

A importância dos jogos e brincadeiras na educação infantil

Mônica de Almeida Silva¹

Gustavo de Oliveira Andrade²

RESUMO: Este artigo tem como missão abordar a importância dos jogos e brincadeiras na educação infantil, pois brincar faz parte da vida de toda criança. Desde a mais tenra idade, iniciando ainda no ambiente familiar, na convivência com outras crianças da sua rua, no seu bairro, enfim na sua comunidade a criança já participa das diversas brincadeiras. Na Educação Infantil, as crianças participam de uma série de momentos regulares e diários, as quais envolvem circunstâncias que possuem significativos contextos e ações que facilitam para o desenvolvimento social e educativo, sendo que também através dos jogos e brincadeiras ajudam a criança na convivência social, na aquisição de regras e valores, portanto, é um ato que deve estar inserido no âmbito escolar. Este artigo trata-se de uma pesquisa teórica e foi desenvolvido através da revisão bibliográfica de livros, artigos, monografias, diversos autores (Vygotsky, Kishimoto, Piaget entre outros). Tem o objetivo de compreender como a ludicidade acontece na educação infantil e sua contribuição na aprendizagem das crianças, através da vivência do lúdico, e sua importância para a construção de uma aprendizagem significativa. Após as pesquisas feitas, concluiu-se que o lúdico é uma ferramenta de aprendizagem que dá sentido a importância do brincar e está associado ao educar, estimula o conhecimento da criança, numa fase tão importante da vida, preparando-as para o convívio social.

Palavras-chave: Jogos. Brincadeiras. Educação Infantil.

1 INTRODUÇÃO

A Educação Infantil é a primeira etapa da educação básica onde se inicia a vida escolar da criança, e a construção formal de seu processo de ensino aprendizagem. Neste sentido, a criança precisa estar inserida em um ambiente acolhedor e lúdico para que possa ter prazer em aprender. O professor, neste processo deve proporcionar as crianças atividades que sejam prazerosas e estimulem o seu desenvolvimento.

¹ Mônica de Almeida Silva. Graduada do curso de Pedagogia pela Universidade Federal de Lavras – UFLA, e-mail: monica.silva2@estudante.ufla.br

² Gustavo de Oliveira Andrade. Mestre em Ensino de Ciências pela UNIGRANRIO. Especialista em Informática na Educação pelo IFES e graduando em computação pela UFJF. Atualmente é professor no IFRJ e orientador de TCC na UFLA. E-mail: gustavo.andrade@ifrj.edu.br

As Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Infantil (DCNEI, Resolução CNE/CEB nº 5/2009), em seu Artigo 4º, definem a criança como um

“sujeito histórico e de direitos, que, nas interações, relações e práticas cotidianas que vivencia, constrói sua identidade pessoal e coletiva, brinca, imagina, fantasia, deseja, aprende, observa, experimenta, narra, questiona e constrói sentidos sobre a natureza e a sociedade, produzindo cultura”. (BRASIL, 2010, p.12).

As brincadeiras e jogos podem influenciar de forma positiva e significativa o processo aprendizagem das crianças, pois brincar é uma atividade espontânea e prazerosa, que estimula o raciocínio e a socialização, auxiliando a criança de diversas maneiras para o seu crescimento e desenvolvimento.

Através das brincadeiras a criança cria estratégias que auxiliam em seu convívio social, e são estimuladas a criar, recriar, descobrir e pensar, desenvolvem habilidades e possibilidades favoráveis ao desenvolvimento integral da criança, contribuindo para uma aprendizagem significativa.

O tema “a importância dos jogos e brincadeiras na educação infantil” objetiva compreender como a ludicidade acontece na educação infantil e sua contribuição na aprendizagem das crianças, através da vivência do lúdico. A dimensão da criança está sempre presente, ao analisar os brinquedos e brincadeiras, estimulando a representação e expressão de imagens, pois quando a criança está brincando, extravasa seus sentimentos e se apropria do mundo à sua volta.

Quando a criança brinca, consegue resolver conflitos, socializar com os colegas e aprende a conviver em sociedade. Os benefícios do ato de brincar podem ir além, como emocionais, intelectuais e motores. É interessante e fascinante aprender brincando, e é fundamental para o processo de desenvolvimento da criança, sendo os jogos e brincadeiras importantes recursos pedagógicos e auxiliares no desenvolvimento infantil.

Através do brincar a criança terá possibilidade de vivenciar novos aprendizados, que poderá ser de suma importância para compor e ampliar o seu universo de descobertas e desenvolvimento. Possibilitando variadas formas de se relacionar com o mundo ao seu redor, no seu entorno, de se comunicar e estabelecer relações morais, de convivência, aprendendo a respeitar regras e limites e a reconhecer valores culturais do grupo ao qual está inserido.

Diante de tais considerações, o objetivo central desta pesquisa é compreender a importância dos jogos e brincadeiras no processo de ensino aprendizagem das crianças na educação infantil.

