

A IMPORTÂNCIA DAS ATIVIDADES LÚDICAS NO DESENVOLVIMENTO GLOBAL DAS CRIANÇAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL.

Arinete Cristina da Silva¹

Orientador: Diego Carlos Pereira²

RESUMO: A presente pesquisa aborda a utilização de jogos, brinquedos e brincadeiras na Educação Infantil. Tem como objetivo apresentar a importância e as contribuições das atividades lúdicas para o desenvolvimento infantil. Para tanto, realiza-se um trabalho de revisão bibliográfica a partir Piaget (1975), (1976) e (1978), Kishimoto (1994), (2001), (2002), (2009) e (2003), Huizinga (1980), Negrine (1997) que pesquisa vários autores, com a intenção de alcançar os resultados almejados. O primeiro capítulo, fundamentado em Negrine (1997), Huizinga (1980) e (1999), Kishimoto (1994), (2001), (2002), (2003) Piaget (1975), (1976) e (1978), Cordazzo e Vieira (2007), Maluf (2009) e Barros (1995), aborda os conceitos de jogos, brinquedos e brincadeiras, tendo em vista o desenvolvimento da criança da educação infantil, faz uma diferenciação entre os termos destacando os diferentes tipos existentes e suas respectivas funções. O segundo capítulo, baseado em Santos (1992), (RCNEI, 1998), Brasil (1998), Pickard (1975), Ramos (2002) e Kishimoto (2001), se refere às atividades lúdicas e o desenvolvimento global das crianças. Aponta como essas atividades contribuem para o desenvolvimento global da Educação Infantil e quais atividades desenvolvem em cada uma delas. Por fim, o terceiro capítulo, a partir de Friedmann (1996), Almeida (1987) e (2000), Oliveira (1995), Chateau (1987) e Brasil (1998). Com base nos conhecimentos investigados, percebe-se a importância e os benefícios que as atividades lúdicas trazem ao desenvolvimento da criança, pois, por meio dessas atividades, a criança pode-se desenvolver física, cognitiva, social e afetivamente. O tema estudado é de relevância para o cenário educacional e muito pode contribuir para o trabalho de outros docentes que anseiam por aprimorar seu ofício.

Palavras-chave: Jogos, Brinquedos, Brincadeiras, Desenvolvimento global, Educação infantil.

¹ Graduanda do curso de Pedagogia pela Universidade Federal de Lavras – UFLA, e-mail: arinetecristinasilva@gmail.com

² Professor Doutor em Geografia pela Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho" (UNESP - Campus Rio Claro/SP). Graduado em Licenciatura em Geografia (2014) e Mestre em Educação (2016) pela Universidade Federal do Triângulo Mineiro (UFTM - Uberaba/MG).

1.INTRODUÇÃO

O tema da ludicidade no ³desenvolvimento global das crianças na educação infantil foi escolhido pois é instigante em minha trajetória e amo a ludicidade, visto que a vivencio todos os dias em minha prática profissional. Trabalho como professora desde 2013, já trabalhei em CEMEI (Centro Educação Municipal Infantil) e hoje em dia trabalho em uma creche na zona rural de Japaraíba/MG. No ano de 2020 estou trabalhando com o maternal 1, crianças com idade entre 2 e 3 anos, e o perfil dos meus alunos são crianças criativas, extrovertidas, contestadoras, se configurando como uma sala heterogênea.

Diante desses contextos vivenciados em nossa trajetória, a ludicidade nos chama a atenção pois observamos que com ela as crianças aprendem com mais facilidade; mas não podemos deixar de considerar que cada criança tem um tempo para aprender e que nenhuma criança aprende de maneira igual a outra. Acreditamos que a ludicidade tem que ter uma finalidade pedagógica dentro do âmbito escolar e pode ajudar na superação de diferenças de aprendizagem entre os alunos.

Observamos, no dia a dia da nossa sociedade, que as atividades lúdicas são comuns à maioria das crianças e encontram-se presentes em suas vidas desde tenra idade. Entretanto, tais atividades comumente são vistas pelos adultos como algo sem importância, sem valor e até mesmo desnecessárias. Contudo, no âmbito escolar, em especial na fase da educação infantil são muitas utilizadas pelos professores em suas práticas de sala de aula.

³<https://pinguinhodegente-itu.com.br/> Na Educação Infantil é possível trabalhar o brincar de diversas formas, possibilitando, cada vez mais, um desenvolvimento global, ou seja, um desenvolvimento social, cognitivo e motor.

Diante disso, ALMEIDA (1987, p. 195) afirma que:

- I. A educação lúdica pode ser uma arma na mão do professor desesperado, arma capaz de mutilar, não só o verdadeiro sentido da proposta, mas servir de navegação do próprio ato de educar. II. A educação lúdica pode ser para o professor competente um instrumento de unificação, de liberdade e de transformação das reais condições em que se encontra o educando. É uma prática desafiadora, inovadora, possível de ser aplicada.

Nesse sentido, trabalhar com atividades lúdicas tem sido um grande desafio para os professores da Educação Infantil, pois estes necessitam compreender como as atividades lúdicas são de suma importância para o desenvolvimento da criança como um todo, bem como entender que por meio de jogos, brinquedos e brincadeiras, a criança consegue, de maneira mais atraente e agradável, apreender conceitos e se desenvolver cognitivamente, social, intelectual e emocionalmente (ALMEIDA, 1987).

Além disso, temos como hipótese que os professores podem se posicionar como mediadores do processo de aprendizagem em vez de meros repetidores que cumprem, rigorosamente, cronogramas e seguem livros didáticos, reservando pouco espaço para as atividades livres ou brincadeiras.

Nesse sentido, a proposta do presente estudo tem como objetivo geral refletir sobre a importância das atividades lúdicas para o desenvolvimento global da criança da Educação Infantil e responder a uma questão problematizadora: quais papéis que a escola e professor podem assumir frente ao trabalho com atividades lúdicas para o desenvolvimento global da criança na educação infantil? Desse modo, este artigo tem os seguintes objetivos específicos: o primeiro é apresentar a importância histórica e as contribuições das atividades lúdicas para o desenvolvimento infantil ao longo; já o segundo, é refletir sobre qual a importância das atividades lúdicas para o desenvolvimento global da criança da Educação Infantil; por fim, o terceiro objetivo específico consiste em

destacar quais são os papéis da escola e do professor frente o trabalho com atividades lúdicas.

Para responder a essa questão e aos objetivos, utiliza-se como metodologia de trabalho a pesquisa bibliográfica em livros, periódicos e artigos digitalizados que tratam sobre o tema em questão e destacam alguns autores como: Piaget (1976) e (1978), Kishimoto (1994), (2001), (2002), (2009) e (2003), Huizinga (1980), Negrine (1997). Dessa forma, pode-se extrair das obras pesquisadas informações relevantes, que permitem realizar comparações, contraposições e análises de várias ideias diferentes.

A pesquisa bibliográfica é um trabalho detalhado, que irá exigir tempo, estudo, dedicação, criatividade, curiosidade e muita atenção.

