

O brincar na educação infantil.

Play in early childhood education.

Michele Becker Paz

RESUMO

O brincar emerge como um campo interdisciplinar que integra ludicidade e pedagogia, visando potencializar o desenvolvimento infantil. Nesse contexto, torna-se fundamental explorar a interseção entre brincadeiras e processos educativos, compreendendo o “ato de brincar” influencia positivamente o desenvolvimento das crianças. O objetivo desta pesquisa é analisar e destacar a importância das brincadeiras e jogos infantis no contexto educacional, focando no seu papel para o desenvolvimento infantil. Pretende-se explorar as contribuições e os benefícios da ludicidade no processo pedagógico, considerando como essa abordagem pode influenciar as diferentes dimensões do crescimento infantil. A metodologia adotada baseia-se em revisão bibliográfica, com análise crítica de fontes relevantes que abordam as atividades e brincadeiras e seu impacto no desenvolvimento infantil. Serão consultados livros, artigos científicos e documentos educacionais que fundamentam teoricamente a relação entre ludicidade e pedagogia. A abordagem bibliográfica permitirá a construção de um panorama consistente sobre o tema, embasando as conclusões. Ao finalizar esta pesquisa, espera-se alcançar uma compreensão aprofundada sobre o ato de brincar e sua importância no desenvolvimento infantil. A análise bibliográfica proporcionará reflexões sobre como as atividades lúdicas podem ser integradas de maneira eficaz nos processos pedagógicos, promovendo não apenas aprendizado, mas também o desenvolvimento socioemocional e cognitivo das crianças na primeira infância. A conclusão será orientada pela síntese, destacando as potencialidades das atividades lúdicas na educação infantil e as implicações práticas para o contexto educacional.

Palavras-chave: Jogos. Lúdico. Desenvolvimento. Construção. Brincadeira. Educação Infantil.

ABSTRACT

Play emerges as an interdisciplinary field that integrates playfulness and pedagogy, aiming to enhance child development. In this context, it becomes essential to explore the intersection between play activities and educational processes, understanding how the "act of playing" positively influences children's development. The objective of this research is to analyze and highlight the importance of children's play and games in the educational context, focusing on their role in child development. It aims to explore the contributions and benefits of playfulness in the pedagogical process, considering how this approach can influence different dimensions of child growth. The methodology adopted is based on a literature review, with a critical analysis of relevant sources addressing play activities and games and their impact on child development. Books, scientific articles, and educational documents that theoretically support the relationship between playfulness and pedagogy will be consulted. The literature-based approach will allow the construction of a consistent overview of the topic, grounding the conclusions. Upon completing this research, a deep understanding of the act of playing and its importance in child development is expected to be achieved. The literature analysis will provide reflections on how playful activities can be effectively integrated into pedagogical processes, promoting not only learning but also the socio-emotional and cognitive development of early childhood. The conclusion will be guided by synthesis, highlighting the potential of playful activities in early childhood education and the practical implications for the educational context.

Keywords: Games. Playfulness. Development. Construction. Play. Early Childhood Education.

1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho se propôs refletir sobre a relação entre a teoria e como deve ser aplicada em sala de aula, para verificar o uso do lúdico como ferramenta principal para jogos e brincadeiras na educação infantil.

As estratégias lúdicas têm o potencial de promover o desenvolvimento integral das crianças, envolvendo aspectos cognitivos, sociais, emocionais e motores. Utilizar recursos lúdicos em sala de aula proporciona um ambiente de aprendizagem mais significativo. Jogos, brincadeiras e atividades recreativas contribuem para a construção de conceitos de forma prática e contextualizada, facilitando a internalização do conhecimento por parte dos alunos (Almeida, 2009). O caráter lúdico desperta o interesse e a motivação das crianças, tornando o processo de aprendizagem mais atrativo. Ao explorar materiais lúdicos que cativam a atenção dos alunos, a pesquisa visa entender como essas abordagens influenciam a participação ativa e o engajamento no ambiente escolar (Santos & Pereira, 2019).

A utilização de recursos lúdicos, tais como jogos educativos, atividades recreativas e materiais pedagógicos, cria um ambiente dinâmico que estimula a curiosidade e a criatividade das crianças. Esses materiais não apenas tornam o aprendizado mais envolvente, mas também proporcionam oportunidades para a aplicação prática dos conceitos, contribuindo para uma compreensão mais profunda e duradoura. A interação com materiais lúdicos também promove o desenvolvimento de habilidades motoras e cognitivas de forma integrada, enriquecendo a experiência educacional na primeira infância. Ao incorporar o lúdico, os professores podem personalizar a abordagem de ensino de acordo com as necessidades e interesses individuais dos alunos, promovendo uma educação mais inclusiva e adaptada às diferentes formas de aprendizado (Sousa, 2019).