2 METODOLOGIA

Para a realização desta pesquisa utilizou-se a revisão bibliográfica. A pesquisa bibliográfica foi realizada através da consulta de diversas fontes, que contribuíram significativamente para a elaboração e conclusão do tema estudado, como por exemplo, livros, autores diversos, artigos, periódicos, textos, documentos e sites confiáveis tipo Scielo, Capes e periódicos, que tornaram possível a elaboração e construção deste TCC.

Segundo Oliveira (2008, p. 69), “a pesquisa bibliográfica é uma modalidade de estudo e análise de documentos de domínio científico tais como livros, enciclopédias, periódicos, ensaios críticos, dicionários e artigos científicos”. Ou seja, é uma fonte inesgotável de informações, que a exploração deve ser contínua, onde a perseverança nos estudos se faz fundamental para um saber satisfatório.

Uma pesquisa bibliográfica no processo de sua construção disponibiliza um estudo sistemático sobre determinado tema, oportunizando assim descobertas necessárias e fundamentais, aprofundando o tema escolhido tomando conhecimento de tudo que ele abrange afim de contribuir de forma significativa.

Para Marconi e Lakatos (2005), o objetivo da pesquisa bibliográfica é colocar o pesquisador em contato direto com determinado assunto por meio de toda obra que já foi escrita, falada ou filmada, incluindo conferências e debates que tenham sido publicadas ou gravadas. Entende-se que o objetivo tem por finalidade guiar as idéias de como planejar, como montar a pesquisa embasando todo trabalho em busca de resultados que contribuirão para a conclusão do trabalho.

3 REFERENCIAL TEÓRICO

3.1 Jogos e brincadeiras na educação infantil

Os jogos relacionam-se ao processo do desenvolvimento humano acoplados aos sentimentos de liberdade de ação. Abrangem atividades espontâneas ou qualquer espécie de intencionalidade alheia, sendo livre para que a criança possa construir seu conhecimento através do simples ato de realizar brincadeiras e jogos.

Segundo Caillois (1990, p. 40) afirma que: “o caráter gratuito presente no jogo são as características que mais o deixa desacreditado diante da sociedade moderna. Entretanto, que é graças a essas características que o sujeito se entrega à atividade despreocupante”.

Muitos pesquisadores procuram discutir o real significado do jogo na educação infantil sua função lúdica e pedagógica no crescimento e desenvolvimento das crianças. Esquecendo de analisar as ações das crianças enquanto construção do seu desenvolvimento global.

Para Kishimoto (1999) os jogos foram transmitidos de geração em geração por meio de sua prática, permanecendo na memória infantil. Os jogos são manifestações culturais, pois passam de pai para filho, ou seja, de geração em geração, onde a criança que brinca aprende brincando e expressando suas atitudes e emoções, e a mesma constrói seu próprio conhecimento de mundo.

Vygotsky (1989) concorda com essa perspectiva ao afirmar que:

A criança brinca com os significados para mediar simbolicamente a internalização da cultura. Ela resgata, organiza e constitui sua subjetividade, ao mesmo tempo em que aprende a agir sobre o objeto e, ao fazê-lo, conquista o controle da ação pela idéia, por meio do signo, e domina as ações necessárias para isso. (VYGOTSKY, 1989, p.25).

Ao brincar, as crianças entram no mundo da imaginação, da criação e fazem inferências com os signos produzidos pela cultura, relaciona-os a suas experiências vividas. Vão criando um campo de aprendizagem significativo e prazeroso.

O jogo e a brincadeira são atividades lúdicas que desenvolvem a construção da capacidade simbólica de inclusão da criança no contexto social. Também pode ser caracterizado indissociável a formação no processo de ensino aprendizagem das crianças através dos conteúdos, valores e estruturas do pensamento. Apresentam características comuns, que permitem identificar e compreender sua natureza do ser no mundo. Há alguns pontos em comum: liberdade de ação do jogador; o prazer; as regras; a incerteza de resultado, a imaginação e a contextualização, no tempo e no espaço.

Para Vygotsky (1989, p 26)“a brincadeira só existe na liberdade de iniciativa e se apresenta como uma atividade imaginária”. Os jogos são instrumentos que auxiliam as crianças a entenderem a realidade e na resolução de seus conflitos, de forma simbólica. Por isso o jogo não deve ser imposto, pois este perderia suas características diante do imaginário e da criatividade da criança.

Piaget (1976) destaca que:

Os jogos não são apenas uma forma de desafogo ou entretenimento para gastar energias das crianças, mas meios de intervenções pedagógicas podem contribuir e enriquecer o desenvolvimento intelectual. Através do brincar a criança é capaz de sentir prazer, se interessar muito mais pelo conteúdo e ser agente ativo em seu processo de aprendizado. (Piaget, 1976, p. 78).

