

JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Adriana Lúcia de Arruda¹
Ivalleica Ferreira da Costa²
Letícia Adrielle Malaquias de Oliveira Almeida³
Ua-Naia Aparecida Luz⁴
Vania Valesca Castilho da Silva Santos⁵

RESUMO: O presente artigo tem como tema a importância das brincadeiras e jogos com crianças. Enfatiza-se o brincar no desenvolvimento e na aprendizagem na educação infantil, tendo como objetivo conhecer acerca do significado do brincar, bem como conceituar os principais termos usados para designar o ato de brincar, sendo também fundamental a compreensão da ludicidade, através da qual a criança comunica-se consigo mesma e com o mundo, aceita a existência dos outros, estabelecendo as relações sociais, constrói conhecimentos, desenvolve-se integralmente, e ainda, as vantagens que o brincar favorece no ensino-aprendizagem infantil. É de suma importância perceber e incentivar a capacidade criadora das crianças, pois esta se constitui numa das formas de relacionamento e recriação do mundo, dentro da perspectiva da lógica infantil. Assim sendo, para a realização deste trabalho, foi utilizado a pesquisa bibliográfica, com base na reflexão e leituras de livros, artigos, revistas e sites, bem como pesquisa de autores referente neste tema. Há a compreensão de que a brincadeira faz parte da vivência infantil, no entanto o que se espera destacar é o desenvolvimento intelectual, cognitivo que ocorre com as crianças quando brincam, e que a as brincadeiras são de suma importância na escola, pois o professor ao utilizar desse recurso poderá desenvolver nos alunos o conhecimento de mundo, socialização e a estimulação motora.

Palavras-chave: Brincadeiras. Jogos. Educação Infantil. Ludicidade. Professor.

ABSTRACT: This article has as its theme the importance of games and games with children. It emphasizes playing in the development and learning of early childhood education, with the aim of knowing about the meaning of playing, as well as conceptualizing the main terms used to designate the act of playing. It is also essential to understand playfulness, through which the child communicates with himself and the

¹ Graduanda em Pedagogia pela Universidade Norte do Paraná – UNOPAR.

² Graduada em Pedagogia pela Faculdade Educacional da Lapa - FAEL, Especialista em Alfabetização pela Universidade do Estado de Mato Grosso – UNEMAT

³ Graduada em Pedagogia pela Anhanguera, Especialista em Educação Infantil e Alfabetização pela Faculdade Impactos Brasil – FACIB.

⁴ Graduada em Administração pelo Centro Universitário UNIVAG, Especialista em Fundamentos da Educação, Didática e Docência do Ensino Superior pelo Centro Univeristário – UNIVAG.

⁵ Graduada em Pedagogia pela Faculdade INVEST de Ciências e Tecnologias, Especialista em Educação Infantil pelo IESMIG – Instituto de Ensino Superior de Minas Gerais.

world, accepts the existence of others, establishes social relationships, builds knowledge, develops fully, and also the advantages that playing favors in children's teaching and learning. It is extremely important to understand and encourage children's creative capacity, as this is one of the ways of relating and recreating the world, within the perspective of child logic. Therefore, to carry out this work, bibliographic research was used, based on reflection and reading of books, articles, magazines and websites, as well as research by authors referring to this theme. There is an understanding that playing is part of children's experiences, however what is expected to be highlighted is the intellectual and cognitive development that occurs with children when they play, and that games are of paramount importance at school, as the teacher using this resource can develop students' knowledge of the world, socialization and motor stimulation.

Keywords: Jokes. Games. Child education. Playfulness. Teacher.

INTRODUÇÃO

Este artigo tem como tema os jogos e brincadeiras na educação infantil. O tema é relevante, na medida em que se propõe a compreender que as brincadeiras fazem parte da infância, sendo competência do professor o desenvolvimento de estratégias para a aprendizagem dos conteúdos onde os seus alunos aprendam com prazer e satisfação, as brincadeiras geram alegria. O tema está relacionado aos eixos estudados nas disciplinas do curso de pedagogia, dessa maneira é possível a compreensão de que os profissionais da área da educação precisam dos conhecimentos adquiridos. Justifica-se o mesmo, pois possui interesse pelo trabalho com crianças pequenas e também por compreender que os jogos e brincadeiras precisam ser explorados por todos os professores, pois estamos em uma época em que o construtivismo é parte da realidade educacional.