Conforme esclarece Boccato (2006, p.266):

A pesquisa bibliográfica busca a resolução de um problema (hipótese) por meio de referenciais teóricos publicados, analisando e discutindo as várias contribuições científicas. Esse tipo de pesquisa trará subsídios para o conhecimento sobre o que foi pesquisado, como e sob que enfoque e/ou perspectivas foi tratado o assunto apresentado na literatura científica. Para tanto, é de suma importância que o pesquisador realize um planejamento sistemático do processo de pesquisa, compreendendo desde a definição temática, passando pela construção lógica do trabalho até a decisão da sua forma de comunicação e divulgação.

A pesquisa bibliográfica possui várias etapas, onde devemos nos dedicar ao máximo em cada etapa, devendo fazer fichamentos, estudar autores renomados, se certificar que os textos são originais.

Conforme diz Gil (2002, p.45):

Essas vantagens da pesquisa bibliográfica têm, no entanto, uma contrapartida que pode comprometer em muito a qualidade da pesquisa. Muitas vezes, as fontes secundárias apresentam dados coletados ou processados de forma equivocada. Assim, um trabalho fundamentado nessas fontes tenderá a reproduzir ou mesmo a ampliar esses erros. Para reduzir essa possibilidade, convém aos pesquisadores assegurarem-se das condições em que os dados foram obtidos, analisar em profundidade cada informação para descobrir possíveis incoerências ou contradições e utilizar fontes diversas, cotejando-as cuidadosamente.

Para alcançar uma melhor compreensão do assunto pesquisado, esse estudo organiza-se em três capítulos que, sistematicamente, se complementam: o primeiro capítulo se conceitua os termos jogos, brinquedos e brincadeiras, fazendo a diferenciação entre eles, bem como destacando a importância e contribuições desses termos dentro do processo de desenvolvimento e aprendizagem infantil; o segundo capítulo discorre sobre as atividades lúdicas e sua importância para o desenvolvimento global da criança na Educação Infantil; finalmente, o terceiro capítulo destaca qual é o papel desejável que escola e professores da Educação Infantil assumam ao trabalhar com atividades lúdicas. Enfim, as considerações finais listam algumas conclusões sobre o tema que são relevantes e que muito contribuirão para a nossa prática docente e para que haja uma educação de qualidade.

2-JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Para uma melhor compreensão do tema proposto nesse trabalho de pesquisa, torna-se necessário iniciar esse capítulo estabelecendo uma distinção conceitual entre os termos jogos, brinquedos e brincadeiras, bem como destacar a importância que têm e as contribuições que oferecem para o desenvolvimento mental e cognitivo da criança da Educação Infantil.

Leigos no assunto consideram esses termos como sinônimos, o que, na verdade, não o são. Eles são distintos e apresentam significados também distintos. Negrine (1997) afirma, “[...] a palavra jogo se origina do vocabulário latino, *iocus*, que significa diversão, brincadeira [...]”, portanto a palavra jogo significa divertimento, recreação.

Segundo explanação do dicionário Língua Portuguesa de Aurélio Buarque de Holanda Ferreira, editado em 2001, a palavra *jogo* significa “divertimento submetido a regras as quais se deve observar”. De acordo com esse conceito, nota-se que o jogo é uma atividade voluntária de divertimento das crianças, porém possuem regras

obrigatórias ou pré-estabelecidas que devem ser seguidas.

Huizinga (1980), comungando os mesmos pensamentos contidos no dicionário Aurélio, assim conceitua o termo:

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo certas regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana. (HUIZINGA,1980, p.33)

Partindo dessas definições de jogo e trazendo para a realidade da Educação Infantil, pode-se dizer que, nesta etapa da escolarização, o jogo é uma atividade livre, que permite à criança sair de sua vida cotidiana e vivenciar novas experiências que contribuirão para desenvolvê-la integralmente em todos os aspectos: físico, psíquico, afetivo e cognitivo. Por isso, os jogos são tão importantes para toda e qualquer criança.

Todos os tipos de jogos contribuem para o desenvolvimento dos aspectos citados anteriormente e podem ser utilizados nas salas de aula da Educação Infantil não somente como atividade de distração, mas com o intuito de desenvolver habilidades diversas nos alunos. Kishimoto (2003, p.95) relata: “[...]o jogo não pode ser visto apenas, como divertimento ou brincadeira para desgastar energia, pois ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo e social[...]”.

Na atualidade, existe uma diversidade de tipos de jogos. São eles: jogos simbólicos, jogos de exercícios e jogos de regras. Os jogos simbólicos são chamados de faz-de-conta. Nesse tipo de jogo a criança recria sua realidade usando sistemas simbólicos, usando sua imaginação e fantasia. Ou seja, é a resignificação do mundo real para atender aos seus desejos.

Sobre os jogos simbólicos Piaget (1976) diz:

Esses jogos simbólicos possibilitam às crianças realização de sonhos, fantasias, medos e angústias, consistem em satisfazer o eu por meio de uma transformação do mundo real em função dos desejos. O jogo simbólico ocorre geralmente quando as crianças começam a usar

objetos totalmente diferentes para representar algo real. (PIAGET, 1976, p. 15)

Assim, nota-se que esse tipo de jogo desenvolve na criança as possibilidades que emergem de sua estrutura interna particular, concretiza suas potencialidades naturais que afloram sucessivamente à superfície de seu ser, as assimila e as desenvolve, as une e as combinam, bem como coordena seu ser e lhe dá vigor.

Além de desenvolver as características citadas acima, os jogos simbólicos favorecem a interação com o outro e possibilitam a expressão das emoções e percepções vivenciadas na relação que a criança estabelece com o mundo real. A criança que frequenta a Educação Infantil desenvolve essa interação com o colega e começa a manifestar suas capacidades de ação sobre o mundo externo, que é caracterizada pelo desenvolvimento de atividades comuns, tanto individuais ou sociais, exercendo assim funções simbólicas.

São exemplos de jogos simbólicos: crianças utilizarem caixas de papelão como carros; brincarem com bonecos criando uma trama e fazendo-os falar, adotarem papéis de papai, mamãe, médico, dentre outros.

Com isso, fica claro que, por meio do jogo simbólico e do faz de conta, a criança consegue dar significado aos objetos trabalhando a situação imaginária. Além dos jogos simbólicos, como já citados anteriormente, existem os jogos de exercícios, cuja principal função exercida sobre a criança é a de proporcionar-lhe prazer.

São exemplos de jogos de exercício: emitir sons, sacudir objetos, sugar. Kishimoto (2003) salienta sobre isso:

Os jogos de exercícios consistem em repetições de gestos e movimentos simples como agitar os braços, sacudir objetos, emitir sons, sugar, esses jogos começam na fase maternal e vão até aos 2 anos de idade. (KISHIMOTO, 2003, p. 25)

A finalidade desses jogos é o prazer nas repetições desses gestos e movimentos, que podem parecer simples, mas para as crianças são complexos, porém uma forma

prazerosa de se aprender. Uma das atividades iniciais da criança e que lhe dá muito prazer é o sugar. Sobre o sugar vale destacar que o bebê o faz não apenas para sobreviver, mas porque descobre o prazer de sugar à medida que mama e satisfaz sua fome. É isso que o faz chupar o polegar, mesmo que não saia alimento nenhum. Segundo Piaget (1978, p.123) “[...]uma criança executa ritualmente todos os gestos habituais, deitar-se de lado, chupar o polegar, mamar, agarrar, simplesmente porque este esquema foi evocado pelo sabor das combinações[...]”.

