

Contribuições dos brinquedos e brincadeiras na educação infantil



<https://doi.org/10.56238/sevened2023.008-004>

Roseli Silva Amaral Prado

Mestranda em Educação pela Logos University Internacional. Possui Licenciatura Plena em Pedagogia pela UNOPAR- Universidade do Paraná. Especialista em Psicopedagogia Clínica e Institucional.
E-mail: ro.se.amaral@hotmail.com

Wanerdson Santos de Farias

Ph.D em Ciências da Educação, Logos University International (UNILOGOS), 4300, Biscayne Blvd, Miami, FL 33137, Estados Unidos.
ORCID:<https://orcid.org/0000-0002-4687-4673>
E-mail:wandersonfarias96@hotmail.com

RESUMO

Os jogos e brincadeiras possuem caráter criativo, imaginário, inovador e socializador e por isso, ganham, cada vez mais espaço no cotidiano escolar, especialmente na Educação Infantil. A ludicidade é,

portanto, um meio de promover o desenvolvimento integral da criança, pois esta busca compreender o mundo que a cerca e constrói de forma única e participativa sua relação com o conhecimento. A presente pesquisa, essencialmente bibliográfica, tem o objetivo de investigar sobre as contribuições do lúdico na etapa da Educação Infantil, sem perder de vista as ideias de Piaget. Para tanto, foram realizadas consultas em livros e artigos científicos, de autores que discutem sobre o assunto, tais como: Kishimoto (2001), Sneyders (1996), Santos (2006), Brougère (2010), dentre outros. Os resultados apontam para a importância de práticas pedagógicas envolvendo a brincadeira, na perspectiva de uma atuação coerente, por parte dos professores, de modo a cumprir sua função em prol da formação integral do aluno, tendo em vista os direitos de aprendizagem.

Palavras-chave: Ludicidade, Práticas pedagógicas, Brincadeiras, Educação Infantil.

1 INTRODUÇÃO

A educação de qualidade deve ser estabelecida com práticas que possam possibilitar uma nova forma de gerir as instituições de ensino. Nessa perspectiva, estabelecer um estudo abordando a temática sobre a Educação Infantil e atividades lúdicas, jogos e brincadeiras como ferramentas de ensino representa uma ação de extrema relevância para a formação profissional, bem como para o desenvolvimento de uma prática que busca suporte teórico metodológico aos docentes da Educação Infantil com sugestões de ações convencionadas nos valores éticos, morais e afetivos por meio das brincadeiras e jogos infantis.

Refletir de forma intencional sobre como os efeitos se solidificam a partir da edificação de uma sugestão holística do brincar, fundamentando este momento como elemento de procedimento e agregação com o mundo no qual estamos inseridos é mais que pensar, ou seja, é contribuir com a formação de um profissional cujas práticas são cada vez mais importantes no processo de aprendizagem na Educação Infantil.



Esta pesquisa aborda contextos referentes à ludicidade no âmbito da Educação Infantil, com ênfase na brincadeira e tem o objetivo de investigar sobre as contribuições do lúdico na etapa da Educação Infantil, sem perder de vista as ideias de Jean Piaget. A prática educativa somente tem sentido se possibilita a compreensão do diferencial de que no ensinar não há transferência de conhecimento, mas a criação de possibilidades para a sua produção ou a sua construção. Cabe o entendimento então, de que a escola se tornou um local na qual é urgente um trabalho voltado para prática social e, além disso, um ambiente que antes de tudo deve ser atraente e estimulante para os alunos, a fim de promover uma aprendizagem significativa.

Dessa forma, os jogos e brincadeiras no cotidiano escolar especialmente na Educação Infantil, vêm ganhando mais espaço, uma vez que estes possuem caráter criativo, imaginário, inovador e socializador. A ludicidade é, portanto, um meio de promover o desenvolvimento integral da criança, pois esta busca compreender o mundo que a cerca e constrói de forma única e participativa sua relação com o conhecimento.

2 METODOLOGIA

O presente artigo é um recorte de uma pesquisa de mestrado na qual realizou-se um estudo sobre o lúdico na Educação Infantil, entre a realidade e o preconizado pela Base Nacional Comum Curricular – BNCC. O referido estudo, de natureza qualitativa teve os dados coletados por meio de uma entrevista estruturada, após aprovação do comitê de ética da Universidade Federal de Mato Grosso, Campus do Araguaia - UFMT, situada à Avenida Senador Valdon Varjão, N° 6390- Campus Universitário do Araguaia- Unidade II, ICBS, Quadra 25 - Bloco 48 - Sala n° 06, tendo como o Certificado de Apresentação de Apreciação Ética - CAEE n° 69784323.5.0000.5587.

