

4 CONCLUSÃO

Desta feita, comprehende-se que as brincadeiras, assim como os jogos devem fazer parte da educação, uma vez que a criança quando passa a ser inserida no ambiente escolar além do seu conhecimento de mundo que já traz do seu convívio familiar e social, esta deve se completar com os saberes sistematizados da educação formal.

Educar está associado à transmissão de conhecimentos, complementação de aprendizagens, tal aquisição pode ser recebida no convívio familiar, social, no ambiente escolar, podendo esta educação ser formal e informal dependendo do contexto sócio histórico em que os sujeitos estão envolvidos. Tendo em vista que a educação compete à família e escola, essas duas esferas devem trabalhar em conjunto para que as crianças possam atingir um progresso cognitivo acentuado que, por conseguinte, ajudará a crescer de forma satisfatória.

Haja vista, que a criança precisa ampliar sua socialização, esta se dará ainda mais de forma acentuada quando ela começa a conviver com pessoas que diferem do seu ambiente familiar; no tocante ao seu desenvolvimento psicológico, elas terão a oportunidade de experimentar conviver com os desafios que estas deverão aprender a enfrentar sozinhas para que possam ter autonomia, uma vez que todas estão inseridas em um contexto sóciohistórico que está suscetível a mudanças.



REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CÓRIA-SABINE, Maria Aparecida; LUCENA, Regina Ferreira de. **Jogos e brincadeiras na educação infantil.** Campinas, SP: Papirus, 2004.

DELLABONA, Sandra Regina; MENDES, Sueli Maria Schmitt. **O lúdico na educação infantil:** jogar, brincar, uma forma de educar, v.1, n.4, março 2004. Disponível em <http://www.posuniasselvi.com.br/artigos> acesso em 12 de abril, 2011.

GIL, Antonio Calos. **Como elaborar projetos de pesquisa.** 4 ed. São Paulo: Atlas, 2010.

KISHIMOTO, Tizuko M. **Jogos, brinquedo, brincadeira e a educação.** 3. ed. São Paulo: Cortez, 1999.

MALUF, Angela Cristina Munhoz. **Atividades lúdicas para educação infantil.** 2. ed. Petrópolis: RJ, Vozes, 2019.

JESUS, Ana Cristina Alves de. **Como aplicar jogos e brincadeiras na educação infantil.** Rio de Janeiro: Brasport, 2010.

LIMA, Bruna Alessandra Silva. **O Brincar na Educação Infantil:** O lúdico como estratégia educativa. Faculdade de Educação, Universidade de Brasília. BrasíliaDF, 2013. Disponível em:<<http://bdm.bce.unb.br/bitstream/10483/4938/1/2013BrunaAlessandraSilvaLima.pdf>>. Acesso em: 12 fev. 2024.

NASCIMENTO, Adriana Vieira do; IURK, Dione Marise. A importância dos jogos na educação infantil para a formação de conceitos de crianças de 5 a 6 anos. In: **Revista Eletrônica Lato Sensu** – Ano 3, nº1, março de 2008. ISSN 1980-6116. Disponível em: <<http://www.unicentro.br - Ciências Humanas>> Acesso em: 12 fev. 2024.

SILVA, Ana Paula Lucena Cardoso da. **O Lúdico na Educação Infantil:** concepções e práticas dos professores na rede municipal de Campo Grande-MS. Universidade Católica Dom Bosco-UCDB. Campo Grande-MS, 2006. Disponível em <<http://site.ucdb.br/public/md-dissertações/7873-o-ludico-na-educação-infantilconcepções-e-praticas-dos-professores-na-rede-municipal-de-cmpo-grandems.pdf>> Acesso em: 12 mar. 2024.