1307

O interesse em desenvolver este artigo nasceu da necessidade de aprofundar os conhecimentos acerca das oportunidades de aprendizagem que o brinquedo e os jogos podem proporcionar. É possível observar de que em algumas escolas muitos professores não utilizam os brinquedos e nem os jogos especialmente com as crianças da pré-alfabetização.

Nessa fase as brincadeiras e os jogos são ferramentas importantes para desenvolvimento da aprendizagem dos conteúdos. Surge um questionamento o porquê alguns professores da educação infantil não utilizam jogos e brincadeiras para desenvolvimento da aprendizagem dos seus alunos. As práticas tradicionais, quando estão presentes, há poucas brincadeiras e muitos conteúdos e escrita, sem a valorização das

atividades lúdicas. Os objetivos para a elaboração desse artigo: Promover o direito da criança de brincar; Incentivar o brincar que dá oportunidade à criança de escolher livremente como e com quem quer brincar; Criar oportunidades para o resgate de brinquedos e brincadeiras peculiares das diferentes regiões. Serão trabalhados os conteúdos de português, matemática, ciências, geografia, história, artes.

Para realização deste artigo foi utilizada a pesquisa bibliográfica, com base nos autores que colaboraram com a Educação Infantil, artigos e *sites* eletrônicos.

Dessa maneira, foi abordada a importância da utilização dos brinquedos e jogos em sala de aula, pois, assim, as crianças aprendem brincando, mostrando mais interesse na aula, pois os conteúdos e rotina fazem com que a criança perca o interesse em ir para a escola.

As atividades mais dinâmicas, motivam, utilizando os jogos pedagógicos, assim como os momentos de socialização e afetividade oportunizam aprendizagem através da imaginação por isso é necessário ao professor inovar e renovar seus planos de aulas com aulas divertidas e construtivas.

1308

2 DESENVOLVIMENTO

2.1. A infância e as brincadeiras

O jogo, segundo Piaget (1988, p. 158) apud Lima (2008, p. 66), é uma atividade negligenciada pela escola tradicional, por parecer muitas vezes sem significado funcional. Para a pedagogia tradicional, o jogo é considerado apenas um espaço no qual a criança pode apenas recrear-se, relaxar, descansar ou gastar um excedente de energia que não foi consumida pelas atividades consideradas nobres da escola, portanto essa é uma visão simplista, pois desconsidera a maneira intensa com a qual as crianças vivenciam e se entregam aos seus jogos e também os diversos elementos do desenvolvimento que são exercitados e sedimentados nessas atividades, como, por exemplo, a ficção, o simbolismo, a regra e a cooperação.

Entretanto aquelas escolas comprometidas com o desenvolvimento das crianças, na visão piagetiana, não podem deixar de proporcionar um material adequado, a fim de que, jogando, as crianças possam assimilar novos conhecimentos e

comportamentos, que, sem tais oportunidades, não seriam incorporados pela inteligência infantil. (LIMA, 2008, p. 66).

O brincar em si mesmo exerce um papel importante na infância, pois brincando as crianças aprendem, desenvolvem, experimentam e interagem, relaciona tudo àquilo que vive, observa, estabelecendo relações imprescindíveis para a obtenção do seu conhecimento, ou seja, a sua aprendizagem ocorre de modo mais significativo.

Para Lira & Rubio (2014, p. 20), o momento de brincar das crianças é uma oportunidade para o educador observar e refletir sua prática, analisando particularmente os avanços e necessidades de cada criança, buscando reorganizar e replanejar sua proposta de trabalho, inserindo novas estratégias que contemplem efetivamente a evolução da criança.