No universo infantil os jogos, brinquedos e brincadeiras são de extrema importância para o desenvolvimento da criança. Através da ludicidade a criança constrói o seu conhecimento e desenvolvendo sua aprendizagem, com a atividade lúdica a criança desenvolve suas habilidades, imaginação, memorização e em todos os aspectos que são necessários para aprendizado do mundo infantil. Sendo assim é importante o trabalho com o lúdico na Educação Infantil, fazendo com que as crianças possam através de jogos e brincadeiras se aproximar do mundo científico.

A pesquisa foi relevante para refletir sobre a importância do lúdico e a atividade profissional vinculada à educação infantil, e como seu uso em sala de aula traz benefícios para o desenvolvimento integral do aluno, mas cada vez menos a em sala de

aula, pois muitos veem como uma perda de tempo, vendo esta problemática como proposta a verificação da importância do lúdico e ver como é possível utilizá-lo para diversas situações em sala de aula, como por exemplo, o jogo e a brincadeira.

O objetivo geral deste estudo é analisar e compreender a influência do ato de brincar no processo de criação e apropriação de práticas educativas buscando evidenciar como práticas lúdicas podem contribuir para o desenvolvimento integral das crianças nessa etapa da educação infantil.

O “ato de brincar” oferece uma abordagem que vai além do tradicionalismo educacional, explorando o potencial das brincadeiras e atividades lúdicas como recursos pedagógicos. Este estudo se justifica pela necessidade de compreender e disseminar práticas que possam tornar esse processo mais atrativo, eficaz e enriquecedor.

A metodologia deste estudo será fundamentada em pesquisa bibliográfica, abrangendo análise crítica de obras que discutem brincadeiras, jogos e atividades no desenvolvimento infantil. A revisão da literatura permitirá contextualizar o tema, identificar lacunas no conhecimento existente e embasar a discussão teórica. A abordagem qualitativa será empregada para explorar, por meio de análise reflexiva, considerando relatos de práticas pedagógicas e suas implicações no desenvolvimento integral das crianças.

2 O LÚDICO E O JOGO NO CONTEXTO ESCOLAR

A palavra lúdico vem do latim “*ludus*” que significa “brincar”. Neste brincar estão inclusos jogos, brinquedos e divertimentos e a palavra se refere também à conduta daquele que se diverte, brinca e joga. A função educativa do jogo oportuniza a aprendizagem ao indivíduo, seu saber, conhecimento e sua compreensão de mundo. (ALMEIDA, 2006).

Há muito tempo estuda-se o lúdico em diversas áreas como sociologia, história, psicologia, antropologia entre outros. Segundo Ferreira (1995 p, 474.), lúdico tem como definição: “relativo a jogo ou divertimento; que serve para divertir ou dar prazer.” Verifica-se também que a palavra lúdica tem origem latina “*ludos*” que significa brincar.

É em meio às brincadeiras que a criança aprende a agir de forma cognitiva. A ludicidade é uma necessidade do ser humano independente da faixa etária e não pode ser utilizada apenas como um “passatempo”, mas como algo essencial no processo de aprendizagem.

O uso do lúdico é essencial no processo de aprendizagem para que a criança associe que aprender pode ser algo divertido. O lúdico é essencial para o desenvolvimento da criança, pois potencializa a criatividade, e contribui para o seu desenvolvimento intelectual. O ensinar de forma lúdica surgiu para abordar os conhecimentos de diversas formas favorecendo a interdisciplinaridade. Pensando nisso um dos principais pontos desse trabalho foi refletir como utilizar a ludicidade para aproximar as crianças através de brincadeiras jogos a fim de criar gosto pela educação e tornar isso um hábito para toda vida, desta forma levanta-se o questionamento sobre o que o educador pode fazer para facilitar o processo de ensino-aprendizagem.

Por meio da brincadeira, se socializa o conhecimento: crianças e adultos de idades diferentes trocam o que sabem. Aprendem muito mais no lazer do que em algumas aulas expositivas.

[...] o jogo como ferramenta do ensino carece de uma intencionalidade. Ao utilizar o jogo como objeto pedagógico, o professor já tem elegido (ou deveria ter) uma concepção de como se dá o conhecimento. Esta concepção tem como elementos principais o papel reservado à interação como fator de desenvolvimento e as ideias de que o conhecimento evolui, de que o ensino deve ser lúdico e de que o objetivo final é o conceito científico (MOURA, 2008, p. 47).

O professor pode ainda decidir iniciar uma sessão de exploração coletiva da situação, colocando aos alunos questões orientadoras que estimulem o desenvolvimento de novas ideias, podendo optar por fornecer informações adicionais ou, pelo contrário, deixar os alunos debater-se para encontrar uma estratégia, aprofundar a sua compreensão, identificar o significado das ideias nas disciplinas escolares em presença (NÓVOA, 2007).

Partindo desse conteúdo, afirma-se que a iniciativa da criança mais cedo no ambiente escolar, é necessárias variedades de diferentes ações para atender esse público alvo conhecedor dessa arte dinâmica, que é o brincar.

Segundo Vygotsky (1989 p.112), diz "que é muito importante a influência do brinquedo para o desenvolvimento da criança". Por isso, apresentar e propiciar às crianças momentos lúdicos diferenciados às atividades sociais.