Na etapa da educação infantil a adequação do espaço físico é muito importante para atender a especificidades das crianças, tanto na creche quanto na pré-escola. O professor tem um papel, de suma importância no processo do ensino aprendizagem das crianças, ele deve criar organizar e construir o ambiente lúdico, disponibilizar materiais, oportunizar brincadeiras, ou seja, fazer a mediação da construção do conhecimento. Porém deve atentar-se ao fato de deixar que a criança percorra todas as fases da construção do conhecimento (desequilíbrio, assimilação ou acomodação, construção de esquemas ou de conhecimento). Esta caminhada deve ser percorrida pela criança através de seus acertos e erros, na busca de novas experiências e aprendizados, utilizando o jogo e a brincadeira como estratégia metodológica a sua práxis pedagógica.

Além disso, as atividades lúdicas através da metodologia de jogos e brincadeiras possibilitam ao educador mediar, conhecer e compreender melhor o desenvolvimento da criança e proporcionar de forma lúdica o acesso as experiências mais profundas da criança em seu processo de construção de aprendizado. Também auxilia na práxis pedagógica do professor no sentido de reorientar as ações pedagógicas em favor de um desenvolvimento cada vez mais saudável e prazeroso na educação infantil.

A brincadeira é fundamental na aprendizagem e desenvolvimento da criança. No brincar, a criança desperta o imaginário infantil, suas vivências e experiências ganham espaço apropriando-se de sua imagem dentro de sua realidade sociocultural, interagindo com o educador e os colegas. Ela tem, nesses momentos,

a chance de criar conhecimento através de saberes adquiridos em suas experiências cotidianas.

(...) O brincar é uma ação livre, que surge a qualquer hora, iniciada e conduzida pela criança; dá prazer, não exige como condição um produto final; relaxa, envolve, ensina regras, linguagens, desenvolve habilidades e introduz a criança no mundo imaginário". (KISHIMOTO, 2010, p.01)

As brincadeiras e os jogos permitem as crianças experimentarem, organizarem suas emoções, a desenvolverem sua autonomia. Assim, podem explorar seus sentimentos e valores, desenvolverem suas habilidades e potencialidades, fazer leitura de seu mundo, criar, recriar, além de desenvolver os aspectos físicos e motores, também aspectos cognitivos, valores sociais e morais no ato da realização das atividades pedagógicas na educação infantil.

Segundo Vygotsky (1994),

A brincadeira tem um papel fundamental no desenvolvimento do próprio pensamento da criança. É por meio dela que a criança aprende a operar com o significado das coisas e dá um passo importante em direção ao pensamento conceitual que se baseia nos significados das coisas e não dos objetos. A criança não realiza a transformação de significados de uma hora para outra. (VYGOTSKY, 1994, p.54).

O educador, para promover o desenvolvimento na aprendizagem, deve incentivar e sempre inovar as brincadeiras e jogos, de forma que cada um possa demonstrar, seja através da fala, gestos, palavras, do corpo, a capacidade de aprender valorizando sempre a individualidade de cada um. São interações que contribuem para a formação de sua personalidade e desenvolvimento da convivência em sociedade e com o meio em que está inserida.

O desenvolvimento das habilidades de coordenação motora, o trabalhar e conviver em grupo, lidar com regras, a perder ou ganhar, estão diretamente ligados ao lúdico. É um momento de recreação, que desperta o raciocínio lógico e a atenção, ajuda a vencer a timidez.

O brincar deve ser natural e espontâneo, pois é através do brincar que a brincadeira acontece e a criança se organiza, constrói, reconstrói, se reinventa, explora e se expressa, desenvolvendo suas capacidades psicomotoras. O professor pode trabalhar o lado social, com regras e limites, incentivando e colaborando na formação da personalidade do aluno. O jogo vai além de uma brincadeira, pois proporciona desenvolvimento da aprendizagem significativa explorando todas as habilidades e potencialidades das crianças.

De acordo com Vieira:

O espaço tem que possibilitar emergir todas as dimensões humanas (a lúdica, a fantasia, a artística, a imaginação, etc.), ou seja, propiciar à criança ampliar suas experiências e o mundo de referências afetivas, contribuir para a construção de sua identidade e compreensão do mundo, além de reforçar as habilidades de aprendizagem e comunicação e seu envolvimento em atividades e relações significativas (VIEIRA, 2009, p. 27).

Os jogos e as brincadeiras podem acontecer de maneira livre ou dirigida, podendo ser mediadas ou não pelo professor e devem ser subsidiados por objetivos dentro de um planejamento interdisciplinar agregados aos pilares da educação infantil, bem como compreender o ato de cuidar, educar e brincar.

Na educação infantil é essencial que se disponibilize um tempo e espaços para que a criança adquira experiências diversificadas, as quais irão acompanhá-las por toda vida. Nesse universo a criança começa a se relacionar com o ambiente social e físico, o que contribui muito para o seu desenvolvimento. A educação através das brincadeiras e dos jogos proporciona este desenvolvimento, tão útil, para a criança de uma forma prazerosa através dos jogos, brincadeiras e esportes, pois em geral, não se sabe de uma criança que não tenha prazer e não goste de brincar e de praticar esportes.