O ato de brincar desempenha um papel importante na infância, pois é brincando que a criança aprende e se desenvolve, experimenta e interage, relacionando aquilo que vivencia com o que observa a sua volta, estabelecendo as relações necessárias para a aquisição do conhecimento. Podemos dizer que a aprendizagem se dá de forma mais significativa se a criança vivenciar as situações pedagógicas através do movimento, experimentando, realizando, sentindo, percebendo, e tudo se dá pelo corpo. As brincadeiras e os jogos ocupam o papel principal nessa vivência, pois fazem parte do universo infantil (MARINHO, 2007, p. 91).

A criança ao construir seu próprio jogo ou atividade lúdica adquire a iniciativa, socialização, organização, criatividade, afetividade, elementos importantes para desenvolver-se de forma saudável.

A possibilidade de cada criança construir seu próprio jogo ou espaço lúdico permite que possam ser observados vários aspectos importantes, como a iniciativa, a socialização de materiais, os vínculos entre os pares, as representações, a organização, a criatividade, a afetividade. Todos essenciais para o desenvolvimento integral do sujeito (KOPZINSKI, 2010, p. 53).

As atividades que valorizam o prazer, o lúdico faz com que a criança aprimore de forma gradativa suas habilidades motoras específicas e amplie sua capacidade emocional, afetiva, cognitiva e motora, favorecendo seu aprendizado.

“A presença das atividades lúdicas, representadas pelos jogos e brincadeiras, é constante no mundo infantil de todas as culturas, sendo referência primordial para as discussões sobre criança e o seu desenvolvimento” (SILVA, 2015).

Uma estimulação para a idade escolar precoce se dá de forma lúdica, portanto são indicadas atividades que a criança está habituada a executar, o brincar propriamente dito, para que ela desenvolva de forma prazerosa. A precisão marcante de

movimento, a instabilidade constante de atividade lúdica e as informações fisiológicas da criança são fatores que merecem atenção, já que influenciam a adaptação e seleção dos meios de estimulação em quantidade e qualidade.

Entende-se por estimulação precoce toda atividade que envolva contato ou brincadeira com um bebê ou criança, contato esse que propicie, fortaleça e desenvolva adequada e oportunamente seus potenciais humanos. Esse estímulo ocorre através da repetição de diferentes exercícios sensoriais que, por um lado, incluem o controle emocional, permitindo à criança uma sensação de segurança e prazer, e, por outro, aumentam a capacidade mental da criança, o que provoca nela a aprendizagem através das brincadeiras livres e do exercício da curiosidade e da exploração da imaginação. Compreende-se que a estimulação precoce pode ser potencializada quando desenvolvida dentro de um espaço lúdico por meio do brincar, pois a brincadeira desperta qualidades necessárias para absorção dos estímulos externos, tais como: curiosidade, confiança, resistência e vigilância (MARSON; PEREIRA, 2011, p. 82).

Atualmente, as crianças começam a freqüentar mais cedo as instituições voltadas para elas, como as creches e as escolas de Educação Infantil. Nesses espaços, o brincar é, muitas vezes, desvalorizado em relação a outras atividades consideradas mais produtivas.

Lima (2008) e Brasil (1998) apud Silva & Lima, (2015, p. 56) dizem que a brincadeira tem sido desvalorizada, secundarizada e, por vezes, não utilizada em Instituições de Educação Infantil.

A brincadeira acaba ocupando o tempo da espera, do intervalo da atividade ou escolar, quando estas estão na escola, ou senão, as crianças se tornam mais autônomas em relação aos cuidados da mãe ou do pai, e logo se insere na sociedade dos adultos, sem embasamento nenhum ou prestam serviços domésticos ou aprendem algum ofício mais cedo, quando têm oportunidades e perde muitas das vezes sua identidade inicial como família.

Kishimoto (2002, p. 99) diz que: “[...] grande parte da vida das crianças é gasta brincando, quer com jogos que elas aprendem com as crianças mais velhas, quer com aqueles inventados por elas mesmas”. Por isso a brincadeira é uma forma privilegiada de aprendizagem.