Segundo Oliveira (1998), os jogos no ensino cognitivo representam uma relação também aos problemas até mesmo psicológicos da criança que as permitem participar ou não destes jogos educativos devido a dificuldades.

Barreto (2008, p.24) relata que atenção à Educação Infantil no Brasil é decorrente das últimas duas décadas, pois a partir da LDB a Educação Infantil passou a ser o início da Educação Básica. Só em 1988 a Educação Infantil teve reconhecimento, quando pela primeira vez, foi colocada como parte na Constituição. Pela primeira vez na história, uma Constituição do Brasil faz referência a direitos específicos das crianças, que não sejam aqueles circunscritos ao âmbito do Direito da Família.

Conforme a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LEI Nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996), afirma que a Educação Infantil se torna a primeira fase da escolaridade básica. A LDB confirma que a educação infantil tem o perfil com o desenvolvimento geral da criança até os seis anos de idade, em seus sentidos físico, psicológico, intelectual e social, completamente entre a reação familiar e da sociedade. Na infância deve-se aproveitar o tempo em brincar e de aprender.

O lúdico inserido na educação infantil passa a ser o desenvolvimento contínuo do estudo das diferentes realidades culturais, incluindo as comunidades escolares, presentes nas escolas e com o único objetivo de os mesmos assimilarem os conteúdos repassados dentro da sala de aula e suas diversas formas de assim o fazer por parte dos professores e da escola, como uma ferramenta para a ação pedagógica.

Durante toda a idade média, o jogo foi considerado "não sério" devido à sua associação como jogo de azar e a partir do Renascimento serviu para divulgar os princípios da ética, da moral e conteúdo da história, da geografia e também outras ciências que desvelavam a origem e constituição das civilizações.

Benjamin (1984, p. 141) relata que:

[...] talvez só nesse momento o brinquedo separa-se do adulto e da criança, ele também explica um pouco dos materiais utilizados e o uso que a criança faz do brinquedo, diferentemente do adulto: Nada é mais adequado à criança do que irmanar em suas construções os materiais mais heterogêneos-pedras,

madeiras, papel. Por outro lado, ninguém é mais sóbrio em relação aos materiais do que as crianças: um simples pedacinho de madeira, uma pinha ou uma pedrinha reúne em sua solidez, no monolitismo de sua matéria, uma exuberância das mais diferentes figuras.

Sendo assim, observa-se a emancipação do brinquedo que é atrelado às suas transformações, o uso de novos materiais, também as novas formas da criança interagir com ele, ou seja, deixando de ser um enfeite para ser um objeto interativo entre a realidade e sua imaginação

A criança quando está brincando, absorve novas situações descobrindo o valor dos jogos e brincadeiras é incrível o desenvolvimento infantil, com isso pode propiciar uma competição agradável, sabendo-se que um jogo ao ser oferecido precisa ser desafiador para as crianças aprendendo a superar obstáculos (PIAGET, 1998).

Nesse sentido, as crianças em suas brincadeiras irão representar toda essa estrutura social, com seus significados, papéis e implicações diversas. O modo como esse contexto primário (família) acolhe a brincadeira infantil é importante na medida em que irá ajudar também em seu processo de adaptação ao mundo. Para Bruner (1976), a brincadeira tem valor adaptativo, pois permite o desenvolvimento de comportamentos úteis para criança; assim, enquanto brincam, as crianças aprendem a desenvolver habilidades necessárias para o mundo em que vivem.

No mundo todo, de modo geral, “os pais aceitam o fato de que as crianças brincam, mas poucos realmente acreditam que essa é a maneira pela qual seus filhos aprendem”, e, assim, o que se tem visto são os pais utilizando uma linguagem que desvaloriza.

Quando o pai diz, por exemplo: “vá brincar”, o que ele espera é que a criança vá realizar uma atividade autônoma que lhe dê prazer, e as “crianças, sem dúvida, interpretam essa sugestão como uma oportunidade de sair do caminho do adulto nos momentos em que eles estão fazendo alguma coisa mais importante” (MOYLES, 2006, p. 45)

Vygotsky (1991) afirma que a brincadeira é uma representação que a criança faz das relações sociais que vivencia cotidianamente. No crescimento lúdico, o aprendizado vem através do exercício de jogos, objeto com brinquedo a diversão aderindo para o desenvolvimento do aluno. Ou seja, tal atividade é importante, pois

possibilita que a criança avance em sua aprendizagem pelo exercício social que a brincadeira promove. Por exemplo, a criança brinca de ser professora quando ainda é aluna.

Brougère e Wajskop (1997) consideram o valor simbólico que carrega o brinquedo. Isso porque, independentemente de o brinquedo ser um simples objeto ou o mais sofisticado, esse será transformado pela criança que o utiliza. Uma caixa de sapato pode se transformar, para a criança, na cama de sua boneca, assim como uma boneca pode representar a mãe num momento e no outro ela é a filha, a professora. Podemos, assim, concluir, a partir dos autores acima, que a função do brinquedo, assim como do jogo, é criar uma situação para brincar, ou seja, criar uma situação na qual o sujeito desloca-se para outra dimensão diferente da realidade.