3 A LUDICIDADE NO ÂMBITO DA EDUCAÇÃO INFANTIL

Ao se pensar em educação sabe-se que seu objetivo maior é formar pessoas críticas e criativas que sejam capazes de interagir de maneira satisfatória em sociedade e ainda que possam construir conhecimentos, agindo ativamente em seu meio. Por esta razão é fundamental que as crianças aprendam desde muito cedo a descobrir e superar desafios (SANTOS, 2016).

Nessa perspectiva, é válido considerar que a brincadeira é um recurso fundamental para o desenvolvimento da criança em idade pré escolar, já que por meio dela é possível aprimorar o afeto, a motricidade, a linguagem, a percepção, a memória e outras funções importantes. A brincadeira favorece o equilíbrio afetivo da criança e contribui para o processo de apropriação de signos sociais. Ela cria condições para uma transformação significativa da consciência infantil, por exigir das crianças formas mais complexas de relacionamento com o mundo.



Moraes e Araújo (2019), contribuem com essa discussão evidenciando que a escola ao valorizar o lúdico permite uma boa formação de conceitos de mundo e de sociedade, podendo trabalhar com a afetividade, socialização, criatividade. Por meio da brincadeira e dos jogos a criança aprende a lidar com o mundo a sua volta, forma sua personalidade, lida com diversos sentimentos e alcança um desenvolvimento sadio e harmonioso. Com isso aumenta sua independência e a sensibilidade visual e auditiva, entrando em contato com a cultura e desenvolvendo habilidades motoras. Vários são os benefícios do uso da ludicidade na escola, por isso é preciso se atentar a estes aspectos para que o aluno possa exercitar a imaginação, aprimorar sua inteligência emocional e favorecer sua integração.

Santos (2016) deixa claro que o lúdico consiste em satisfazer a criança por meio do real e do concreto levando-o a construir e reconstruir contextos e situações, interagir, pensar, refletir tomar decisões e conseqüentemente desenvolver-se integralmente.

A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional nº 9.394/96 explicita que a Educação Infantil será oferecida em creches ou entidades equivalentes para crianças de até três anos de idade; pré-escolas, para as crianças de quatro a cinco anos. Nessa mesma direção, o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil aponta as diretrizes que devem nortear essa etapa de ensino. .

De acordo com esses documentos é visível a indicação do lúdico como uma das prioridades para o desenvolvimento da criança nessa faixa etária. O Art. 4º das Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil sinaliza que:

As propostas pedagógicas da Educação Infantil deverão considerar que a criança, centro do planejamento curricular, é 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, 2009, p. 10).

Alguns itens do novo texto da LDB já estavam descritos nas Diretrizes Curriculares para a Educação Infantil, incluindo a discussão sobre as formas de avaliar a etapa. Um deles é o que determina a expedição de documentação que permita atestar os processos de desenvolvimento e aprendizagem da criança.

Atualmente, com a mudança de vários paradigmas na educação, especialmente no âmbito da Educação Infantil, a prática de atividades lúdicas se fortalece a cada dia e provoca estímulos na criança para que o ensino e o brincar sejam inseridos nos projetos educativos, tendo a intenção e a consciência de que o resultado dessa ação seja uma aprendizagem infantil mais significativa.

De acordo com Kishimoto (2010) a palavra ludicidade tem sua origem na palavra latina “ludus” que quer dizer “jogo”. Se achasse confinada a sua origem, o termo lúdico estaria se referindo apenas ao jogo, ao brincar, ao movimento espontâneo, mas passou a ser reconhecido como traço essencialmente psico-fisiológico, ou seja, uma necessidade básica da personalidade do corpo e da mente no comportamento humano.



Sneyders (1996, p.36) afirma que [...] “educar é ir em direção à alegria”. As técnicas lúdicas fazem com que a criança aprenda com prazer, alegria e a educação lúdica não é um passatempo ou uma diversão. Na educação infantil as atividades lúdicas contribuem com o aprendizado das crianças, pois possibilitam a interação, viabiliza o desenvolvimento da imaginação, criatividade, bem como a capacidade motora e do raciocínio.

Desse modo é possível compreender que a brincadeira como linguagem infantil é capaz de manter a criança em contato com o mundo imaginário, ou seja, os pequenos conseguem imitar a realidade de forma prazerosa. Nesse cenário, observa-se que cada brincadeira exerce um papel importante na aquisição de novas aprendizagens e descobertas, além de constituir-se em um momento único e privilegiado para novas interações.