Quando vão crescendo, as crianças trazem para suas brincadeiras o que vêem, escutam, observam e experimentam. As brincadeiras ficam mais interessantes quando as crianças podem combinar os diversos conhecimentos a que tiveram acesso.

Nessas combinações, muitas vezes inusitadas aos olhos dos adultos, as crianças revelam suas visões de mundo, suas descobertas.

Mas a cultura lúdica compreende o que se poderia chamar de esquemas de brincadeiras, para distingui-los das regras *stricto sensu*. Trata-se de regras vagas, de estruturas gerais e imprecisas que permitem organizar jogos de imitação ou de ficção (KISHIMOTO, 2002, p. 25).

O aparecimento da conduta lúdica está relacionado ao despertar da personalidade. A procura pela auto-afirmação mostrar-se nos jogos sob duas formas: o apelo do mais velho, avaliado como motor indispensável à infância e o amor à ordem, à regra, levado até ao formalismo.

Segundo Antunes (2003, p. 10): “o jogo possui implicações importantíssimas em todas as etapas da vida psicológica de uma criança e representa erro inaceitável considerá-lo como atividade trivial ou perda de tempo”.

É relevante considerar que a idéia de jogo diz respeito à aprendizagem, não sendo possível que o educador tenha o pensamento classificatório de jogos que são destinados ao divertimento e jogos que são destinados ao ensino, pois, o jogo quando utilizado compreende uma maneira que equilibra o respeito pela maturidade da criança, experimenta e põe em ação desafios a sua experiência, favorece sua relação interpessoal, evidencia as regras do convívio, sendo continuamente um jogo educativo, mesmo que através dele há possibilidade de ao mesmo tempo obter o ensino e a diversão.

Além do processo cognitivo temos que considerar que o brinquedo permite apreender acerca da realidade, sendo muito mais um processo do que um produto. A atividade e a experiência envolvem a participação integral da pessoa. Requer movimentos físicos, envolvimento emocional, bem como provoca desafio mental.

A recreação pode contribuir fundamentalmente na formação motora, dando possibilidades para que a criança possa, através dela, expressar seus sentimentos livres, espontâneos e naturais, desenvolvendo assim, não somente aspectos motores como também cognitivos. Para a criança a seriedade da recreação está relacionada ao entretenimento, ao lúdico, ela alarga as suas experiências e seu desenvolvimento, atendendo as suas necessidades biológicas (AWAD, 2004, p. 17-18).

Dessa forma, a brincadeira é essencial, pois através dela é possível ter o retorno à origem do esporte, onde as regras podem ser alteradas pelos jogadores, que não têm a obrigatoriedade da vitória, ainda que se tenha a possibilidade de competir.

O que ocorre na abordagem construtivista é a intenção de construir o conhecimento com base na influência mútua entre o sujeito e o mundo, numa relação que vá além do simples ato de ensinar e de aprender. O conhecimento é sempre um ato que sugere em esquemas de assimilação e acomodação, em um processo de constante reorganização, sendo que essa concepção apresentou grande influência de Piaget.

Dentro dessa perspectiva, é necessário o resgate da cultura de jogos e brincadeiras dos alunos abrangidos no processo ensino-aprendizagem incluindo as brincadeiras de rua, os jogos com regras, as rodas cantadas, bem como outras atividades que envolvem o mundo cultural dos alunos.

Nesta perspectiva de aprendizagem devem ser considerados os aspectos psicossociais tendo o jogo como um instrumento lúdico no processo de construção do conhecimento. O professor tem função não diretiva valorizando assim o trabalho em grupo e as relações interpessoais menos hierarquizadas, colaborando com o desenvolvimento moral e social. Dentro desta perspectiva o aluno terá a possibilidade de se reconhecer enquanto ser social, sujeito na construção desse jogo, e de suas possibilidades em relação à execução do movimento diante deste contexto (XAVIER FILHO & ASSUNÇÃO, 2005, p. 17).