Na Educação Infantil, as crianças compartilham uma série de situações diariamente, as quais envolvem ações que contribuem significativamente para o desenvolvimento social e educativo. Os jogos e brincadeiras ajudam a criança na convivência social, na aquisição de regras e valores, portanto, é um ato que deve estar inserido no âmbito escolar.

Velasco (1996) afirma “que a criança vive para brincar, é através do jogo que se manifesta plenamente e se desenvolve”.

Brincando a criança desenvolve suas capacidades físicas, verbais ou intelectuais. Quando a criança não brinca, ela deixa de estimular, e até mesmo de desenvolver as capacidades inatas, podendo vir a ser um adulto inseguro, medroso e agressivo. Já quando brinca a vontade, tem maiores possibilidades de se tornar um adulto equilibrado, consciente e afetuoso. (VELASCO, 1996, p.78)

Sabe-se que a criança da Educação Infantil encontra-se numa faixa etária onde a curiosidade é muito aguçada, e quer sempre saber, vive perguntando sobre tudo o que está ao seu redor e, nessa hora é que o processo de aprendizagem se aflora. Sobre o assunto Damázio diz que:

A criança é uma pessoa ávida de sensações e conhecimentos. Seu aprendizado é a marca mesma do seu estar no mundo. O grande equívoco está no adulto que vê a criança como sua miniatura. Na criança a experiência e a expressão são brinquedos, a invenção é prazer, viver significa descobrir: abrir portas, ir além do espelho. A linguagem e a vida se mesclam numa relação vital e completa. (DAMÁZIO, 1991, p.29)

É fundamental que o professor deve compreender a importância do brincar e intervir quando for necessário. O educador deve utilizar as descobertas, as indagações do educando como um recurso pedagógico sem, no entanto, dissociá-lo do lúdico. O professor ao utilizar o lúdico como estratégia de ensino e aprendizagem deve apropriar-se de subsídios teóricos para ter embasamento no conteúdo que quer transmitir e ensinar, tendo objetivos concretos e possíveis de serem alcançados pelos alunos.

É através das brincadeiras que a criança aprende a respeitar, a ampliar seu vocabulário e a conviver com seus semelhantes, respeitando-os e aprendendo com eles. Através do lúdico que o aluno aprende a concordar e a discordar de opiniões, ele aprende a vencer e a perder, a exercer a liderança e também ser liderado, compartilha sentimentos com a alegria de brincar. Porém, se os jogos e brincadeiras acontecerem em um ambiente sério e sem motivação, as crianças ficam inibidas e se retraem não demonstrando suas emoções e nem mesmo tendo uma participação ativa na atividade proposta pelo educador.

De acordo com Piaget (1971):

“O desenvolvimento da criança acontece por meio do lúdico, pois, por meio deste universo a criança se satisfaz, realiza seus desejos e explora o mundo ao seu redor, tornando importante proporcionar às crianças atividades que promovam e estimulem seu desenvolvimento global, considerando os aspectos da linguagem, do cognitivo, afetivo, social e motor.” (PIAGET, 1971)

O jogo é uma estratégia importante para o desenvolvimento cognitivo e emocional da criança. Por meio dele, é possível refletir sobre a realidade, a cultura local e, ao mesmo tempo, questionar regras e papéis de cada um. Jogar é importante para deixar a criança relaxada, entendendo que há momento para tudo, inclusive para pensar com calma e aguardar a vez. Os jogos com regras exigem raciocínio e estratégia, além de impor limites que acabam favorecendo as relações com outras crianças e adultos.

3.2 AS CONTRIBUIÇÕES DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NO APRENDIZADO SIGNIFICATIVO E PRAZEROSO

No passado, as brincadeiras eram transmitidas de pai para filho, eram brincadeiras mais simples, mas, cheias de significado. O uso da imaginação se fazia presente em todos os momentos da vida da criança. O ato de brincar transformava uma espiga de milho em uma boneca, um chuchu em boizinhos, palitos de picolé viravam cercas.

A criança era mais livre, mais solta e mais criativa. As regras, as normas e a maneira de conduzir os jogos e brincadeiras eram aprendidas e gravadas na memória. A criança ao fazer seu próprio brinquedo auxiliado pelos pais, avós e também pelos amigos desenvolviam a criatividade e criavam, assim desenvolviam o raciocínio lógico e desenvolvia a aprendizagem naturalmente.