A ludicidade nos leva a concluir que, para assim, compreender o significado ou os significados da brincadeira ou do brinquedo infantil, não basta apenas olharmos para a criança e considerar que é uma expressão típica desse período do seu desenvolvimento e isso basta. Precisa-se analisar com mais atenção, pois a forma como a criança manifesta a brincadeira é resultado das relações que constrói com a sociedade, dentre elas família e escola.

2.1 A IMPORTÂNCIA DE SE TRABALHAR COM A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL

O brincar é um tema que sempre abre caminho para debates dentro e fora do contexto escolar, devido à sua importância na vida de todo ser humano. O brincar é universal e todas as pessoas brincaram ou pelo menos deveriam ter brincado um dia, é o que nos diz Winnicott (1975). Entretanto, no decorrer dos tempos, o brincar foi incorporando à dicotomia de valores e significados diversos, em diferentes contextos sociais. Pesquisas têm apresentado, por exemplo, resultados interessantes quanto às diferenças culturais referentes ao valor do brinquedo.

Em muitos lugares, temos visto um aumento de brinquedos chamados educativos, com a finalidade de que a criança desenvolva apenas habilidades cognitivas.

Inserir a ludicidade no contexto escolar vai além da prática com brincadeiras e os jogos. Segundo Kishimoto (1998, p. 28), o jogo possibilitou a divulgação de valores e princípios morais, conteúdos de algumas disciplinas específicas, como história e geografia, mas com o período do Renascimento, a brincadeira passou a ser vista como uma conduta livre da criança que “favorece o desenvolvimento da inteligência e facilita o estudo”. Ao entender as necessidades infantis, o jogo infantil torna-se forma adequada para a aprendizagem dos conteúdos escolares.

A ludicidade deve possibilitar às crianças momentos de experiência em que elas possam entregar-se, envolvendo-se consigo e com os outros em ações mediadas pela fantasia e pela imaginação, possibilitando novas percepções, novos significados. É a possibilidade de ampliar os aspectos do lúdico para o campo do ensino. Para Vygotsky (1998), o brincar é como uma "zona de desenvolvimento proximal" ou “zona de desenvolvimento imediato” diz (VYGOTSKY 1998) que é através, do brinquedo que é possível que a criança crie uma zona de desenvolvimento, que é por ele definido como:

[...] a distância entre o nível de desenvolvimento real, que se costuma determinar através da solução independente de problemas, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da solução de problemas sobre orientação com companheiros mais capazes. (VYGOTSKY. 1998, p 97)

Através desse tema, é necessário aprofundar cada vez mais nesse universo infantil e atentar-se ao mundo que as crianças têm quando se interagem as mesmas.

Segundo Vygotsky (1989), diz "que é muito importante a influência do brinquedo para o desenvolvimento da criança". Por isso é importante as atividades livres no seu ambiente social.

O lúdico é algo educativo e desperta muita curiosidade na criança. Precisa-se aproveitar o lúdico em sala de aula como facilitador da aprendizagem, pois assim se consegue alcançar muitos objetivos para a aprendizagem da criança. Os jogos e as brincadeiras pedagógicas despertam nas crianças os gostos pela vida. As regras criadas pelo jogo proporcionam no educando a zona de desenvolvimento proximal.

De acordo com o Vygotsky, vamos dar ênfase ao aspecto cognitivo do jogo: o ser humano se desenvolve a partir da aprendizagem, que envolve a interferência direta ou indireta de outros seres humanos.

Fontana (1997) diz que fica bem claro a contribuição dos jogos e brincadeiras para a sala de aula, ultrapassa o ensino dos conteúdos lúdicos, ou seja, muitas vezes a criança não percebe que brincando está aprendendo. Não é ensinar como agir, e sim, por meio dos jogos e brincadeiras possibilitar a criança a desenvolver a sua imaginação e raciocínio lógico identificando as suas inteligências múltiplas, para o seu processo de aprendizagem.

O importante é que as crianças se sintam livres para criar, reformar e construir tendo um pleno contato com a natureza, em que o mesmo aprenderá brincando, construindo sempre um respeito para com suas limitações e para com o ciclo natural da vida.

Segundo Ariès (1981) também nos ajuda a conhecer um pouco sobre a história de quando começa a aparecer na iconografia os brinquedos e brincadeiras. O autor nos conta que, por volta do século XV, nas obras artísticas, apareciam, junto às crianças bem pequenas, brinquedos como o cavaleiro de pau, cata-vento, passarinhos puxados por cordões (podendo ser vivos ou de madeira). Destaca ainda que raramente apareciam as bonecas.

A questão é que jogos e brincadeiras eram comuns a adultos e crianças, assim como as próprias vestimentas, ou seja, não havia indicação de separação de que isso é para criança e aquilo para adultos.

Para Carvalho (1981), crianças que convivem com outras crianças mais velhas, principalmente irmãos, apresenta um comportamento mais independente, afastando-se mais da figura materna ou paterna.