Além da valorização dos conhecimentos dos alunos, da sua cultura, a abordagem construtivista também proporciona uma opção aos métodos diretivos utilizados na prática da Educação Física, o aluno nesta abordagem é o construtor do seu conhecimento mediante a interação que estabelece com o meio, dessa forma solucionando situações problemas.

Para Rose Jr. *et. al.* (2009, p. 57): “Valorizar o lúdico nos processos de ensino significa considerá-lo na perspectiva dos aprendizes, uma vez que, para eles, apenas o que é lúdico faz sentido, sobretudo se são crianças”.

Na proposta construtivista Darido (2001, p. 10), assegura que: “o jogo enquanto conteúdo/estratégia tem papel privilegiado”. Sendo a principal maneira de ensinar, é uma ferramenta pedagógica, uma maneira de ensinar, uma vez que quando joga ou brinca a criança aprende, ou seja, constituindo este aprender num ambiente lúdico e prazeroso.

2.2. A ludicidade

O ser humano é um ser lúdico, onde tem na infância a expressão maior de sua ludicidade, dessa forma a criança precisa ser compreendida como um ser lúdico, necessitando viver de maneira contínua a sua ludicidade.

Para Montenegro *et. al.* (2007, p. 259), “Este caráter lúdico da vida pode ser expresso no jogo. Os professores entendem que a educação física das crianças deve ser sempre lúdica”.

A criança a todo o instante procura se socializar através do brincar, esta atitude lhe é peculiar, pois desde que nasce a mesma experimenta o mundo ao seu redor e cria suas percepções através da interação que estabelece, sendo que deste brincar fazem parte os jogos, brinquedos e diversões.

[...] o jogo é educativo e imprescindível, pois possibilita à criança uma aprendizagem através de vivências corporais, por meio dos quais pode experimentar sensações e explorar as possibilidades de movimento do seu corpo e do espaço, adquirindo um saber globalizado a partir de situações concretas (MARINHO, *et. al.* 2007, p. 83).

A ludicidade, as brincadeiras e os jogos possibilitam as crianças conhecer o mundo em sua volta, prazer na realização das atividades, com isso permite que ela tome gosto pelo esporte praticado.

1313

Dessa forma, a ludicidade é um modo privilegiado de aprendizagem, que possibilita a criança trazer para sua experiência esportiva tudo aquilo que é vivenciado, escutado, observado e experimentado. Sendo assim os jogos passam a ficarem mais atraentes, na medida em que eles conseguem articular o mais variado conhecimento adquirido. Nessas articulações, que por muitas ocasiões são inesperadas para os adultos, são reveladas as suas visões de mundo, descobertas ao praticar o esporte.

Para Cousineau (2004, p. 63), “O tempo é uma criança brincando”, escreveu Heráclito, um sábio da era clássica, “movendo peças num tabuleiro: o reino pertence a uma criança”. Essa metáfora é perfeita, pois reflete a maneira pela qual o lúdico possibilita as crianças praticarem os papéis que irão desempenhar no futuro através do exercício da imaginação, ou através da alegria puramente e simplesmente da liberdade através do movimento.

Para Lima (2008, p. 127), o jogo tem efeitos importantes em todos os períodos da vida psíquica de uma criança e desconsiderar sua importância é um grande erro cometido por várias pessoas. Outro erro a ser considerado em relação ao jogo diz respeito ao pensamento à aprendizagem, pois não possível aceitar que há educadores que ainda classificam os jogos entre aqueles ligados a diversão e jogos ligados ao ensino, pois o jogo tem um caráter ao mesmo tempo educativo e aprendido.

O jogo é a atividade principal do período pré-escolar e é dentro dele que, em grande medida, acontece, também, o desenvolvimento da motricidade do pré-escolar. Os motivos presentes nesse tipo de atividade criam na criança estímulos intensos que a impulsionam a realizar determinados movimentos, gerando condições e situações que deixam um marco peculiar em todo o aspecto motor do pré-escolar. O jogo, no entanto, tem seus limites, segundo o autor, uma vez que não estimula o desenvolvimento de traços mais complexos da motricidade infantil; assim, outros tipos de atividades são necessários para o alcance dessas finalidades. A interferência do jogo no período pré-escolar contribui, principalmente, na estruturação do aspecto geral do movimento e na forma expressiva de sua realização (LIMA, 2008, p. 127).