Com isso, pode-se afirmar que, com a realização dos jogos de exercícios a criança vai se tornando mais consciente de suas potencialidades, colocando em ação um conjunto de condutas, sem modificar as estruturas, onde as ações ficam dirigidas somente para atingir seu objetivo maior que é o prazer.

Os jogos de exercícios são os primeiros jogos realizados pela criança, pois ocorrem logo nos seus primeiros meses/anos de vida e são de fundamental importância para o desenvolvimento motor e do pensamento infantil.

Piaget (1978) afirma:

O jogo de exercício é essencialmente sensório-motor, (aparece até mais ou menos dois anos de idade), portanto, o primeiro a aparecer na criança, mas também pode envolver as funções superiores de pensamento. (PIAGET, 1978, p.125)

Embora seja utilizado pela criança logo nos primeiros meses/anos de vida, esse tipo de jogo a acompanhará por toda a vida, inclusive na fase adulta. Para Piaget (1978, p.129), “[...]este jogo estará presente em todos os estágios da nossa vida, inclusive adulta, pois o prazer deve estar sempre presente em tudo que fazemos[...]”.

Além dos jogos simbólicos e dos jogos de exercícios, ainda há os jogos de regras. Nesse tipo de jogo a regra é o elemento principal, pois ela surge da organização coletiva das atividades e é indispensável para o desenvolvimento do jogo. Segundo Piaget (1978, p.129), “[...]há dois tipos de regras nesse tipo de jogo, as regras transmitidas, mantidas em sucessivas gerações, e as regras espontâneas, contratuais e

momentâneas, propostas pelas próprias crianças[...]”.

Nesse tipo de jogo a criança aprende que é capaz de obedecer a regras implícitas, explícitas e a esperar sua vez, pois, caso contrário, será excluída do grupo.

Huizinga (1999) é bem claro quanto a isso:

São jogos de regras implícitas ou explícitas onde a criança aprende a lidar com delimitações no espaço, no tempo, o que pode e o que não pode fazer. Ao invés de símbolo, a regra supõe relações sociais, porque a regra é imposta pelo grupo e sua falta significa ficar de fora do jogo. (HUIZINGA, 1999, p. 128)

Por meio do jogo de regras, a criança cria limites de espaço, tempo, e proporciona o cumprimento de regras estabelecidas ou não pelo grupo. São exemplos de jogos com regras: xadrez, dama, amarelinha, dentre outros.

Alguns desses jogos apresentam regras explícitas próprias do jogo, outros possuem regras implícitas como tomada de decisões, lidar com perdas e ganhos, estratégia de ação, análise dos erros, replanejar as jogadas em função dos movimentos dos outros.

Kishimoto (2003), para comprovar isso, relata:

A existência de regras em todos os jogos é uma característica marcante. Há regras explícitas, como no xadrez ou amarelinha, regras implícitas como nas brincadeiras de faz de conta, em que a menina se faz passar por mãe que cuida da filha. São regras internas ocultas, que ordenam e conduzem o jogo. (KISHIMOTO, 2003, p. 24)

Diante do que foi apresentado, fica certo que os diferentes tipos de jogos contribuem de forma gradativa para o desenvolvimento da criança na Educação Infantil. Após definição do termo jogo e da apresentação de suas variedades, torna-se necessário definir o termo brinquedo.

Segundo a explanação do dicionário Língua Portuguesa, de Aurélio Buarque de Holanda Ferreira, editado em 2001, brinquedo é “o objeto para divertimento das crianças”. Por sua vez consiste num objeto que possibilita o jogo e a brincadeira, não

precisando, necessariamente, de regras. A criança pode brincar de forma livre, pois a manipulação desse objeto contribuirá para desenvolver o pensamento, a imaginação e o seu raciocínio.

Neste sentido, o brinquedo é um parceiro indispensável da criança, pois, com ele, ela manipula, age, pensa, cria, imagina, sem seguir regras, desenvolvendo, assim, suas estruturas internas.

No entanto, o brinquedo gera na criança um sentimento de proximidade, uma relação íntima onde, em algumas situações, ela constrói um mundo imaginário, onde seus brinquedos acabam ganhando vida e ao mesmo tempo sentimentos.

Piaget (1976) salienta:

Através do brinquedo a criança estabelece suas relações com a vida real, ela experimenta sensações e desenvolve comportamentos, como brincar de mãe e filha, ela se comporta como sua mãe e sua boneca como filha, dando vida ao objeto. (PIAGET, 1976, p.126)

Nessa situação de manipular brinquedos, a imaginação da criança torna-se uma atividade especificamente humana e consciente, que surge da ação. Em suas ações a criança representa situações que já foram, de alguma forma, vivenciadas por ela em seu meio sócio-cultural. Ou seja, a representação direcionada no brinquedo está muito mais próxima de uma lembrança de algo que já tenha acontecido do que da pura imaginação.

Portanto, o brinquedo é um objeto de manipulação através do qual, a criança pode se desenvolver, representar e imaginar. Enquanto objeto, o brinquedo sempre será um suporte para a brincadeira. Mas, o que é brincadeira? Segundo explanação do dicionário Língua Portuguesa de Aurélio Buarque de Holanda Ferreira, editado em 2001, a palavra brincadeira significa “ação de brincar”.

Kishimoto (2002, p.139) conceitua com mais detalhes, “[...]a brincadeira é uma atividade desenvolvida pela criança para seu prazer e recreação, mas também permite a ela interagir com o meio[...]”. Neste sentido, a brincadeira é uma atividade onde a criança mistura o brincar com a imaginação de forma que lhe dê prazer nas atividades

desenvolvidas.

Como se pode observar, na brincadeira, a criança, através de suas experiências, consegue construir capacidades importantes como a criatividade, torna-se capaz de tomar decisões e de agir com autonomia.

Kishimoto (1994) também tem um conceito para brincadeira:

Repetir e recriar ações prazerosas, expressar situações imaginárias criativas, expressar sua individualidade e sua identidade, explorar a natureza, os objetos, comunicar-se e participar da cultura lúdica para compreender seu universo. (KISHIMOTO, 1994, p. 34)

Portanto, brincadeira nada mais é do que ação que a criança desenvolve ao realizar as regras do jogo, ou seja, mergulhar na ação lúdica. Durante a ação lúdica, as brincadeiras são caracterizadas como atividades livres não estruturadas. Cordazzo e Vieira (2007, p. 53) afirmam, “[...]brincadeira é uma conduta livre, espontânea que a criança expressa sua vontade pelo prazer que lhe dá[...]”.

Sabe-se que na brincadeira a criança é capaz de expressar-se, criar habilidades como a de prestar atenção, observar, planejar, criar estratégias, desenvolver a fala, dentre outras. As brincadeiras permitem que as crianças desenvolvam capacidades importantes tais como atenção, imitação, memória, favorece a socialização com o meio e a experimentação de regras. Todas essas situações colaboram para o desenvolvimento das crianças. Maluf (2009, p.23) diz que as brincadeiras possuem benefícios para o desenvolvimento da criança como “[...]assimilação de valores, aquisição de comportamento, desenvolvimento de diversas áreas do conhecimento, aprimoramento de habilidades e socialização[...]”