Black (1989) mostra como as diferenças de gênero, potencializadas por questões culturais, influenciam na escolha dos temas e nos processos de interação social de brincadeiras sociodramáticas (KOLLER, 2004, p. 168).

A ludicidade destaca-se pela possibilidade de proporcionar momentos de satisfação, prazer, que trazem uma experiência plena à criança, mediadas pela fantasia, imaginação e integração entre aqueles que estão envolvidos nessa atividade. A ludicidade passa a incorporar, timidamente, o espaço escolar, pois o brincar deve ser inserido nas práticas escolares, sendo considerada uma ferramenta poderosa para a

construção da inteligência e na contribuição para a formação da personalidade. Dessa forma, a ludicidade começa a ser discutida nos currículos escolares.

Kishimoto afirma que: "Enquanto manifestação livre e espontânea da cultura, a brincadeira tradicional tem a função de perpetuar a cultura infantil, desenvolver formas de convivência social e permitir o prazer de brincar" (1997, p.38)

A infância é uma etapa crítica no desenvolvimento em todas as suas referências, a LDB aponta que a educação infantil por ser um período fundamental e marcante na vida da criança, para começar a colocar em atividade sua imaginação (criar), por exemplo: o bebê precisará viver um momento de ilusão. Para isso, a princípio, a mãe (ou substituto), em seus cuidados básicos com o bebê, deve levá-lo a iludir-se acreditando que as necessidades do seu mundo interno serão atendidas, ou seja, as coisas aparecem exatamente no momento desejado porque ele tem o poder de fazer isso, por exemplo: a criança está com fome e procura por algo e encontra o seio ou a mamadeira, e, sendo assim, ela criou o seio e a mamadeira.

A concepção de criança e, conseqüentemente de infância, é modificada na modernidade, momento em que a criança passa a ser vista como um ser distinto do adulto e que, portanto, possui características próprias. Dessa forma, a infância passa a ter uma outra conotação, em que a fantasia, a imaginação e a comunicação infantil são percebidas como elementos necessários para o desenvolvimento e aprendizagem da criança e, para que isso aconteça, é importante que a educação privilegie atividades lúdicas e jogos educativos.

O lúdico é considerado uma das principais ferramentas para o educador quando se trata de educação infantil, porém, ainda não é algo muito trabalhado visto como algo de não muita importância. O lúdico está presente no cotidiano das crianças, e ela contribui para o seu desenvolvimento integral, que possibilita a criança a conhecer a si mesma.

Vygotsky (1989) afirma que através do brincar, a criança é capaz de satisfazer as necessidades e estruturar-se na medida em que ocorrem transformações em sua consciência. A ludicidade tem encontro com as atividades das pessoas e no ambiente escolar é algo espontâneo, ativo e adequado, o lúdico se representa através do

brinquedo, jogos e brincadeiras fazendo que a criança entre em um mundo imaginário quando se fala lúdico se referimos a jogo. (LUCKESI, 2005).

Uma brincadeira clássica de uma criança aparece no exemplo citado por Freud, quando observou que seu neto de um ano e meio estaria representando a saída da mãe de seu campo visual, brincando com um carretel de linha. Diante da angústia que provavelmente isso lhe ocasionava, a criança, utilizando-se de um carretel de linha, o jogava para então, a seguir, puxá-lo de volta até si. Por isso, para Freud, quando brinca, “a criança assume um papel ativo, em uma cena que anteriormente foi sofrida por ela de modo passivo”, e isso vai ajudá-la a elaborar a angústia sofrida (FREUD apud PINHO, 2001, p. 181).

A infância não é o único tempo para ser lúdico; a ludicidade é uma forma de lidar com a vida, independentemente da idade.

Sendo assim, as atividades lúdicas proporcionam às crianças o desenvolvimento motor, o da linguagem, da percepção, da representação, da memória, do equilíbrio afetivo, da apropriação de signos sociais e das transformações significativas da consciência infantil.

2.2 O LÚDICO E O JOGO NO CONTEXTO ESCOLAR

As brincadeiras inseridas no contexto escolar, muitas vezes, não significam apenas brincar, mas sim objetivar ações pedagógicas para o desenvolvimento do aluno de forma diferente por meio da motivação e da realidade do aluno. De acordo com esta concepção, alguns autores como Rizzi e Haydt (1987, p.8) ressaltam que,

[...] a utilização de atividades lúdicas como forma de facilitar o período de adaptação e socialização ao meio escolar, pois através do lúdico a criança vai se adaptando ao ambiente em que está inserida e com as pessoas que muitas vezes o compõem.

A ludicidade na Educação Infantil estimula fundamentalmente a inteligência da criança contribuindo assim para que ela possa, por meio da criatividade, concentração e contextualização, um desenvolvimento mais eficaz enquanto aprendiz. Kishimoto (1999, p.38) neste sentido esclarece que: “Ao utilizar de modo metafórico a forma lúdica

(objeto suporte de brincadeira) para estimular a construção do conhecimento, o brinquedo educativo conquistou o espaço definitivo na Educação Infantil.”