O jogo é indicado, por Zaporózhets (1987, p. 81-82 apud Lima, 2008, p. 127), como um valioso recurso que possibilita a exercitação e a estruturação das novas conquistas motoras, possibilitando, posteriormente, a sua utilização pela criança na solução de atividades práticas, com desenvoltura e sem maiores problemas.

1314

A ludicidade envolve a participação total do indivíduo, determina movimentação física, envolvimento emocional, além do desafio mental que requer das crianças uma forma prazerosa e motivadora.

O movimento humano é o instrumento que expressa sentimentos, emoções e pensamentos; o movimento contribui em suas características a ampliação da cultura corporal de cada criança. Por meio de ações de atividades de lazer e culturais direcionadas, pode-se interpretar a linguagem corporal das crianças advinda das relações entre os seus pares. A vida cotidiana das crianças já é envolta de ludicidade (CAMPOS, *et al.*, 2014, p. 23).

A recreação contribui na formação motora, possibilitando que a criança consiga, por meio dela, demonstrar seus sentimentos de maneira livre, espontânea e natural, aumentando dessa forma, não apenas os aspectos motores, mas também cognitivos. Para a criança a seriedade da recreação relaciona-se ao entretenimento, ao lúdico, ela aumenta suas experiências, seu desenvolvimento, atendendo as suas necessidades biológicas.

Através desta perspectiva, é possível entender as atividades lúdicas, desde que bem direcionadas e com objetivos claros, como um importante papel para a educação infantil.

Contudo, pode-se afirmar que o uso das atividades lúdicas deve ser mais divulgado com um grande aliado no início das atividades escolares das crianças na idade pré-escolar, uma vez que pode-se verificar que todas as professores afirmaram ocorrer grande melhora no desenvolvimento físico e psicomotor da criança após as atividades (COSTATO & SPONDA, 2009, p. 19).

Desta forma, os professores devem ser um promotor da prática do “brincar” com a clara intenção e objetivo de oferecer aos seus alunos diferentes formas de interagir e socializar. Brincar aumenta as capacidades da criança de maneira natural, aprende a socializar-se com outras crianças, desenvolve a motricidade, a mente, a criatividade, sem exigência ou medo, mas com prazer.

Nestes termos, as crianças brincam daquilo que o professor permite, sempre almejando algum objetivo pedagógico, não necessariamente educativo. Por mais que as professoras afirmem que a proposta é estabelecer um ensino pautado no prazer, na alegria e na diversão, na prática tendem a burocratizar e institucionalizar o lúdico, imprimindo-lhe um objetivo pedagógico e didático (OLIVEIRA, 2009, p. 64).

Quando brincamos com uma criança, estamos ajudando-a a aprender a lidar com seus impulsos em busca da satisfação de seus desejos. Vencendo as frustrações, estamos ensinando-a a agir estrategicamente diante das forças que operam no ambiente. Com alegria despertamos nela o gosto pela vida e o enfrentamento dos desafios com segurança e confiança.

Brincar e jogar são exercícios prazerosos da administração de nossa realidade, onde adquirimos autoconsciência, estabelecemos regras básicas de convivência e mudamos a nós mesmos e a sociedade. Quando brincamos com uma criança, estamos ajudando-a a aprender a lidar com suas pulsões em busca da satisfação de seus desejos. Vencendo as frustrações, estamos ensinando-a a agir estrategicamente diante das forças que operam no ambiente. Com alegria despertamos nela o gosto pela vida e o enfrentamento dos desafios com segurança e confiança (BRANDÃO, 1997, p. 7).