Por meio da brincadeira, a criança cria uma situação imaginária na qual os desejos considerados irrealizáveis podem ser realizados. Enquanto brinca, ela reduz tensões, diminui conflitos e frustrações da vida real, preenchendo suas necessidades, as quais mudam de acordo com a idade.

As brincadeiras podem ser divididas em três tipos: brincadeiras tradicionais,

brincadeiras de faz de conta e brincadeiras de construção. As brincadeiras tradicionais são aquelas que fazem parte da cultura popular, trazendo consigo valores, costumes e ensinamentos transmitidos de geração para geração.

Sobre essa transmissão de geração para geração Kishimoto (2001) afirma:

A tradicionalidade e universalidade das brincadeiras assentam-se no fato de que povos distintos e antigos brincavam de amarelinha, empinar papagaio, jogar pedrinhas e até hoje as crianças o fazem quase da mesma forma. Tais brincadeiras foram transmitidas de geração em geração através de conhecimentos empíricos e permanecem na memória infantil. (KISHIMOTO, 2001, p. 38)

São exemplos de brincadeiras tradicionais: brincadeiras de roda, passa anel, pique-pega, etc., além das anteriormente citadas por Kishimoto.

Sobre as brincadeiras tradicionais Piaget (1978) salienta:

As brincadeiras tradicionais preservam uma estrutura inicial, se modificam recebendo novos conteúdos, são manifestações livres e espontâneas da cultura popular, elas possuem a função de perpetuar a cultura infantil, desenvolver formas de convivência social e permitir o prazer de brincar. (PIAGET, 1978, p.38)

Nota-se que as brincadeiras tradicionais têm a função de fazer com que as crianças da Educação Infantil perpetuem, de maneira livre e espontânea, a cultura infantil que existe há décadas e faz parte das características de um povo. Já nas brincadeiras de faz de conta a criança cria um mundo de fantasia, onde tudo pode acontecer de acordo com o que ela desejar.

Sobre as brincadeiras de faz de conta Kishimoto (2001) afirma:

O faz de conta permite não só a entrada no imaginário, mas a expressão no tema das brincadeiras é importante registrar que o conteúdo do imaginário provém de experiências adquiridas pelas crianças em diferentes contextos. (KISHIMOTO, 2001, p.39)

São exemplos de brincadeiras de faz-de-conta: a criança utilizar um cabo de vassoura como se fosse um cavalo; ficar zangada com seu cãozinho imaginário porque ele fez sujeira no tapete da mamãe; transformar pedra em pássaro, dentre outros.

Percebe-se que as brincadeiras de faz de conta permitem não só a entrada no imaginário, mas também a ausência de regras, pois proporcionam condições para que a criança dê significado a objetos, sonhos e assuma papéis existentes na sua realidade.

Outro tipo de brincadeira já citada são as brincadeiras de construção. Nessas brincadeiras a criança da Educação Infantil, por meio do manuseio, ordena os objetos e desenvolve várias habilidades. Piaget (1978, p.39) destaca essas habilidades: “As brincadeiras de construção são de grande importância por enriquecer a experiência sensorial, estimular a criatividade e desenvolver habilidades nas crianças”. Essas habilidades são fundamentais para o desenvolvimento cognitivo da criança e para sua progressão nos demais anos de escolaridade.

São exemplos de brincadeiras de construção: criança construindo castelo de areia em uma praia; montando homem de neve no jardim de sua casa, montando torres com blocos de madeira ou de plástico, etc.

Barros (1995) afirma que a criança particularmente possui interesse pelas brincadeiras de construção, e também cita alguns elementos indispensáveis para esse tipo de brincadeira: “[...]uma caixa de bloquinhos de madeira, pedras, areia, plantas, terra são elementos imprescindíveis para esse tipo de brincadeira[...]”. (BARROS, 1995, p. 203)

Utilizando esses materiais durante as brincadeiras de construção, uma variedade de atividades é envolvida como empilhar, rearranjar, montar, desmontar desenhar e moldar. Por meio dessas atividades a criança da Educação Infantil enriquece suas experiências e estimula a criatividade.

Todas as brincadeiras citadas anteriormente (tradicional, de faz de conta e de construção) são consideravelmente importantes para a Educação Infantil. Essa importância reside no fato de a brincadeira ser uma ação livre, iniciada e conduzida

pela criança com a finalidade de tomar decisões, expressar sentimentos e valores conhecer a si mesma as outras pessoas e o mundo em que vive.

Finalizando este capítulo, é possível afirmar que a partir de jogos e brincadeiras a criança tem a possibilidade de desenvolver suas potencialidades e interagir com as pessoas ao seu redor. O brinquedo seria, então, uma via para a realização dessa interação e dos desejos da criança.

3. ATIVIDADES LÚDICAS E O DESENVOLVIMENTO GLOBAL DAS CRIANÇAS DA EDUCAÇÃO INFANTIL

Após diferenciar jogo, brinquedo e brincadeira a proposta deste capítulo é discorrer sobre as atividades lúdicas e suas influências no desenvolvimento global da criança da Educação Infantil.

Para aprender algo, toda criança necessita de estímulos, os quais poderão derivar do seu meio social, econômico, cultural e/ou físico. Esses estímulos podem ser enriquecidos utilizando-se uma diversidade de jogos, brinquedos e brincadeiras e se tornam os responsáveis pelo desenvolvimento cognitivo, afetivo, físico e social, da criança.

Santos (1992) enfatiza as contribuições das atividades lúdicas para o desenvolvimento infantil como um todo, dizendo:

As atividades lúdicas ajudam as crianças no seu desenvolvimento cognitivo, físico, afetivo e social. Através delas a criança forma conceitos, relaciona ideias estabelece relações lógicas, desenvolve a expressão oral e corporal, reforça habilidades sociais, reduz a agressividade, integra-se na sociedade e se desenvolve. (SANTOS, 1992, p.12)

Percebe-se, assim, que as atividades lúdicas, na Educação Infantil, são favoráveis para o crescimento da criança, para a construção de sua identidade, formação das competências intelectuais, afetivas, físicas e sociais.

De acordo com o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI, 1998), o desenvolvimento da criança acontece através das atividades lúdicas, portanto, é necessário que a criança brinque e sinta prazer em realizar suas descobertas. Ela necessita das atividades lúdicas para estabelecer uma forma de equilíbrio entre si e o mundo. Assim sendo, as atividades escolares propostas na Educação Infantil deverão ser prazerosas, fazendo com que a criança se sinta feliz e tenha um desenvolvimento completo.

Brasil (1998) ainda complementa:

Atividades lúdicas são fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. O fato de uma criança, desde muito cedo poder se comunicar por meio de um gesto, sons e mais tarde representar determinado papel na brincadeira fazendo com que ela desenvolva sua imaginação, nas brincadeiras as crianças podem desenvolver capacidades importantes tais como atenção, imitação, memória, imaginação, amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação e da utilização e experimentação de regras e papéis sociais. (BRASIL, 1998, p.22)

Neste sentido, as atividades lúdicas possibilitam à criança a descoberta de sua identidade e autonomia durante as experiências vivenciadas e ajudam-na a formar um conceito de mundo onde afetividade, sociabilidade, criatividade são estimulados. Com o estímulo das atividades lúdicas o ato de brincar torna-se agradável, motivador e enriquecedor, possibilitando o aprendizado de várias habilidades que auxiliam no desenvolvimento do pensamento da criança.