De acordo com Piaget

o caráter educativo do brincar é visto como uma atividade formativa, que pressupõe o desenvolvimento integral do sujeito quer seja, na sua capacidade física, intelectual e moral, como também a constituição da individualidade, a formação do caráter e da personalidade de cada um. Enquanto que na fase dirigida há a

presença das brincadeiras como atividades cujo objetivo específico é o de promover a aprendizagem de um determinado conceito, ou seja, além de serem marcadas pela intencionalidade do educado. (PIAGET, 2003, p. 63)

Observa-se pelos estudos feitos que o ato de brincar é essencial e muito importante na vida da criança, pois, através das brincadeiras elas se relacionam com seus pares de várias maneiras e assim constroem seus valores, dão significados as coisas, buscam soluções e meios para atingir seus objetivos, resolvem as situações-problemas que podem surgir e ressignificam o que vivem e sentem. Piaget expõe ainda que:

Tanto a brincadeira como o jogo é essencial para contribuir no processo de aprendizagem. Ao lançar uma atividade desconhecida seja um jogo ou uma brincadeira, o aluno entrará em conflito. No entanto, logo ao tomar conhecimento e compreender melhor as idéias, este estará assimilando e acomodando o novo conhecimento. (PIAGET, 1976, p. 29)

O brincar ajuda a criança no aprendizado, pois, sabe-se que a pessoa vai se adaptando a viver socialmente através da convivência com seus semelhantes, assim, a criança ao brincar com outras aprende a conviver e a vivenciar experiências trocadas durante as brincadeiras.

É brincando que a criança aprende, pois, ela desenvolve a capacidade de inventar novas brincadeiras, de tornar as conhecidas de uma forma diferente, busca soluções, enfrenta desafios e chega a formular as alternativas para vencer. Desse modo, o educador ao utilizar de jogos e brincadeiras no dia a dia da Educação Infantil, vai estimular a aprendizagem através do lúdico, fazendo com que a criança aprenda sem notar que está sendo ensinada. O aprender se torna prazeroso e eleva a autoestima da criança.

Na Educação Infantil, as brincadeiras e os jogos proporcionam às crianças a liberdade de se expressarem, a demonstrar seus sentimentos e a desenvolver as suas capacidades motoras, cognitivas e sociais. Percebe-se que é fundamental que o professor que trabalha com a Educação Infantil proponha sempre atividades que estimulem a interação entre as crianças, que as levem a pensar, a buscar resolver desafios e a cada dia fazer com que o desenvolvimento da criança aumente de uma

forma que o ato de aprender será envolvido de significados e conceitos, que auxiliarão no caminho para a alfabetização.

Neste contexto, o professor deve organizar seu planejamento buscando utilizar os jogos e brincadeiras, fazendo com que a criança seja estimulada diariamente. Nos estudos de Vygotsky (2007), tem-se ainda que:

[...] No brinquedo, a criança sempre se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além do seu comportamento diário; no brinquedo é como se ela fosse maior do que ela é na realidade. Como no foco de uma lente de aumento, o brinquedo contém todas as tendências do desenvolvimento sob forma condensada, sendo ele mesmo uma grande fonte de desenvolvimento. (VYGOTSKY, 2007, p.134)

Ao trabalhar com jogos e brincadeiras na Educação Infantil o professor deve ter objetivos bem definidos, almejando encontrar a necessidade da criança, para que seu desenvolvimento aconteça realmente e seja diversificado, tendo sempre uma novidade, uma brincadeira diferente, um jogo estimulante. Os jogos em grupo possibilitam a interação entre as crianças.

Cabe ao educador utilizar de metodologias eficientes e que tragam resultados positivos, que não causem medo na criança de errar, que transforme o erro em aprendizagem e criando situações desafiadoras, mas, com a certeza de um resultado comum, isto tudo com um único objetivo que deve ser o desenvolvimento integral da criança.

O educador deve buscar jogos e brincadeiras que proporcionam a criança alegria, prazer e vontade de brincar, mas, que principalmente a tire da frente de uma televisão, com jogos programados, alguns até mesmo violentos, que podem instigar a criança a aprender com o erro. O professor deve apresentar para o educando alternativas que também divertem e faz com que ele aprenda. Deve resgatar brincadeiras antigas, estimular o jogo da amarelinha, cinco marias, e muitos outros.

Brincar possibilita o desenvolvimento da criança, então o educador deve buscar toda metodologia que envolva jogos e brincadeiras com a certeza que seus alunos vão aprender brincando.

Ao trabalhar com jogos e brincadeiras na Educação Infantil o educador não pode simplesmente chegar à sala de aula e distribuir um quebra cabeça ou outro

tipo de brincadeira aleatoriamente. Ele deve seguir um planejamento bem estruturado com objetivos possíveis de serem alcançados e principalmente adequados a idade das crianças da sua turma.