Os RCNEI- Referenciais Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (1998), sinalizam sobre a importância de manter a criança em contato com as brincadeiras de outras épocas, especialmente no que se refere às regras e os tipos de brinquedos utilizados. Tal procedimento do adulto possibilita o resgate da cultura infantil, além de contribuir para o desenvolvimento integral das crianças.

Os momentos de jogo e de brincadeira devem se constituir em atividades permanentes nas quais as crianças poderão estar em contato também com temas relacionados ao mundo social e natural. O professor poderá ensinar às crianças jogos e brincadeiras de outras épocas, propondo pesquisas junto aos familiares e outras pessoas da comunidade e/ou em livros e revistas. Para a criança é interessante conhecer as regras das brincadeiras de outros tempos, observar o que mudou em relação às regras atuais, saber do que eram feitos os brinquedos etc (BRASIL, 1998, p. 45).

Para Kishimoto (2010, p. 83), existe uma diferença do brinquedo para o material pedagógico baseado na natureza dos objetivos da ação educativa, apresentando seu interesse sobre o jogo pedagógico, quando afirma que ao permitir a manifestação do imaginário infantil, por meio de objetos simbólicos dispostos intencionalmente, a função pedagógica subsidia o desenvolvimento integral da criança. Neste sentido, qualquer jogo empregado na escola, desde que respeite a natureza do ato lúdico, apresenta caráter educativo e pode receber também a denominação geral de jogo educativo.

É por todos estes motivos que a ludicidade é uma necessidade do ser humano, principalmente para criança e seu desenvolvimento e não pode ser vista apenas como diversão, mas como um aprendizado. Os desenvolvimentos pessoais que a ludicidade proporciona associados aos fatores sociais e culturais colaboram para uma boa saúde física, cognitiva, afetiva, emocional e mental, facilitando o processo de socialização, comunicação, construção de conhecimento, além de um desenvolvimento pleno e integral das crianças, indivíduos envolvidos no processo de ensino-aprendizagem.

Para a criança, os jogos ajudam desenvolver a linguagem, o pensamento, a socialização, a iniciativa e a autoestima. Prepara para serem cidadãos capazes de enfrentar desafios e participar da



construção de um mundo melhor. Por isso se configura adequado para ser utilizado como ferramenta para a aprendizagem escolar em todas as áreas de conhecimento.

Ainda de acordo com Kishimoto (2010), foi em meados de década de 1930 que os jogos educativos começaram a ser inserido nas instituições infantis, o sentido do jogo era considerado como uma manifestação dos interesses e necessidades das crianças e não apenas como distração. A formação da criança era viabilizada por meio dos brinquedos e dos jogos que ela executava.

Por outro lado, é preciso considerar o que propõe Negrini (apud Costa, 2006 p.104): [...] “a concepção de que o brincar está reservado às crianças nada mais é que a perda da naturalidade humana, imposta pelo homem ao próprio homem, já que a história nos diz - o adulto costumava dedicar muitas horas ao lazer”.

Se considerarmos que a criança pré-escolar aprende de modo intuitivo, adquirem noções espontâneas, em processos interativos, envolvendo o ser humano inteiro com suas cognições, afetividade, corpo e interações sociais, o brinquedo desempenha um papel de relevância para desenvolvê-la. (Kishimoto, 2010, p. 36).

Com relação à formação profissional, para que o pedagogo esteja habilitado atuar como educador é preciso segundo Dewey (1961 apud Kishimoto, 2010, p. 94-95) que ele saiba conduzir o processo de ensino-aprendizagem de forma democrática, organizando a participação dos indivíduos na conscientização social, uma vez que toda educação proceda da participação do indivíduo na consciência social da raça. Esse processo começa quase inconscientemente ao nascer e vai formando continuamente os poderes do indivíduo, desenvolvendo sua consciência, formando seus hábitos, treinando suas ideias e despertando seus sentimentos e emoções.

Na Educação Infantil o processo das atividades lúdicas acontece com mais ênfase em crianças com idade compreendida de 0 a 5 anos. Onde elas interagem umas com as outras, desempenhando um papel social no qual poderão desenvolver a imaginação, criatividade e também a capacidade motora e de raciocínio.