Como existe uma dependência da criança aos estímulos do meio e de terceiros, é comum observar-se que os adultos tendem a estimular as crianças de várias formas,

desde a concepção: seja ao falar com elas, cantar, dançar, ou por meio de brinquedos ou objetos coloridos, quando já estão fora do ventre materno. Tais estímulos prendem a atenção da criança, causam curiosidade ou mesmo estranheza. Na medida em que a criança permanece em contato com esses estímulos, interagindo e respondendo a eles, se desenvolve. Por exemplo: a mãe, quando conversa com seu filho na hora do banho, nomeando cada parte de seu corpo pode favorecer ou mesmo acelerar o aparecimento da linguagem na criança. Do mesmo modo, a criança que não é posta no chão para que possa engatinhar, provavelmente começará a andar tardiamente.

Pickard (1975) é claro quanto a isso:

Os estímulos emitidos pelo ambiente iniciam-se já na vida, na concepção e são necessários, pois a partir da interação com os estímulos (sons, gestos, cores, movimentos, dentre outros) a criança conseguirá desenvolver-se em diversos aspectos. (PICKARD,1975, p.36)

Nesse sentido, reforça-se a noção de que o estímulo é importante para o desenvolvimento do ser humano, pois a criança privada destes derivados do ambiente tem seu desenvolvimento prejudicado ou retardado.

Para que esse desenvolvimento da criança não seja prejudicado ou retardado, na Educação Infantil, os jogos devem ser utilizados como um excelente recurso que contribui para o processo de ensino aprendizagem, pois enquanto joga a criança trabalha e desenvolve a imaginação, a interpretação, entra em contato com regras e passa por experiências de conflitos.

Ramos (2002) afirma:

O jogo, nas suas diversas formas, auxilia no processo ensino-aprendizagem, desenvolvimento de habilidades do pensamento, como a imaginação, a interpretação, a tomada de decisão, a criatividade, o levantamento de hipóteses, a obtenção e organização de dados e a aplicação dos fatos e dos princípios a novas situações que, por sua vez, acontecem quando jogamos, quando obedecemos a

regras, quando vivenciamos conflitos numa competição, etc. (RAMOS, 2002, p. 22).

Portanto, jogando a criança tem a possibilidade de aprender sobre o mundo e a realidade na qual vive, apreender noções de tempo e espaço, bem como de expressar-se. Além disso, o jogo é uma atividade que contribui para o desenvolvimento da criatividade da criança tanto para atividades de criação como para as de execução. É justamente durante os momentos de jogos, brinquedos e brincadeiras que as crianças vão aprender a conviver com outras crianças, vão solucionar problemas e aprender a seguir regras.

Kishimoto (2001) acrescenta sobre o brinquedo:

O brinquedo é a oportunidade de desenvolvimento, pois brincando a criança experimenta, descobre, inventa, aprende e confere habilidades além de estimular a curiosidade, a autoconfiança e a autonomia proporcionando o desenvolvimento da linguagem do pensamento e da concentração e da atenção. (KISHIMOTO, 2001, p.37)

Fica explícito, assim, que o brinquedo é uma via para o desenvolvimento da criança, pois é através do brincar que ela descobre suas habilidades e as mesmas proporcionam o desenvolvimento do pensamento, da concentração, atenção e da linguagem.

Kishimoto (2001) afirma:

A criança enquanto brinca garante uma integração social, além de exercitar seu equilíbrio emocional e atividade intelectual. É na brincadeira que se selam parcerias, porém o aprendizado não deve estar presente só na escola, mas também como parte do dia a dia, na medida em que a criança progride em seu desenvolvimento e amadurecimento é necessário que ela manifeste o que é próprio de cada etapa da vida. (KISHIMOTO, 2001, p.38)

Dessa forma, fica esclarecido que a formação da criança é influenciada pelas

trocas sociais, ou seja, através da interação com o meio a criança se desenvolve. Conseqüentemente, com as práticas educacionais utilizadas pelo educador a criança alcança um melhor aprendizado

Assim, as atividades lúdicas são essenciais no desenvolvimento global da criança e necessárias na Educação Infantil, pois este estudo aponta que partindo de uma situação que envolva jogos, brinquedos e/ou brincadeiras a criança ordena o mundo à sua volta, assimilando experiências, informações e conhecimentos, bem como incorporando aspectos afetivos, cognitivos, físicos e sociais.

4. O PAPEL DA ESCOLA E DOS PROFESSORES DE EDUCAÇÃO INFANTIL FRENTE ÀS ATIVIDADES LÚDICAS

Depois de explanar sobre as atividades lúdicas e apresentar a importância delas para o desenvolvimento global da criança, a proposta deste capítulo é discorrer sobre como a escola e os professores da Educação Infantil podem fazer uso dessas atividades durante as práticas realizadas em sala de aula.

Nas escolas, principalmente as de Educação Infantil, onde o lúdico é tão importante e, ao mesmo tempo, tão próximo da criança, é de fundamental importância que se inclua as atividades lúdicas na Proposta Pedagógica, bem como nos planejamentos escolares.

Sobre a possibilidade de se levar as atividades lúdicas para dentro das dependências da escola Friedmann (1996) salienta:

A possibilidade de trazer as atividades lúdicas para dentro da escola é uma possibilidade de pensar a educação numa perspectiva criadora, autônoma, consciente. Através das atividades lúdicas, não somente abre-se uma porta para o mundo social e para a cultura infantil como se encontra uma rica possibilidade de incentivar o seu desenvolvimento. (FRIEDMANN, 1996, p.56).

Percebe-se que as atividades lúdicas proporcionam uma nova forma de se

pensar a educação, pois trazem consigo a possibilidade de o professor conhecer o mundo infantil em uma perspectiva autônoma, criadora e consciente, incentivando o desenvolvimento da criança.

A escola deve fazer uso das atividades lúdicas, porém não deve utilizá-las somente como diversão para a criança, pois isso levaria essa criança para um mundo ilusório. Também não deve se basear simplesmente no trabalho, criando um ser formal e técnico. O ideal é que a escola saiba equilibrar essas duas vertentes para que, dessa forma, a criança seja habituada ao esforço, e também possa aprender brincando. Em outras palavras, a escola necessita utilizar as atividades lúdicas vinculadas aos conteúdos que precisam ser trabalhados e às habilidades que precisam ser desenvolvidas no aluno. Dessa forma, o aluno aprende brincando e o processo ensino-aprendizagem se torna mais prazeroso e eficaz.