Segundo Ronca (1989)

O movimento lúdico, simultaneamente, torna-se fonte prazerosa de conhecimento, pois nele a criança constrói classificações, elabora seqüências lógicas, desenvolve o psicomotor e a afetividade e amplia conceitos das várias áreas da ciência. (RONCA, 1989, p.27)

O saber do valor educativo dos jogos e brincadeiras é e deve ser conhecido por todos que trabalham na Educação Infantil, como também, nas séries iniciais do Ensino Fundamental. Brincar nunca é demais e é indispensável para a aprendizagem do aluno. Diante disso, o educador deve procurar sempre inserir os jogos e as brincadeiras em suas aulas, reconhecendo que estará aproximando a criança do objetivo proposto para a Educação Infantil que é a de aprender brincando.

De acordo com os referenciais nacionais para Educação Infantil (1988):

O educador não precisa ensinar a criança a brincar, pois este é um ato que acontece espontaneamente, mas sim planejar e organizar situações para que as brincadeiras ocorram de maneira diversificada, propiciando às crianças a possibilidade de escolher os temas, papéis, objetos e companheiros com quem brincar. Dessa maneira, poderão elaborar de forma pessoal e independente suas emoções, sentimentos, conhecimentos e regras sociais (BRASIL, 1998, p. 29).

Ao desenvolver atividades planejadas de acordo com a necessidade da turma, o educador estará possibilitando a criança se desenvolver. Porém, as brincadeiras propostas pelo professor precisam estar em sintonia com a zona de desenvolvimento que as crianças se encontram. Isso trará maiores resultados, maior eficácia na construção da aprendizagem.

Na Educação Infantil, o brincar é uma estratégia potente para a aprendizagem, pois, através do lúdico a criança pode vivenciar experiências que vão contribuir para o seu desenvolvimento intelectual, social e biológico. Também contribui para o processo de alfabetização, pode-se dar como exemplo o jogo da amarelinha, o qual pode ser feito com letras ou números, o que já o torna uma

maneira de ensinar e de aprender, promovendo o conhecimento, a oralidade, o pensamento e o sentido.

Assim, a ludicidade tem conquistado um espaço na educação infantil. O brinquedo é a essência da infância e permite um trabalho pedagógico que possibilita a produção de conhecimento da criança. Ela estabelece com o brinquedo uma relação natural e consegue extravasar suas angústias e entusiasmos, suas alegrias e tristezas, suas agressividades e passividades.

Pode-se observar que o brincar é uma atividade cultural que proporciona para a criança uma série de benefícios, sendo que, o brincar na escola não é o mesmo do que brincar fora do espaço escolar, pois na escola tem uma designação diferente, pois tem o aspecto educacional, com objetivos pré- determinados.

Fantini defende que o brincar está relacionado à qualidade dos materiais disponíveis, pois,

[...] se a qualidade dos jogos depende diretamente do material disponível no espaço e de sua organização, tal qualidade não resulta somente da criatividade infantil, mas da conduta e das propostas em termos do ambiente material e da postura do professor. (FANTINI, 2000, p.95)

O professor durante as atividades com jogos e brincadeiras tem como função principal de ser um participador e ao mesmo tempo um observador.

A mediação do educador e seu tipo de envolvimento na atividade são fundamentais tanto para organizar e intervir nesse espaço e nesse ambiente material quanto para observar e “administrar” o espaço em questão. Isso implica em pensar sobre o papel e qualidade desta mediação que vai refletir diretamente sobre as propostas de trabalho na dinâmica do cotidiano pedagógico, bem como papel do brinquedo, do espaço, e das diversas formas de uso. (FANTINI, 2000, p.97).

Todo educador deve ter consciência da atividade que propôs e também conhecer a concepção de criança da qual trabalha, e assim, poderá conhecer o aluno na sua totalidade podendo a partir deste conhecimento aproveitar as potencialidades através da sua prática e sua didática.

O educador sendo o principal responsável na organização dos conteúdos a serem transmitidos para que ocorra a aprendizagem deve ter em mente o que a

brincadeira tem para a criança. Assim, é tarefa do educador oferecer espaços que possa se relacionar brincadeiras com as aulas do dia a dia, criando um ambiente favorável onde e quando a criança possa aprender, mas, que haja alegria, descontração, movimento e relações de amizade entre as crianças.

O educador não precisa ensinar a criança a brincar, pois este é um ato que acontece espontaneamente, mas sim planejar e organizar situações para que as brincadeiras ocorram de maneira diversificada, propiciando às crianças a possibilidade de escolher os temas, papéis, objetos e companheiros com quem brincar. Dessa maneira, poderão elaborar de forma pessoal e independente suas emoções, sentimentos, conhecimentos e regras sociais (BRASIL, 1998, p. 29).

O professor sendo o mediador do processo da aprendizagem deve procurar metodologias novas, procurando fazer com que os alunos se tornem atuantes, reflexivos, autônomos e dinâmicos.