Destarte, a ludicidade tem sido um tema de atualidade que demanda uma discussão teórica de modo a possibilitar a compreensão acerca de sua funcionalidade. O lúdico é um recurso pedagógico e social, uma ferramenta que o educador pode utilizar em sua prática pedagógica. A ludicidade propiciará ao educando uma grande descoberta de estimular, aspectos interiores, para o desenvolvimento de sua aprendizagem.

A Educação Infantil representa o início do contato formal da criança com o mundo das letras. Embora nesta etapa a alfabetização não seja o foco, a criança conhece, por meio das brincadeiras, as primeiras letras, aprende grafar seu próprio nome. Inúmeras são as propostas pedagógicas que se tem levantado ao longo dos anos buscando encontrar recursos privilegiados que possam auxiliar a criança no processo ensino aprendizagem e de modo especial, na alfabetização.



É importante destacar que em 2006, com a promulgação da Lei nº 11.274, reduziu-se para seis anos a idade de ingresso da criança no Ensino Fundamental. De acordo com as propostas do PNAIC (2017) “O Ciclo de Alfabetização deve ser marcado por uma ação pedagógica intencional e progressiva que prepara uma estrutura sólida para novos aprendizados ao longo da vida.”. Neste sentido, o jogo lúdico tem sido apontado como um recurso privilegiado e fundamental para o desenvolvimento da criança.

Froebel, um dos primeiros educadores a levar em consideração a importância do início da infância como fase decisiva na formação do adulto, defendia a ideia de que as brincadeiras seriam o primeiro recurso no caminho da aprendizagem. Para ele as brincadeiras seriam muito mais que uma diversão, seria também uma alternativa da criança representar o mundo concreto à sua volta na expectativa de compreendê-lo. De acordo com Oliveira,

A brincadeira é o recurso privilegiado de desenvolvimento da criança pequena por acionar e desenvolver processos psicológicos – particularmente a memória e a capacidade de expressar elementos com diferentes linguagens, de representar o mundo por imagens, de tomar o ponto de vista de um interlocutor e ajustar seus próprios argumentos por meio de confronto de papéis que nele se estabelece, de ter prazer e de partilhar situações plenas de emoções e afetividade” (OLIVEIRA, 2019, p.235).

O desenvolvimento cognitivo de uma criança segundo Piaget não se deve unicamente a acumulação de informações recebidas, mas decorre de um processo que é elaborado a partir das atividades interativas da criança. Desta forma, “Os jogos educativos, em sua essência, levam ao aprendizado a partir do lazer e diversão, sendo que o tamanho da motivação da criança está interligada à forma e à abordagem dada pelo foco educacional apresentado” (SOUZA, 2012, p. 27).

No processo do desenvolvimento infantil, o lúdico com finalidade educativa, pode transformar conteúdos que não trazem significados ou interesse para o aluno, em uma importante ferramenta de ensino. Sendo assim, utilizando deste recurso o professor pode estimular a criança a interagir com a língua escrita e a partir dela promover no seu processo de construção do conhecimento uma aprendizagem significativa que propicie o desenvolvimento das suas habilidades motoras, mentais e também sociais.

Nessa perspectiva, o processo de alfabetização é uma etapa importante na vida das crianças, devendo conter subsídios que possibilitem permear condições ao aluno em obter elementos que deem sustentação a uma estrutura sólida a qual sirva de embasamento no aperfeiçoamento e desenvolvimento de novas aprendizagens no decorrer da trajetória de sua existência.

Embasada especificamente em consideração à aprendizagem escolar e o ensino, a teoria da aprendizagem significativa proposta por David Ausubel¹, parte da valorização dos conhecimentos

¹ David Paul Ausubel (1918-2008) pesquisador norte-americano, com formação em Medicina Psiquiatra e Psicologia, autor da Teoria da Aprendizagem Significativa. Levando em consideração o contexto escolar, David Ausubel desenvolveu



prévios dos alunos. Quando esses conhecimentos específicos existentes na estrutura cognitiva do indivíduo interagem de forma substantiva com as novas informações, atestando sua relevância, contribuem neste sentido para o reforço ou construção de novos significados.

A este conhecimento prévio Moreira (2011) descreve:

Em termos simples, *subsunção* é o nome que se dá a um conhecimento específico existente na estrutura de conhecimento do indivíduo, que permite significado a um novo conhecimento que lhe é apresentado ou por ele descoberto. Tanto por recepção como por descobrimento, a atribuição de significados a novos conhecimentos depende da existência de conhecimentos prévios especificamente relevantes e da interação com eles (MOREIRA, 2011, p. 14).