A brincadeira tem como função favorecer a auto-estima, possibilitar o desenvolvimento da linguagem oral e gestual, ajudar na elaboração das emoções e sentimentos e na construção de regras sociais.

De acordo com Oliveira & Francischini (2003, p. 43) para a criança poder imaginar é necessário que a mesma tenha o domínio da linguagem simbólica, ou seja, a

criança precisa apropriar-se de elementos da realidade e atribuir-lhes dessa forma novos significados.

Desse modo a brincadeira constituiu na capacidade das crianças criarem e recriarem o mundo, atribuindo valores e significados diferentes da realidade. A brincadeira tem como objetivo favorecer a auto-estima, o desenvolvimento da linguagem oral e gestual, ajudar na elaboração das emoções e sentimentos e na construção de regras sociais. Enquanto brincam as crianças, assumem papéis sociais diferenciados proporcionando o estabelecimento de vínculos, de relações e generalizações para outras situações e internalização de modelos e valores dos adultos, bem como, a brincadeira permite o desenvolvimento da identidade e da autonomia.

Ao perceberem as diferentes formas de pensar e de agir, podem comparar aquilo que é seu e aquilo que é do outro, tendo a possibilidade de incluir essas semelhanças e diferenças na construção de sua personalidade.

Dentro dessa perspectiva, é possível entender as atividades lúdicas, desde que bem direcionadas e com objetivos claros, como um importante meio de educação e o ensino, pois carregam o simbolismo. E sendo assim, o grande papel da escola e da educação pode estar na formação do homem para outro tipo de ideologia, sendo esta, mais cooperativa, mais humana e não violenta.

Os professores precisam reservar um tempo para explorar a linguagem das crianças, mesmo que isso seja difícil. No brincar dirigido, os professores terão a oportunidade de aumentar o vocabulário, discutir processos lúdicos anteriores e, de modo geral, ampliar o pensamento da criança por meio de discussões e conversas. As oportunidades de explorar as respostas, os entendimentos e mal-entendidos das crianças vão ocorrer na atmosfera mais relaxada do segundo momento de brincadeiras e nos posteriores, quando o diálogo provavelmente será mais significativo e temporalmente relacionado (MOYLES, 2002, p. 54).

A escola ainda peca neste modelo, pois ainda não assumiu ou não se inteirou de forma profissional ou material para a prática efetiva das atividades lúdicas que poderão ser proporcionadas aos seus educandos.

E o grande papel da escola e da educação pode estar na formação do homem para um outro tipo de ideologia mais cooperativo, mais humano, não violento. A escola não tem essa identidade ainda, do lúdico como uma atividade natural de educação do ser humano.

Alves & Sommerhalder (2010, p. 144), concluem sua pesquisa, dizendo que, muito embora o lúdico esteja presente na escola, existe uma desvalorização do lúdico como recurso educativo. Desvalorização que denota a desconsideração da escola contemporânea em relação ao inconsciente, ao desejo, a fantasia, ao infantil.

Para a criança, todavia, não existe esse contraste entre o trabalho e o lúdico, considerando que toda atividade infantil tem no seu cerne o valor lúdico. Engana-se quem acredita que não há esforço na realização da atividade lúdica, pois pode até mesmo acontecer da criança despender muito mais energia num jogo, por exemplo, competitivo, do que num trabalho obrigatório. Diversas atividades lúdicas cultivam a dificuldade, porém, a característica de ter a finalidade em si mesma não é alterada. O autor aplica ao jogo a mesma definição que Kant conferiu à arte: “uma finalidade sem fim”, uma realização que busca a realização de si mesma (LIMA, 2008, p. 63).

Para Barbosa (1997, p. 399), a educação infantil é um espaço privilegiado para falar dessa temática; afinal, dentro do sistema de ensino, a educação infantil, ou a pré-escola como também é chamada por alguns autores, é um dos poucos lugares onde o lúdico ainda é visto como apropriado, ou mesmo “inerente” ou “natural”.