Segundo Vygotsky (1998, p.127)

Uma criança para ter um aprendizado gostoso e significativo ela precisa brincar, precisa ter um brinquedo para se houver comunicação pegar e sentir, apreciar é uma forma dela expressar sua emoção, aprender a ver um objeto, mas agir de maneira a pôr significado e também dar vida aquele objeto. Alcançando uma maneira de brincar e aprender ao mesmo tempo. Organizado suas idéias e ações, ela busca interagir com as atividades bem mais tranqüilas e serenas. Sua responsabilidade se desenvolve nas brincadeiras.(VYGOTSKY, 1998,p 127).

É através dos jogos e brincadeiras que o educador pode propor desafios diários, levando a criança a levantar hipóteses e saídas para as situações que a realidade lhe impõe. Brincar é aprender e nela está todo o alicerce responsável pelas atividades mais complexas e elaboradas que virão no decorrer dos anos. Os jogos e brincadeiras são grandes fontes de desenvolvimento da psicomotricidade, pois, envolve uma série de exercícios que fazem que ela desenvolva e adquira novas competências motoras.

Quando o professor aborda a psicomotricidade ele está buscando compreender a maneira como a criança toma conhecimento e consciência do próprio corpo e suas possibilidades e limitações que possui e como ela pode se expressar por meio desse corpo.

O desenvolvimento psicomotor se processa de acordo com a maturação do sistema nervoso central, assim a ação do brincar não deve ser considerada vazia e abstrata, pois é dessa forma que a criança capacita o organismo a responder aos estímulos oferecidos pelo ato de brincar, manipular a situação será uma maneira eficiente de a criança ordenar os pensamentos e elaborar atos motores adequados a requisição (VELASCO, 1996, p.27).

Na educação infantil é essencial respeitar o tempo de cada criança, pois cada ser é único e se desenvolve de maneira diferenciada. Ao brincar a criança tem a possibilidade de se conhecer e interagir e assim se desenvolver. Por este motivo o faz de conta, os desafios dos jogos precisam estar presentes na rotina escolar. A criança no espaço escolar tem que ser bem acolhida, tem que se sentir segura para que possa se descobrir, assim ela estará caminhando para a formação de sua identidade e autonomia.

Na educação infantil se constitui um espaço de aprendizagem propício ao desenvolvimento de habilidades psicomotoras, sociais, afetivas e intelectuais da criança, realizadas no ambiente educacional, importantes no processo de desenvolvimento e aprendizagem da linguagem, socialização, conhecimento de mundo, forma de expressão e aquisição de novos saberes e valores adquiridos através das brincadeiras e jogos educativos presentes no cotidiano da sala de aula.

O educador da educação infantil deve ser comprometido com uma prática pedagógica que venha a atender os objetivos e especificidades, com atividades criativas e inovadoras. Na teoria de Freire, o educador precisa ressignificar ou reorganizar suas práticas sempre que perceber que as crianças estão desmotivadas.

O brincar é uma fase muito significativa na vida de uma criança, e que pode e deve ser usado no processo do ensino aprendizagem, desde que seja direcionado de forma correta, ou seja, tendo um embasamento teórico e pedagógico, é uma ferramenta poderosa no processo de desenvolvimento e formação das particularidades, das habilidades cognitivas, afetivas e físicas. Através do brincar a criança consegue criar e imaginar livremente e individualmente, expressar-se consigo mesma e com o mundo a sua volta, estabelecer relações, interagindo e construindo conhecimentos.

As brincadeiras e jogos fazem parte da ludicidade, e se oferecidas para as crianças através de intervenções práticas e ativas, são consideradas uma ação espontânea, prazerosa e adequada a qualquer criança. O professor como mediador

no processo de aprendizagem deve utilizar o lúdico como ferramenta facilitadora na construção da aprendizagem, planejando atividades lúdicas dirigidas, com objetivos coesos e propiciando a interação do professor e o aluno durante esse processo de aprendizagem.

Desta forma, através do brincar a criança pode desenvolver habilidades fundamentais como a atenção, memória, imaginação, e ainda propiciando à criança o desenvolvimento das habilidades da personalidade como afetiva, cognitiva, motora e social.

Sendo assim, o lúdico é uma das formas mais eficazes de ensinar e aprender, na educação infantil, pois nessa etapa é onde se formam as fases mais complexas do desenvolvimento emocional, intelectual, motor e social do ser humano. E desta forma, a aprendizagem deve acontecer sempre em atividades cotidianas, como em brincadeiras e em situações pedagógicas intencionais, orientadas e planejadas pelo professor, tornando-o significativas para o processo de aprendizagem.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao levar em conta a prioridade dos jogos, da ludicidade na educação infantil, percebemos o quanto se dispõe de recursos que são de extrema importância para o crescimento do indivíduo. Sabemos que a criança aprende brincando, e é através desse eixo que pretendo contribuir para tal crescimento.

A utilização de jogos, brinquedos e brincadeiras é a maior influência para o desenvolvimento cognitivo, social, afetivo e emocional. Como ferramenta de trabalho, é possível desenvolver atividades prazerosas onde a mesma irá despertar no aluno a vontade de conhecer e querer aprender dessa forma, promovendo e buscando assim um desenvolvimento satisfatório e uma aprendizagem significativa, organizando de maneira correta e eficaz todo tipo de brincadeira e recursos dispostos para esse modo de ensinar.