No caso de não haver interação entre a nova informação e conhecimento existente ou essa informação produzir menos incorporação e atribuir pouco significado, o resultado será uma aprendizagem puramente mecânica ou repetitiva. Neste sentido, “Em linguagem coloquial, a aprendizagem mecânica é a conhecida como ‘decoreba’, tão utilizada pelos alunos e incentivada na escola.” (MOREIRA, 2011, p.32)

Desta forma, Moreira fundamentado em Ausubel apresenta duas condições essenciais para que a aprendizagem significativa de fato ocorra: predisposição do aluno para aprender e material ou conteúdo escolar potencialmente significativo. No que se refere a predisposição,

Não se trata exatamente de motivação, ou de gostar da matéria. Por alguma razão o sujeito que aprende deve se predispor a relacionar (diferenciando e integrando) interativamente os novos conhecimentos a sua estrutura cognitiva previa, modificando-a, enriquecendo-a, elaborando-a e dando significados a estes conhecimentos. (MOREIRA, 2011, p. 34)

Já ao material potencialmente significativo é importante ressaltar que não existe material significativo (aula, livros, jogos lúdicos...) pois quem atribuirá significado ao material será o aluno e isto dependerá do significado lógico do material e da predisposição do aprendiz. Portanto, o significado lógico resultará da relação não arbitrária dos conteúdos apresentados com as ideias ancoras existente na estrutura cognitiva do aprendiz, isto é, da relação das ideias-ancoras do aprendiz com a nova informação.

4 AS BRINCADEIRAS COM ÊNFASE NAS IDEIAS DE JEAN PIAGET

As brincadeiras e as interações devem permear todas as ações pedagógicas voltadas para as crianças. Para Piaget (1971), “quando brinca, a criança assimila o mundo à sua maneira, sem compromisso com a realidade”. Piaget define esse tipo de brincadeira como jogo simbólico, que é a representação de um objeto por outro com significados diferentes. Esse jogo é composto de uma

sua teoria levando em conta a história do sujeito bem como sua predisposição em aprender e relacionar com o material potencialmente significativo.

<<https://novaescola.org.br/conteudo/262/david-ausubel-e-a-aprendizagem-significativa>> acesso em ago. 2023.



expressão de gestos acompanhados pela fala. É possível destacar o “faz de conta” como um dos exemplos de jogo simbólico.

Conforme Kishimoto (2010):

Nos jogos de papéis ou de faz de conta, a criança é livre para escolher papéis a desempenhar e definir suas regras. Seu funcionamento é o processo que tem um fim si mesmo. A criança brinca e tem prazer de brincar. Nesses jogos a criança toma iniciativas, organiza ações, enfim, planeja e substitui o significado dos objetos com o objetivo de reproduzir as relações e os fenômenos observados por ela (KISHIMOTO, 2010, p.111).

Por isso, antes do poder de simbolizar, é difícil para uma criança representar com papéis, com o faz de conta, pois, é na brincadeira que a criança vai fazer uso de objetos de forma subjetiva, independentemente de suas funções sociais objetivas. Brougère (2010), acrescenta que:

A brincadeira é um meio de minimizar as consequências de seus próprios atos e, por isso, aprender numa situação que comporta menos riscos'. Contudo, é um mundo aberto, incerto. Não se sabe, com antecedência, o que se vai encontrar: a brincadeira possui uma dimensão aleatória. Nela encontramos o acaso ou a indeterminação, resultantes da complexidade das causas que estão em ação. É um espaço que não pode ser totalmente dominado de fora. Toda coação interna faz ressurgir a brincadeira... toda coação externa arrisca-se a destruí-la (BROUGÈRE, 2010, p. 43).

Portanto, pode-se dizer que por meio das brincadeiras e expressões voluntárias da criança, é possível observar suas inclinações, suas ansiedades seus desejos e suas concepções sobre a cultura em que vive, inclusive sobre seus atores sociais. Esse momento em que os valores são apreendidos a criança internaliza e socializa conceitos significativos. Portanto, o lúdico configura-se como uma atividade com finalidades próprias, à medida em que surge de forma voluntária e é conduzido inesperadamente, acontecendo pelo simples prazer de brincar.