Analisando as palavras de Kishimoto é possível perceber que por meio do suporte e da brincadeira o professor pode avaliar o nível cognitivo e motor da criança importantes para a percepção das ações do aprendiz na sala de aula no decorrer do ano letivo entre necessidades e aprimoramentos pedagógicos.

Rizzi *apud* Haydt (1987) apresenta como valor no ato de brincar como a importância relacionada ao desenvolvimento físico, cognitivo e moral da criança entre valores educacionais e sociais.

Atividades lúdicas aplicadas e regradas estabelecem relações e permitem que as crianças passem a conhecer regras, importantes para a disciplina escolar dentro e fora do contexto da sala de aula por meio da identificação da própria criança.

Friedmann, (1995), neste sentido, conceitua que as regras necessitam estarem presentes a partir do momento em que o professor utiliza os jogos em alguma atividade com as crianças as quais devem ser aplicadas de forma efetiva para que ocorra assim a participação, integração e concepção das crianças com o meio, a aprendizagem e a socialização.

Os jogos podem ser classificados como estratégicos, os quais segundo Friedmann (1995) são aqueles aplicados entre habilidades e raciocínio lógico entre teoria e prática.

Os jogos de treinamento de acordo com o autor são aplicados na forma de reforço perante as dificuldades dos alunos por meio de materiais alternativos e jogos de aprendizagem.

Os jogos geométricos, de acordo com Friedmann (1995, p.4) desenvolvem a habilidade e observação lógica do aluno. “Por meio dos jogos geométricos é possível que o professor trabalhe com figuras geométricas, figuras e suas semelhanças, polígonos e ângulos”. (FRIEDMANN 1995, p.4).

Os jogos como recurso didático estão presentes nos Parâmetros Curriculares Nacionais os quais ressaltam que:

[...] nos jogos de estratégia (busca de procedimentos) para ganhar parte-se da realização de exemplos práticos (não da repetição de modelos de

procedimentos criados por outros) que levam ao desenvolvimento de habilidades específicas. (BRASIL, 1998, p.47).

Observa-se, portanto, que o jogo é a promoção do desenvolvimento cognitivo do aluno ao passo em que a aprendizagem é concebida com motivação e responsabilidade por parte de educadores na escola.

[...] o jogo, na educação, passa a ter o caráter de material de ensino quando considerado promotor de aprendizagem. A criança, colocada diante de situações lúdicas, apreende a estrutura lógica da brincadeira e, deste modo, apreende também a estrutura matemática ali presente. Esta poderia ser tomada como fazendo parte da primeira visão de jogo que tratamos até aqui. Na segunda concepção, o jogo deve estar carregado de conteúdo cultural e assim o seu uso requer certo planejamento que considere os elementos sociais em que se insere. O jogo, nesta segunda concepção, é visto como conhecimento feito e também se fazendo. É educativo. Esta característica exige o seu uso de modo intencional e, sendo assim, requer um plano de ação que permita a aprendizagem de conceitos culturais de uma maneira geral. (KISHIMOTO 2002, p.80).

Ensinar exige de todas as formas tomadas de decisões e opções em relação à criança, pois o professor deve acima de tudo, aprender a escutar a criança, assim aprenderá a sanar as dificuldades dela e as expressividades negativas frutos até mesmo de sua convivência fora da escola e que gera traumas.

[...] o jogo como o desenvolvimento infantil, evolui de um simples jogo de exercício, passando pelo jogo simbólico e o de construção, até chegar ao jogo social. No primeiro deles, a atividade lúdica refere-se ao movimento corporal sem verbalização; o segundo é o faz de conta, a fantasia; o jogo de construção é uma espécie de transição para o social. Por fim, o jogo social é aquele marcado pela atividade coletiva de intensificar trocas e a consideração pelas regras (FREIRE, 2002, p.69).

O simbolismo representado pela criança em jogos e brincadeiras necessita ser vinculado pelos educadores para que assim possa acontecer a socialização, ou seja, a relação da criança com o mundo social que a cerca. Assim, o professor passa a não somente desenvolver a brincadeira, mas também o lado cognitivo da criança, a criatividade e a integração em sala de aula, importantes para o desenvolvimento da criança no enfoque teórico e prático da educação.

Neste sentido, Santos (1999), ressalta que dentre os vários pontos do enfoque teórico na aplicação das brincadeiras na escola estão o ponto de vista filosófico

associando brincadeiras a racionalidade do aluno, o ponto de vista sociológico incluindo a criança por meio do brincar na escola e na sociedade, o ponto de vista antropológico, que por meio de jogos a criança assimila costumes, regras e hábitos.

Santos (1999, p.27) apresenta também dois pontos seguintes importantes para a aplicação das brincadeiras na escola:

O ponto de vista psicológico está presente entre o brincar em todo o desenvolvimento da criança nas diferentes formas de modificação e de seu comportamento, e o ponto de vista pedagógico tornou o brincar uma estratégia para a aprendizagem da criança de forma diferente e significativa no contexto escolar.