Almeida (2000) comenta sobre essa visão:

Não obstante, é preciso compreender claramente que o trabalho escolar deve ser mais que um jogo e menos que um trabalho (restrito). É um equilíbrio entre o esforço e o prazer, instrução e diversão, educação e vida nas escolas, será ainda quase um jogo, um divertimento, um desafio, nas séries mais avançadas, estará próximo do trabalho, produção, elaboração, esforço, busca, descoberta do conhecimento. (ALMEIDA, 2000, p.61)

Assim é preciso compreender que no trabalho com a criança da Educação Infantil, deve-se existir um equilíbrio entre esforço e prazer, instrução e diversão para se chegar a um conhecimento e a um processo de ensino e aprendizagem.

Para consolidar um processo de ensino e aprendizagem, a escola necessita ser um espaço de transformação e trabalhar visando desenvolver a criança integralmente. Para que essa consolidação ocorra, deve dispor de todos os recursos didáticos possíveis, de metodologias diversas e de materiais variados.

Friedmann (1996) enxerga a escola como um local de transformação:

A escola é um elemento de transformação da sociedade, sua função é contribuir, junto com outras instâncias da vida social, para que essas transformações se efetivem. Nesse sentido, o trabalho da escola deve considerar as crianças como seres sociais e trabalhar com elas no sentido de que sua integração na sociedade seja construtiva. A educação deve instrumentalizar as crianças de forma a tornar possível a construção de sua autonomia, criticidade, criatividade, responsabilidade e cooperação. (FRIEDMANN, 1996, p.54).

Neste sentido, a escola deve considerar a criança como ser social e trabalhar visando à integração e construção de sua autonomia e responsabilidade. O papel da escola está diretamente ligado ao papel do professor, pois sem a atuação deste a escola não atinge seus objetivos. Para ocorrer a aprendizagens específicas com a criança é necessário que haja intervenções e socializações com um adulto, no caso, o professor. Mas não é somente com o professor que ela aprende, o professor é mediador de diferentes aprendizagens, pois ajuda a medir a sistematização do conhecimento.

Sobre a intervenção do professor Oliveira (1995) se posiciona:

Como na escola o aprendizado é um resultado desejável, é o próprio objetivo do processo escolar, a intervenção é um processo pedagógico privilegiado. Os procedimentos regulares que ocorrem na escola, demonstração, assistência, fornecimento de pistas, instruções são fundamentais na promoção do “bom ensino”. Isto é, a criança não tem condições de percorrer, sozinha, o caminho do aprendizado. A intervenção de outras pessoas que, no caso específico da escola, são o professor e as demais crianças é fundamental para a promoção do desenvolvimento do indivíduo. (OLIVEIRA, 1995, p. 62)

Nota-se que a intervenção do professor se torna peça fundamental para a aprendizagem, pois a criança não tem condições de percorrer sozinha o caminho para o seu desenvolvimento efetivo. Ela ainda é imatura e necessita de um direcionamento, de alguém que a conduza com firmeza e de forma sistematizada.

O professor da Educação Infantil, ao incluir uma atividade lúdica em sala de aula, deve estipular o que pretende com a execução dessa atividade, ou seja, estabelecer

quais objetivos pretende alcançar: trabalhar um determinado conteúdo, desenvolver a coordenação motora, exercitar o raciocínio, trabalhar a concentração, a psicomotricidade, etc. Uma coisa é certa, ir para sala de aula e utilizar as atividades lúdicas ao acaso, sem objetivos contemplados, é simplesmente um desperdício de tempo, material e de oportunidades de aprendizagem.

Sobre isso Almeida (1987) salienta:

O sentido real, verdadeiro, funcional da educação lúdica estará garantido se o educador estiver preparado para realizá-lo. Nada será feito se ele não tiver um profundo conhecimento sobre os fundamentos essenciais da educação lúdica condições suficientes para socializar o conhecimento e predisposição para levar isso adiante. (ALMEIDA, 1987, p.42)

Ao aplicar uma atividade lúdica o professor deve levar em consideração a idade da criança para saber se o nível de dificuldade da atividade se adequa ao nível de desenvolvimento da criança, pois se esses níveis não estão adequados a criança demonstra desinteresse ao desenvolver a atividade proposta. Duas podem ser as causas desse desinteresse: a primeira é a atividade estar além das potencialidades da criança; a segunda é estar aquém. Portanto, a atividade lúdica deve gerar algum tipo de desafio, deve conduzir a criança a superar obstáculos.

Sobre a necessidade desses desafios Chateau (1987) afirma:

Quem diz atividades lúdicas, diz ao mesmo tempo, esforço e liberdade. É esse prazer moral que devemos transpor para a nossa educação, se queremos uma atividade espontânea. Por isso, é preciso apresentar à criança obstáculos a transpor, e obstáculos que ela queira transpor. Na falta deles, a educação perderá todo o seu sabor, não será mais do que alimento insípido e indigesto. (CHATEAU, 1987, p. 128).

Analisando da citação acima, conclui-se que, toda atividade lúdica trabalhada pelo professor da Educação Infantil deve mesclar prazer, desafio, obstáculos a serem

vencidos pela criança e aprendizagem. Deve ser vista de maneira muito séria pela escola, devido à sua tamanha importância e às inúmeras possibilidades de contribuições para o processo ensino-aprendizagem.

Se a atividade lúdica tem suma importância para a aprendizagem da criança da Educação Infantil é essencial que o professor tenha conhecimento teórico sobre o tema e esteja preparado para atuar. Por esse motivo, é necessário que esteja sempre estudando, pesquisando, fazendo cursos, enfim, sempre em constante atualização, pois assim adquire crescimento pessoal, intelectual e profissional.

Almeida (2000) salienta a importância da atualização do professor:

O sentido real, verdadeiro, funcional da educação lúdica estará garantido se o educador estiver preparado para realizá-lo. Nada será feito se ele não tiver um profundo conhecimento sobre os fundamentos essenciais da educação lúdica, condições suficientes para socializar o conhecimento e predisposição para levar isso adiante. (ALMEIDA, 2000, p.63)

Fica claro então, que só se obtém um funcionamento efetivo da educação lúdica se o professor estiver realmente preparado para realizá-la, pois não obterá resultado se não possuir conhecimento e predisposição para levar adiante seus ensinamentos e aprendizados.

Sobre a intervenção do professor em sala de aula, durante execução de alguma atividade lúdica, é importante ressaltar que caso seu objetivo seja observar o aluno em seu comportamento social (por exemplo, como ele interage com os colegas), cabe, neste momento, deixar que a criança brinque livremente e apenas observar. Ao contrário, se seu objetivo é trabalhar um conteúdo é importante que dirija esta atividade, interfira sempre que necessário e não deixe o aluno livre somente por se tratar de uma atividade lúdica. Ou seja, o professor, durante suas aulas, deve ter consciência sobre a atividade aplicada e agir de acordo com os seus objetivos.

Sobre isso Brasil (1998) afirma:

É preciso que o professor tenha consciência que na brincadeira as crianças recriam e estabilizam aquilo que sabem sobre as mais diversas esferas do conhecimento, em uma atividade espontânea e imaginativa. Nessa perspectiva não se deve confundir situações nas quais se objetiva determinada aprendizagens relativas a conceitos, procedimentos ou atitudes explícitas com aquelas nas quais os conhecimentos são experimentados de uma maneira espontânea e destituídos de objetivos imediatos pelas crianças. (BRASIL, 1998, p.29).