É importante distinguir a brincadeira de faz de conta dos jogos pedagógicos, que, por sua vez, devem ter determinados os objetivos a serem obtidos. Nesse caso, o jogo pode ter duas funções: a lúdica, porque proporciona diversão, prazer e/ou desprazer e consiste em atitudes voluntárias; e a função educativa, porque acrescenta conhecimentos. Considerando, portanto, o enfoque cognitivista de Piaget que analisa o jogo em relação à vida mental da criança, como algo que sofre influência pelo processo de assimilação, afirma que em outras palavras o jogo:

(...) é uma forma de atividade particularmente poderosa para estimular a vida social e a atividade construtiva da criança (...) é verdade que na maioria das minhas publicações tenho lidado com vários aspectos do desenvolvimento cognitivo, particularmente com o desenvolvimento cognitivo, particularmente com o desenvolvimento da operatividade, mas acredito que nos meus primeiros trabalhos já enfatizei a importância das trocas interindividuais (PIAGET apud KAMII, 1991 p.10).

Nesse sentido, a função do jogo seria criar situações ou atividades para que a criança fantasie, pois, a fantasia é o elemento para que haja assimilação de eventos e objetos ao “eu” e “estruturas



mentais” da criança. No desenvolvimento infantil, Piaget (1971), distingue que os jogos infantis estão atribuídos segundo três grandes estruturas: do exercício, do símbolo e da regra.

Sendo assim, várias pesquisas realizadas nos anos de 1980 já apareciam que os cinco primeiros anos de vida são essenciais para o desenvolvimento humano e a formação da inteligência e da personalidade humana. Entretanto, até 1988, no Brasil, a criança com menos de 7 anos de idade não tinha direito à Educação. A constituição atual, pela primeira vez reconheceu, a Educação Infantil como um direito da criança, opção da família e dever do Estado. Desde então a Educação Infantil no Brasil deixou de estar vinculada somente à política de assistência social passando então a integrar a política nacional de educação.

Em 26 de Dezembro de 1996 foi editada a Lei Nº 9.394/96 Lei de Diretrizes e Bases Educação (LDB). A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional LDBEN nº 9.394, deixa evidente a importância da Educação Infantil, período em essa modalidade começou a ser considerado como a primeira etapa da Educação Básica tendo como intuito o desenvolvimento integral da criança de zero a cinco anos de idade, em seus aspectos psicológicos, físicos.

Através de atividades lúdicas, brincadeiras e jogos o professor pode trabalhar o lado social, com regras e limites estabelecidos e com isso ajudando na formação da personalidade, fazendo com que o aluno respeite o espaço de cada um, permitindo a interação e a socialização.

Segundo Rego (1997):

A brincadeira representa a possibilidade de solução do impasse causado, de um lado, pela necessidade de ação da criança e, de outro, por sua impossibilidade de executar as operações exigidas por essas ações. “A criança quer ela mesma, guiar o carro, ela quer remar o barco sozinha, mas não pode agir assim, e não poder principalmente porque ainda não dominou e não pode dominar as operações exigidas pelas condições objetivas reais da ação dada”. Assim através do brinquedo, a criança projeta-se nas atividades dos adultos procurando ser coerente com os papéis assumidos (REGO, 1997, p. 82).

Tanto os jogos quanto as brincadeiras são importantes para a criança e para o adulto, o problema é que o adulto muitas vezes, não quer adentrar neste universo infantil deixando de lado e até mesmo esquecendo como eram as brincadeiras e os jogos vivenciados na infância. É necessário perdermos o medo de ser julgado, de errar entendendo que se entrar ao mundo dos jogos e brincadeiras, as crianças irão agradecer nossa atitude, portanto, deixar os jogos e brincadeiras fazerem parte de nossa vida, nos trará satisfação.

Perde-se o sentido de brincar e de jogar por entender que é coisa de criança e muitas vezes isto reflete na aprendizagem da criança. O simples fato de a criança querer brincar e de alguma forma manejar os objetos escapa aos olhos do adulto que acham que o comportamento infantil através dos jogos e brincadeiras são travessuras, os repreendendo.

A educação contemporânea busca introduzir como recurso pedagógico os jogos e brincadeiras, pois os mesmos proporcionam a interação da criança com o conteúdo proposto. Muitas vezes o olhar



para as metodologias desenvolvidas na Educação Infantil caracteriza o ensino tradicional e com isso a educação que faz a diferença para as crianças ficam bem longe de existir.

Conforme Almeida (2003, p. 30): “É muito comum ouvirmos dizer que os jogos não servem para nada e não tem significação dentro das escolas, a não ser na educação física. Tal opinião está muito ligada a pressupostos da pedagogia tradicional, que excluía o lúdico de qualquer atividade educativa séria ou formal”. Os jogos e brincadeiras na Educação Infantil possibilitam às crianças se expressarem através do exercício diário de atividades dirigidas que propiciam o desenvolvimento de suas capacidades motoras cognitivas e sociais.

Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. O fato de a criança, desde muito cedo, poder se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde representar determinado papel na brincadeira faz com que ela desenvolva sua imaginação. Nas brincadeiras as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a 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).

Percebe-se que, incentivar o uso de brinquedos e jogos que favoreçam uma maior interação entre as crianças, permite que elas tenham comunicação com outras pessoas e expressem suas angústias e alegrias. A família e a escola são instituições que devem desenvolver conhecimentos que auxiliem no futuro das crianças possibilitando a construção da aprendizagem significativa. Para que estas atividades sejam expressivas devem estar presentes no currículo escolar, brincadeiras, jogos e atividades lúdicas que as crianças gostem e que participem de forma interativa. De acordo com a Constituição Federal de 1988 é dever da família, da sociedade e do Estado assegurar à criança e ao adolescente, com absoluta prioridade, o direito à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao Lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar comunitária.

O brinquedo e as brincadeiras nos últimos tempos despertaram o interesse de psicólogos e educadores, devido a sua importância para o desenvolvimento da criança, e a construção do conhecimento. A participação ativa da criança e as brincadeiras e os jogos têm servido de argumento para fortalecer a concepção segundo a qual se aprende brincando.

No conjunto das atividades humanas, algumas brincadeiras mencionadas como “brincar” a partir de um processo de designação e de interpretação complexo não é objetivo dessa comunicação mostrar que esse processo de designação muda no tempo de acordo com as diferentes culturas. Ao lidar atividades lúdicas e com os objetos presentes nas brincadeiras e nos jogos a criança pode lidar com a definição das palavras por meio do próprio objeto concreto, e a criança por esta ação de brincar embora não tenha linguagem gramatical, é capaz de internalizar a definição funcional de objetos, e então passa a relacionar as palavras com algo concreto.

Ao utilizar o jogo com fins educativos o educador deve promover atividades que sejam interessantes e que motivem a criança em participar das atividades desenvolvidas. Desse modo, ele



deve valorizar a criatividade, demonstrar interesse pelas atividades propostas e encorajar as crianças diante da prática do jogo ou da brincadeira intervindo se necessário, nas ações da criança para que ela possa relacionar adquirir conceitos, aprender as diferentes linguagens, nas quais ela se comunica e se expressa através dos sentimentos e ideias. Portanto, é função do professor considerar, como ponto de partida para sua ação educativa, os conhecimentos que as crianças possuem, adquiridos no convívio familiar e social.

O papel do professor é de suma importância, pois ele que vai trabalhar estes momentos, transformando-os em situações de aprendizagem, ou seja: A escola precisa perceber a criança como um ser em desenvolvimento e em constante movimento, dotada de um corpo. O ato educativo não é somente mental, ao contrário, vincula-se diretamente ao corpo, em sua totalidade. (CORDIOLLI, 2011.p.182).

Lidar direto com o objeto de estudo, abrangendo em atividades físicas pensamentos e sentimentos possibilita uma aprendizagem significativa, desenvolvendo atitudes e valores, transformando-os em pessoas capazes de transformar, preservar o meio em que vivem e interagir com o outro.

Destarte, é possível considerar que a ludicidade, as brincadeiras, os brinquedos e os jogos são recursos utilizados pelas crianças para se relacionar com o ambiente físico e social a que estão inseridas, despertando sua curiosidade e ampliando seus conhecimentos e suas habilidades, nos aspectos físico, social, cultural, afetivo, emocional e cognitivo, e assim, temos os fundamentos teóricos para deduzirmos a importância que o educador deve dispensar a experiência de ensinar na Educação Infantil, visto que a construção do conhecimento acontece pelas relações interpessoais e trocas recíprocas de experiências que se estabelecem durante toda a formação integral do discente e conseqüentemente o docente aprende enquanto ensina.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

No âmbito das considerações finais desta pesquisa, há que se afirmar que o espaço de vivência na Educação Infantil é rico em diversidade de experiências e situações enriquecedoras no que tange ao estudo e pesquisas para compreender o processo de ensino e aprendizagem. Nesse sentido é importante entender que é cada vez mais necessário investigar o processo de ensino aprendizagem em diferentes perspectivas, de modo especial, quando envolve a ludicidade. A Educação Infantil tem ganhado espaço no campo das pesquisas, tendo em vista que tem se tornado alvo de preocupação de muitos quando se fala em aprendizagem.