Portanto, o brincar na escola direciona-se à socialização da criança na escola e na sociedade, além de desenvolver fatores psicológicos, filosóficos e pedagógicos importantes para o desenvolvimento cultural da criança por meio de atividades lúdicas.

Segundo Aguiar (1998, p.37), “a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, sendo por isso, indispensável à prática educativa”.

A aplicação de jogos e brincadeiras pelos educadores deve estar relacionada não somente ao entretenimento das crianças, mas principalmente ao enriquecimento e desenvolvimento intelectual das mesmas na forma de aprender brincando e suas possibilidades na escola.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os jogos incluídos no contexto escolar tornam-se assim mediadores da educação quando aplicados com criatividade e conhecimento por parte de educadores direcionados não apenas à diversão, mas à aprendizagem de forma diferente na visão das crianças entre desenvolvimento cognitivo e integração com materiais e com o meio.

Cabe aqui ressaltar que o contato diário com novos saberes metodológicos, curriculares e disciplinares faz com que os professores possam ter um conhecimento mais aprofundado dos mesmos e principalmente a sua preparação para conduzir esta educação às crianças na escola.

Por meio da aprendizagem, do domínio das habilidades e raciocínios utilizados por professores, a criança tem a possibilidade de redimensionar sua relação com as situações de aprendizagem, com seu desejo de buscar novos conhecimentos além de oportunizar por meio de uma educação continuada a oportunidade de lidar com a frustração do não saber, com a alternância entre vitória e derrota.

Compreende-se que a Educação Infantil deve, finalmente, estar comprometida com a criança e sua formação como cidadã integral, cumprindo a tarefa de iniciar discussões entre seus profissionais e suas famílias sobre questões da realidade sociocultural brasileira.

Questões nas quais está inserida, tais como a discriminação, a dignidade do ser humano, a solidariedade e respeito ao outro e si próprio, a possibilidade da promoção da saúde, e preservação ambiental, a sexualidade, entre outras. Especificamente, este cumprimento deve estar ligado à questão lúdica, num olhar direcionado para o movimento que certamente compõem a Educação Infantil, realçando a importância que as brincadeiras e o espaço físico representam para o desenvolvimento sadio dessa criança.

O professor pode ainda decidir iniciar uma sessão de exploração coletiva da situação, colocando aos alunos questões orientadoras que estimulem o desenvolvimento de novas ideias, podendo optar por fornecer informações adicionais ou, pelo contrário, deixar os alunos debater-se para encontrar uma estratégia, aprofundar a sua compreensão, identificar o significado das ideias nas disciplinas escolares em presença.

Ensinar exige de todas as formas tomadas de decisões e opções em relação à criança, pois o professor deve acima de tudo, aprender a escutar a criança, assim aprenderá a sanar as dificuldades dela e as expressividades negativas frutos até mesmo de sua convivência fora da escola e que gera traumas.

O brinquedo muitas vezes não é somente o consumo, mas também um controle da consciência da criança, jogos associados à aprendizagem desenvolvem muito mais o raciocínio da criança e as incentiva a lidar com as situações dentro da sala de aula perante as suas dificuldades.

Ensinar de forma lúdica a criança em brincadeiras e jogos contribui para que a criança sinta prazer em construir o conhecimento na forma como os jogos contribuem para este importante processo entre o ensino e a aprendizagem destas crianças.

Acredita-se que estes recursos didáticos utilizados no lúdico constroem um aprimoramento do aluno e no seu crescimento futuro como cidadão exercendo seu papel perante a sociedade, fruto de uma escola preparada e inteligente na sua formação pedagógica para a avaliação entre brinquedo e brincadeira e desenvolvimento das crianças na Educação Infantil.

Ao longo deste estudo, foi a influência da Ludopedagogia, buscando compreender como práticas lúdicas podem contribuir para o desenvolvimento integral das crianças. A análise da literatura revelou que a Ludopedagogia não apenas enriquece o ambiente educacional com atividades prazerosas, mas também desempenha um papel crucial na promoção da aprendizagem e no desenvolvimento socioemocional.

A constatação de que o lúdico favorece a construção do conhecimento de forma mais significativa, aliada à promoção da autonomia e da criatividade, destaca a importância de incorporar abordagens lúdicas na educação infantil. As práticas que envolvem jogos, brincadeiras e atividades criativas não apenas tornam o processo de alfabetização mais atrativo, mas também proporcionam um ambiente propício para o desenvolvimento de habilidades socioemocionais fundamentais.

Contudo, a implementação eficaz de atividades lúdicas na infância demanda não apenas compreensão teórica, mas também o engajamento e a capacitação dos educadores. A formação contínua dos professores, aliada a uma abertura para inovações pedagógicas, emerge como um componente essencial para o sucesso dessa abordagem.

Diante disso, conclui-se que o ato de brincar representa uma ferramenta valiosa para aprimorar o processo de aprendizagem na educação infantil, proporcionando uma base sólida não apenas para o aprendizado acadêmico, mas também para o desenvolvimento holístico das crianças. A integração de práticas lúdicas no currículo escolar pode contribuir significativamente para a formação de indivíduos mais criativos, resilientes e aptos a enfrentar os desafios do século XXI.