Além disso, é necessário que o trabalho com as atividades lúdicas, na Educação Infantil, respeite e valorize a fase de desenvolvimento que a criança se encontra (estágio pré-opertório), porque nessa fase ela só compreende e assimila conteúdos através da manipulação de materiais concretos, e também de ações concretas sobre seu meio.

Muitas vezes o professor busca ensinar utilizando um único tipo de metodologia, como por exemplo, as apostilas, não atendendo, assim, às necessidades da idade que a criança se encontra e acaba rotulando negativamente aquele aluno que não consegue compreender o que é trabalhado, pois cada aluno irá aprender de uma forma. Na verdade, esse aluno não consegue compreender devido à metodologia escolhida e aplicada pelo professor. Se fossem aplicadas outras diversas metodologias, em especial, atividades lúdicas, esse aluno compreenderia sem dificuldades. Por esse motivo, é essencial que o professor, especialmente o da Educação Infantil, utilize em sua prática diária, diversas metodologias e materiais para atingir não só a aprendizagem do conteúdo ensinado, mas sim, o desenvolvimento de todos os seus alunos.

Além de variar sua metodologia o professor da Educação Infantil deve assumir o papel de mediador entre a criança e o conhecimento. E não só isso, deve conhecer bem seus alunos, considerar e respeitar cada singularidade presente neles como: as diferentes idades, diversidade de hábitos, costumes, etnias, etc., propiciando espaços e situações de aprendizagem.

Brasil (1998) está de acordo com esse aspecto:

O professor deve conhecer e considerar as singularidades das crianças de diferentes idades, assim como a diversidade de hábitos, costumes, valores, crenças, etnias etc. das crianças com as quais trabalha respeitando suas diferenças e ampliando suas pautas de socialização. Nessa perspectiva, o professor é mediador entre as crianças e os objetos de conhecimento, organizando e propiciando espaços e situações de aprendizagens que articulem os recursos e capacidades afetivas, emocionais, sociais e cognitivas de cada criança aos seus conhecimentos prévios e aos conteúdos referentes aos diferentes campos de conhecimento humano. Na instituição de educação infantil o professor constitui-se, portanto, no parceiro mais experiente, por excelência, cuja função é propiciar e garantir um ambiente rico, prazeroso, saudável e não discriminatório de experiências educativas e sociais variadas. (BRASIL,1998, p.30).

Cabe à escola, incluir as atividades lúdicas na prática pedagógica, pois a utilização do lúdico é uma forma de fortalecer o currículo e o ensino. O professor pode desenvolver diferentes atividades que contribuam para inúmeras aprendizagens, para isso deve identificar o nível de desenvolvimento da criança, pois o ensino representa o meio pelo qual o desenvolvimento se processa e os métodos devem estar de acordo com o contexto sócio/cultural da criança, possibilitando a combinação de seus conceitos espontâneos, facilitando o desenvolvimento.

Desse modo, o papel da escola e do professor não é só o de mediar, no sentido de estar junto da criança, ou o de criar espaços e tempo para que ela brinque, mas sim criar situações, estimular, oferecer subsídios necessários, conhecimentos para que a criança da Educação Infantil tenha um desenvolvimento efetivo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A utilização de jogos, brinquedos e brincadeiras, em sala de aula da Educação Infantil, se tornou um grande desafio para os profissionais da educação (quer sejam da educação pública ou privada), pois estas atividades, atualmente, não devem ser trabalhadas, nesse nível de ensino, apenas para descontração do aluno ou passa-tempo

como antes se pensava.

Houve uma grande transformação nessa forma de se compreender o trabalho na Educação Infantil. Ela deixou de ser vista como etapa de escolaridade sem importância e sem metas a serem atingidas, gerando uma nova concepção de trabalho desenvolvido com atividades lúdicas. Atualmente, essas atividades, para serem aplicadas durante uma aula, são planejadas pelo professor e visam alcançar objetivos, portanto são utilizadas como ferramentas pedagógicas, instrumentos didáticos que auxiliam o trabalho do educador e contribuem para o desenvolvimento global da criança, abrangendo os aspectos físico, cognitivo e afetivo.

De acordo com o estudo realizado, percebe-se que os termos jogos, brinquedos e brincadeiras, não são sinônimos. São atividades distintas, com significados, características e funções também distintas. Portanto, é necessário que o professor da Educação Infantil conheça essas distinções de forma aprofundada para que, além de saber aplicar as atividades, saiba dar significado a elas e as transformem em momentos de aprendizagem, de prazer, desenvolvimento e de conhecimento do mundo.

Em se tratando do desenvolvimento global da criança, o estudo mostra que o trabalho com atividades lúdicas é favorável para o crescimento do aluno, pois através dele a criança constrói sua identidade; desenvolve competências intelectuais, afetivas, físicas e sociais; elabora seu próprio pensamento; interage e age sobre o meio em que vive, investigando, experimentando, refletindo, redescobrimo; desenvolve a capacidade de pensar, comparar e concluir; desenvolve a imaginação e a interpretação; entra em contato com regras; passa por experiências de conflitos; aprende sobre o mundo e a realidade na qual vive; apreende noções de tempo e espaço, bem como de se expressar; desenvolve a criatividade tanto para atividades de criação como para as de execução; aprende a conviver com outras crianças; soluciona problemas; desenvolve o pensamento, concentração, a atenção e a linguagem. Assim, a partir do trabalho com as atividades lúdicas a criança ordena o mundo à sua volta, assimilando experiências, informações e conhecimentos, bem como incorporando aspectos, afetivos, cognitivos,

físicos e sociais.

Ao se analisar o papel da escola e do professor frente ao trabalho com atividades lúdicas constata-se que as escolas devem incluir as atividades lúdicas na Proposta Pedagógica, bem como nos planejamentos escolares; utilizar as atividades lúdicas vinculadas aos conteúdos que precisam ser trabalhados e às habilidades que precisam ser desenvolvidas no aluno; ser um espaço de transformação e trabalhar visando desenvolver a criança integralmente; dispor de todos os recursos didáticos possíveis, de metodologias diversas e de materiais variados.

O papel do professor vem complementar e solidificar o papel da escola, pois esse deve fazer as intervenções necessárias para que o aluno consiga atingir conhecimentos que ainda não se tornaram sólidos em sua vida; deve estabelecer objetivos para serem alcançados; levar em consideração a idade da criança para saber se o nível de dificuldade da atividade se adéqua ao nível de desenvolvimento da criança, pois se esses níveis não estão adequados a criança demonstra desinteresse ao desenvolver a atividade proposta; deve ter conhecimento teórico sobre o tema; atualizar-se constantemente através de estudos, pesquisas, participação em cursos; respeitar e valorizar a fase de desenvolvimento que a criança se encontra; variar sua metodologia; assumir o papel de mediador entre a criança e o conhecimento.

Desse modo, o papel da escola e do professor não é só o de mediar, mas também o de criar situações, estimular, oferecer subsídios necessários, conhecimentos para que a criança da Educação Infantil tenha um desenvolvimento efetivo.