Diante disso, ficou evidente que além da aprendizagem é necessário observar as metodologias e a relação entre professor aluno, pois estes fatores são preponderantes para desenvolver a aprendizagem. Sabe-se que existem diversas teorias e contextualizações acerca de como trabalhar a ludicidade, cabendo então, ao professor realizar estudos para aprimorar sua prática pedagógica.



Não se trata de escolher uma metodologia certa ou errada, mas sim de entender que a aprendizagem se dá por meio de um processo que deve ser vivenciado de maneira satisfatória pelo aluno para que assim possa se tornar significativa. Com o estudo acerca da ludicidade, foi notório que quando se pensa no lúdico existe uma gama de estratégias a serem exploradas pelos educadores, como cantar, brincar, jogar, dançar, movimentar-se entre outras atividades que estimulam o interesse dos alunos e desenvolvem múltiplas habilidades.

Além disso os jogos e brincadeiras como ferramenta de ensino podem contribuir efetivamente para o desenvolvimento infantil, considerando que por meio destas ferramentas é possível estimular a aprendizagem, pois a brincadeira e o jogo fazem parte das vivências da cultura infantil. Jogando a criança aprende a respeitar regras, a ter atenção durante o jogo, a socializar e interagir com os colegas.

Por fim, não se pode negligenciar a importância das brincadeiras na educação, pois as crianças aprendem brincando. Nesse contexto, é indiscutível a importância do lúdico na Educação Infantil, por considerar que a criança interage e se envolve de maneira ativa no processo de aprendizagem, podendo explorar e desenvolver múltiplas habilidades e conhecimentos.



REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Paulo Nunes de. Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos. São Paulo: Ed 11, 2003.
- BRASIL, Ministério da Educação Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria da Educação Fundamental. Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil. Brasília: MEC/SEF, 1998.
- BRASIL, Ministério da Educação. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB). Lei Federal n.º 9.394, de 26/12/1996.
- BROUGÈRE, G. Brinquedo e Cultura. São Paulo: Cortez, 2010.
- CORDIOLLI, Marcos. Sistemas de ensino e políticas educacionais no Brasil. 1ª edição. Curitiba: IBPEX, 2011. (Série Fundamentos da Educação).
- COSTA, João Luiz da. A valorização da ludicidade enquanto elemento construtivo do modo de vida das crianças em nossos dias. São Paulo, Cortez, 2006.
- KAMII, Constance; DeVRIES, Rheta. Jogos em grupo na educação infantil: implicações da teoria piagetiana. São Paulo: Trajetória Cultural, 1991.
- KISHIMOTO, Tizuco Morchida (Org). Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação. 13 º ed. São Paulo: Cortez, 2010.
- MACHADO. Marina Marcondes. O Brinquedo-sucata e a criança. 4ª. Ed. São Paulo: LOYOLA, 2001.
- MORAES, Elirian de Oliveira, ARAUJO, Edeilza Jesus de. Jogos e brincadeiras: O Lúdico na Educação Infantil e o Desenvolvimento Intelectual. FAP: Rondônia, 2019.
- MOREIRA, Marco Antônio. Aprendizagem Significativa: a teoria e textos complementares. São Paulo: Livraria da Física, 2011.
- OLIVEIRA, Alda de Jesus. Ações em formação musical no Brasil e reflexões sobre as relações com a cultura. Revista da ABEM, Porto Alegre, V. 18, 53-63, out. 2019. Disponível em: http://www.abemeduacaomusical.org.br/Masters/revista18/revista18_artigo. Acesso em 24/02/2023.
- OLIVEIRA, Sandra Regina Nardis de; SILVA, Renata. O Lúdico e suas Múltiplas Derivações na Realidade da Educação Infantil. Revista de Divulgação Técnico-Científica do ICPG, Vol. 3 n. 10, P. 101-105, jan./jun. 2007.
- PIAGET, J. A formação do símbolo na criança, imitação, jogo, sonho, imagem e Representação. São Paulo: Zahar, 1971.
- REGO. Tereza Cristina. Vygotsky: uma perspectiva Histórico-cultural da Educação. Petrópolis: Vozes, 1997.
- SANTOS, Eliane Brito dos. A ludicidade na educação infantil: perspectivas a partir de uma escola de Lagoa de Dentro/PB. Universidade Federal da Paraíba, 2016.
- SNEYDERS, Georges. Alunos felizes. São Paulo: Paz e Terra, 1996.
- SOUZA, J. Da formação do profissional em música nos cursos de licenciatura. Seminário sobre o ensino de Artes e Design no Brasil. Salvador, 2012.