Enfim, alcançado com essa pesquisa a consciência, da importância do lúdico na educação infantil dentro da sala de aula. Da necessidade que educadores e profissionais da área têm de esclarecer suas dúvidas em relação à situação problematizadora do lúdico e, sobretudo, que as crianças possam ter acesso ao mundo da fantasia, com ajuda de todos que desejam uma qualidade de vida melhor para os futuros cidadãos.

REFERÊNCIAS

AGUIAR, J.S. **Jogos para o ensino de conceitos**. Campinas: Papirus, 1998.

AIRES, Philippe. **História social da criança e da família**. Rio de Janeiro: Zahar, 1998

ALMEIDA, Anne. **Ludicidade como instrumento pedagógico**. 2006. Disponível em: <<http://www.cdof.com.br/recrea22.htm>>.

ALMEIDA, C. de e CARVALHO, E. A. (Orgs). MORIN Edgar. **Educação e complexidade: Os sete saberes e outros ensaios**. Tradução de Edgar de Assis Carvalho. São Paulo: Cortez, 2002.

BOMTEMPO, Edda (org.). *Psicologia do Brinquedo*. São Paulo: Ed. da Universidade de São Paulo: Nova Stella, 1986.

BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Ensino Médio**. Brasília: MEC/Semtec, 2002.

BRASIL, Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil** / Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. — Brasília: MEC/SEF, 1998.

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Lei no 9.394/96, de 20 de dezembro de 1998.

BRASIL. **Políticas públicas de atendimento da Educação Básica**. Resolução CNE/CEB nº 2, de 28 de abril de 2008. Brasília, 2008.

CREMONINI, M. W. **Brincadeira de faz-de-conta na educação infantil: reflexões a partir da ação pedagógica**. Chapecó, 2012.

FONTANA, R. & CRUZ, M. N. **Psicologia e trabalho pedagógico**. São Paulo: Atual, 1997.

FREIRE, Paulo. **Educação e Mudança**. Trad. De Moacir Godotti e Lílian Lopes Martin. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1997. 12ª edição.

_____ **A Educação na Cidade** (2ª ed.). São Paulo: Cortez. 1995.

_____ **Educação de Corpo Inteiro: teoria e prática da educação física**. 4 ed. São Paulo: Scipione, 2002.

FRIEDMAN, Adriana. **Brincar, crescer e aprender – O resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 1995.

KISHIMOTO, Tizuko M. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. 3 ed. São Paulo: Cortez, 1999.

_____ **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Cengage learning, 2009.

_____ Escolarização e brincadeira na educação infantil. *IN* KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**, São Paulo: Pioneira, 2002.

LOPES, Maria da Glória. E MATOS, P. **Jogos na educação: criar, fazer, jogar**. 4. ed. rev., São Paulo: Cortez, 1999.

LOPES, Maria da Glória. **Jogos na educação: criar, fazer, jogar**. 4. ed. rev., São Paulo: Cortez, 1999.

MARCELLINO, Nelson Carvalho. **Pedagogia da Animação**. Campinas: Papyrus, 1991.

MIRANDA, Simão de. **Do Fascínio do Jogo a Alegria de Aprender nas Séries Iniciais**. 1ªed.São Paulo: Papyrus,2001.

MOURA, M. O. de. **A série busca no jogo: do lúdico na matemática**. In: Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo: Cortez, 1994.

NÓVOA, A. (coord.) **Os professores e a sua formação**. 2 ed. Lisboa Dom Quixote. 1995.

OLIVEIRA, D.A. Política Educacional nos Anos 1990: Educação Básica e Empregabilidade”, in: DOURADO, L.F. e PARO, V.H. (org.). **Políticas Públicas e Educação Básica**, São Paulo: Xamã, 2001.

PERRENOUD, Philippe. **Formando professores profissionais: quais estratégias? Quais competências?** Porto Alegre: Artmed, 2002.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

RIZZI, Leonor, HAYDT, Regina Célia Cazaux. **Atividades lúdicas na Educação da Criança**: Subsídios Práticos para o Trabalho na Pré-escola e nas Séries Iniciais do 1º Grau. 2ª ed.: Ática, 1987.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **Brinquedo e infância: um guia para pais e educadores**. Rio de Janeiro: Vozes 1999.

VYGOTSKY, L. S. et al, **Linguagem, Desenvolvimento e Aprendizagem**. São Paulo: Ícone, 1989.

VYGOTSKY, Lev Semenovitch. **A formação social da mente**. 6. ed., São Paulo: Martins Fontes, 1998, 224p.

VYGOTSKY, L.S. 1998. **Psicologia da arte**. São Paulo: Martins Fontes.

ZACHARIAS, Vera Lúcia Câmara F. DEWEY. **A Escola Progressista** (2006). Disponível em <<http://www.centrorefeducacional.com.br/dewey.html>>