Por fim, conclui-se que o uso adequado das atividades lúdicas como instrumentos pedagógicos em instituições de Educação Infantil, auxiliam no processo educativo e favorecem uma aprendizagem efetiva. Fica ressaltada a importância de se inserir jogos, brinquedos e brincadeiras no currículo da Educação Infantil, pois auxiliam no desenvolvimento da criança e é essencial para sua aprendizagem. Salienta-se que não basta constar no currículo, sempre o educador deve estar presente fazendo o papel de orientador, tornando o aprendizado dinâmico e motivador, planejando e

propondo objetivos e regras que contribuirão para uma aprendizagem significativa.

A reflexão e análise realizadas ao longo desta pesquisa não se encerram neste estudo. Acredita-se que muito ainda pode ser investigado, porém esse estudo serve de base para futuras reflexões, em busca da qualidade da Educação Infantil.

Link: <https://youtu.be/i0uIXwins3Y>

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Anne. **Ludicidade como instrumento pedagógico**. Disponível em: <http://www.cdof.com.br/recrea22.htm>. Acesso no dia 09 de junho de 2021.

BOCCATO, V. R. C. **Metodologia da pesquisa bibliográfica na área odontológica e o artigo científico como forma de comunicação**. Rev. Odontol. Univ. Cidade São Paulo, São Paulo, v. 18, n. 3, p. 265-274, 2006.

BOMTEMPO, Edda. **Brinquedo e educação: na escola e no lar**. Psicol. esc.educ., Campinas, v. 3, n. 1, 1999 . Disponível em: < http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-85571999000100007 >. Acesso em: 12 janeiro. 2021.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil**: v. 1. Brasília, DF, 1998. Disponível em: < http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/rcnei_vol1.pdf >. Acesso em: 12 de janeiro. 2021.

CORDAZZO, Scheila Tatiana Duarte; VIEIRA, Mauro Luís Vieira. **A brincadeira e suas implicações nos processos de aprendizagem e de desenvolvimento**. ESTUDOS E PESQUISAS EM PSICOLOGIA, UERJ, RJ, ANO 7, N. 1, 1º SEMESTRE De 2007. Disponível em: < <http://www.revispsi.uerj.br/v7n1/artigos/pdf/v7n1a09.pdf> >. Acesso em: 12 janeiro. 2021.

CORIA-SABINI, Maria. Aparecida; LUCENA, Regina. Ferreira. **Jogos e brincadeiras na educação infantil**. 4. Ed. Campinas, São Paulo. Papyrus. 2008. Disponível em: <

https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=v2J0GsKT_K0C&oi=fnd&pg=PA7&dq=CORIA-SABINI,+Maria.+Aparecida%3B+LUCENA,+Regina.+Ferreira.+Jogos+e+brincadeiras+na+educa%C3%A7%C3%A3o+infantil.+4.+Ed.+Campinas,+S%C3%A3o+Paulo.+Papyrus.+2008.+&ots=szFiXLh5Uo&sig=ti74YYLRSOc_O9KxVoqoL3rbP4&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false > Acesso em: 12 janeiro.2021

FERREIRA, A. B. H. Aurélio século XXI: **o dicionário de língua portuguesa**. 3 ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2001.

GIL, Antônio Carlos, 1946- Como elaborar projetos de pesquisa/Antônio Carlos Gil. - 4. ed. - São Paulo: Atlas, 2002

HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2004.

KISHIMOTO, Tizuko; FREIBERGER, Adriana. **Manual de Orientações Pedagógicas: brinquedos brincadeiras de creches**. Ministério da Educação. Brasília 2012. Disponível em: < <https://www.passeidireto.com/arquivo/34150211/livro-pdf-brinquedos-e-brincadeiras-mec> >. Acesso em: 12 janeiro.2021.

KISHIMOTO, Tizuko. Morchida. (Org.). **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a educação**. 12. Ed. São Paulo. Cortez. 2007. Disponível em:< [https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=On02DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT3&dq=KISHIMOTO,+Tizuko.+Morchida.+\(Org.\).+Jogo,+Brinquedo,+Brincadeira+e+a+educa%C3%A7%C3%A3o.+12.+Ed.+S%C3%A3o+Paulo.+Cortez.+2007.&ots=u8iEBdUv0w&sig=p5YUxH7-stOQYacyYM1pliizjU4&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=On02DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT3&dq=KISHIMOTO,+Tizuko.+Morchida.+(Org.).+Jogo,+Brinquedo,+Brincadeira+e+a+educa%C3%A7%C3%A3o.+12.+Ed.+S%C3%A3o+Paulo.+Cortez.+2007.&ots=u8iEBdUv0w&sig=p5YUxH7-stOQYacyYM1pliizjU4&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false) > Acesso em 12 janeiro.2021

LIMA e MIOTO. **Procedimentos metodológicos na construção do conhecimento científico: a pesquisa bibliográfica**. Rev. Dig. Bibl. Ci. Inf., Campinas, v.10, n.1, p.53-66, jul./dez. 2012 – ISSN 1678-765X

MALUF, Ângela. Cristina. M. **Atividades lúdicas para Educação infantil: conceitos, orientações e práticas**. 2. ed. Petrópolis, Rio de Janeiro. Vozes. 2009. Disponível em:< https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=qtQbBAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA7&dq=MALUF,+%C3%82ngela.+Cristina.+M.+Atividades+1%C3%BAlicas+para+Educa%C3%A7%C3%A3o+infantil:+conceitos,+orienta%C3%A7%C3%B5es+e+pr%C3%A1ticas.+2.+ed.+Petr%C3%B3polis,+Rio+de+Janeiro.+Vozes.+2009.&ots=yznRaurxSG&sig=H9wj09jwSqhOVbst71nuDeNp4PI&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false>. Acesso em 12 janeiro.2021.

NEGRINE, Airton. **Aprendizagem e desenvolvimento infantil 1. Simbolismo e Jogo.** Porto Alegre: Prodil, 1994.

PIAGET, J. (1976). **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação** (Cabral, A.; Oiticica, C.M., Trad.). 2ª Ed. Rio de Janeiro: Zahar; Brasília: INL.

PIAGET, J. **O nascimento da inteligência na criança.** Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

PINGUINHO, de gente. **A importância da educação infantil para o desenvolvimento global da criança.** Disponível em <https://pinguinhodegente-itu.com.br/2019/05/20/a-importancia-da-educacao-infantil-para-o-desenvolvimento-global-da-crianca/>. Acesso em: 21 de junho 2021

RAMOS, Maria da Conceição Aparecida Leira. **Jogar e brincar: representando papéis, a criança constrói o próprio conhecimento e, conseqüentemente, sua própria personalidade.** Instituto Catarinense de Pós-Graduação. Artigo. Rev. p.10. jan/jun 2002. Disponível em: < <https://doczz.com.br/doc/190998/jogar-e-brincar---p%C3%B3s-gradua%C3%A7%C3%A3o-uniasselvi> >. Acesso em: 12 de janeiro 2021.

SANTOS, Santa Marli Pires dos (Org.). **O lúdico na formação do educador.** 9. ed. Petrópolis: Vozes, 2011. SANTOS, Santa Marli Pires dos; CRUZ, Dulce Regina Mesquita da. O lúdico na formação do educador. In: SANTOS, Santa Marli Pires dos (Org.). O lúdico na formação do educador. 9. ed. Petrópolis: Vozes, 2011. cap. 1, p. 11 - 17.