O lúdico é uma ferramenta de aprendizagem que dá sentido a importância do brincar e está associado ao educar. Os jogos e as brincadeiras se tornam

fundamentais na educação infantil, pois contribuem para o desenvolvimento das habilidades intelectuais, cognitivas e motoras das crianças. Proporciona socialização e a mediação de conhecimentos entre as crianças, além de desenvolver a prática da imitação, imaginação, habilidades, raciocínio e pensamento.

O ato de desenvolver jogos e brincadeiras com as crianças é algo espontâneo, natural e faz parte da essência da criança vivenciar esse momento que possibilita uma melhor formação da mesma, amplia o seu crescimento cognitivo, mental e habilidades, além do desenvolvimento intelectual de forma divertida e prazerosa, agradável e divertido.

Link para vídeo de apresentação disponível em < <https://youtu.be/mjeoxgdEllw>>

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Diretrizes curriculares nacionais para a educação infantil** /. Secretaria de Educação Básica. – Brasília: MEC, SEB, 2010. 36 p.: il. ISBN: 978-85-7783-048-0. 1.

BRASIL. **Referencial Curricular para a Educação Infantil/MEC** 1988 – Vol 01 e 02. 1998.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens**. Lisboa: Portugal, 1990.

DAMAZIO, Reinaldo Luiz. **O que é criança**: Brasiliense, 1991

FANTINI, Mônica. **No mundo da Brincadeira**. Jogos brinquedos e cultura na Educação infantil. Florianópolis: Cidade Futura, 2000.

FERREIRO, Emília. **Com todas as letras**. Editora Cortez. São Paulo. 1993.

_____. **Reflexões sobre alfabetização**. Editora Cortez. São Paulo. 1991.

GARDNER & Hatch, Howard. **A Teoria das Inteligências Múltiplas e suas Implicações para a Educação**. V. 18, São Francisco, 1995.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. 2. ed. São Paulo: perspectiva, 1980.

KISHIMOTO, TizukoMorchida (Org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** 3ª Ed. São Paulo: Cortez 1998.

KISHIMOTO, Tizuko, Morchida et. al. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** São Paulo: Cortez, 1999.

_____. O brincar e suas teorias. São Paulo: Cengage Learning, 2008

KISHIMOTO, Tizuko Morchida- FE-USP **Brinquedos e brincadeiras na educação infantil** Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/docman/dezembro-2010-pdf/7155-2-3-brinquedos-brincadeiras-tizuko-morchida/file>

LEITE, Suelen da Silva; DIAS, Luciane da Silva **O USO DE JOGOS EBRINCADEIRAS NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL DE 0 A 6 ANOS**

MARCONI, Marina de Andrade.; LAKATOS, Eva Maria. **Fundamentos de metodologia científica.** 6 ed. São Paulo: Atlas, 2005.

OLIVEIRA, Maria Marly de. **Como fazer pesquisa qualitativa.** 2 ed. Rio de Janeiro: vozes, 2008

OLIVEIRA, Marta Kohl de. **Vygotsky: aprendizado e desenvolvimento um processo sócio-histórico.** 4. ed. São Paulo: Scipione, 1997.

OLIVEIRA, Vera Barros de. (ORG). Introdução In: **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos.** Petrópolis: Vozes, 2000.

RONCA, Paulo Afonso Caruso. A aula operatória e a construção do conhecimento. São Paulo : Edisplan, 1989.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança, imitação, jogo, sonho, imagem e representação de jogo.** São Paulo: Zanhar, 1971.

PIAGET, Jean. **Psicologia e Pedagogia.** Trad. Por Dirceu Accioly Lindoso e Rosa Maria Ribeiro da Silva. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1976. A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. 3ed. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1976.

VELASCO, Cacilda Gonçalves. **Brincar: O Despertar Psicomotor.** RJ: Sprit.1996.

VIEIRA, Eliza Reverso. A reorganização do espaço da sala de educação infantil: uma experiência concreta à luz da Teoria Histórico-Cultural. 2009. 123 f. **Tese** (Mestrado em Educação) – Faculdade de Filosofia e Ciências, Universidade Estadual Paulista. Marília, SP. Disponível em: [educere.bruc.com.br > arquivo > pdf2015](http://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2015). Acesso em 22 de fev. 2021.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 1984.

_____. A Formação Social da Mente. 6ª ed. São Paulo, SP. Martins Fontes Editora LTDA, 1998.

_____. A Formação Social da Mente. São Paulo: Martins Fontes, 1989

_____. **Pensamento e Linguagem.** São Paulo: Martins Fontes, 1994.

_____. **A formação social da mente.** 7, ed. São Paulo: Martins Forte, Editora LTDA, 2007.