CONCLUSÃO

A estimulação da criança realizada desde cedo aumenta a sua condição física, tendo a capacidade de conseguir sucesso através do lúdico, da brincadeira, da atividade prazerosa, da estimulação natural, posteriormente, no desempenho na prática de um esporte, de uma modalidade. Deste modo é imprescindível que se realize um trabalho com atividades lúdicas.

É importante ressaltar que os autores pesquisados comungam entre si quando o assunto é a iniciação esportiva. Os mesmos relatam que a iniciação esportiva precisa organiza-se de fases e sua constituição ocorre através das experiências dos praticantes, incorporada a um processo pedagógico onde os conteúdos do ensino das habilidades e o desenvolvimento das capacidades motoras, aconteçam de forma diversificada, motivadora, oportunizando a participação e a aprendizagem do maior número possível daqueles iniciantes, com base no método de jogo, na particularidade de cada modalidade praticada pelas crianças, permitindo um excelente desenvolvimento da aprendizagem motora, permitindo alicerces para as escolhas futuras relacionadas às práticas esportivas.

1317

Portanto, nós temos a consciência que é de primordial importância utilizar-se das brincadeiras e dos jogos no processo pedagógico. Trata-se do exercício de habilidades necessárias ao domínio e ao bom uso de nossa inteligência emocional. Nossa capacidade de encontrar formas de encaminhar o que queremos pode ser exercitada numa situação lúdica, aprendendo a compreender e a atuar perante as forças que operam no meio em que vivemos. A arte de adquirir competência na administração estratégica, segura e confiante de nosso viver, nos leva a celebrar a vida com amor e entusiasmo.

REFERÊNCIAS

ALVES, Fernando Donizete, SOMMERHALDER, Aline **Lúdico, infância e educação escolar: (des)encontros**. Revista Eletrônica de Educação, v. 4, n. 2, nov. 2010. Artigos. ISSN 1982-7199. Disponível em: www.reveduc.ufscar.br. Acesso em 03/10/2021.

ANTUNES, Celso. **O jogo e a educação infantil: falar e dizer/olhar e ver/escutar e ouvir**. 2ª. Fascículo 15 – Na sala de aula. Petrópolis, Vozes, 2003.

AWAD, Hani Zehdi Amine. **Brinque, jogue, cante e encanto com a recreação: conteúdos de aplicação pedagógica teórico/prático**. Jundiaí-SP: Fontora, 2004.

BARBOSA, Maria Carmen Silveira. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. Educação & Sociedade, ano XVIII, nº 59, agosto/97. <http://www.scielo.br>. Acesso em 04/10/2021.

BRANDÃO, Heliana. **O livro dos jogos e das brincadeiras: para todas as idades..** Belo Horizonte: Editora Leitura, 1997.

CAMPOS, Joselaine Aparecida. et al. **Cultura e lazer como proposta pedagógica articulada à educação integral para alunos matriculados na Escola Reitor Álvaro Augusto Cunha Rocha, do CAIC/UEPG**. Revista Conexão UEPG - Ponta Grossa, volume 10 número 1 - jan./jun. 2014. Disponível em: <http://www.revistas2.uepg.br>. Acesso em: 04/10/2021.

COSTATO, Elaine Pioltine Macedo; SPONDA, Elisabete. **A relação entre a atividade lúdica e a aprendizagem na pré-escola de colégios particulares**. Revista Interfaces: ensino, pesquisa e extensão. Ano 1, nº 1, 2009. <http://uniesp.edu.br>. Acesso em 04/10/2021.

COUSINEAU, Phil. **O ideal olímpico e o herói de cada dia**. São Paulo: Mercuryo, 2004.

DARIDO, Suraya Cristina **Os conteúdos da educação física escolar: influências, tendências, dificuldades e possibilidades**. Perspectivas em Educação Física Escolar,

Niterói, v. 2, n. 1 (suplemento), 2001. Disponível em: <http://www.uff.br>. Acesso em 04/10/2021.

KOPZINSKI, Sandra Difini. (org.) **Percursos Psicopedagógicos: entre o saber e o fazer**. Novo Hamburgo: Feevale, 2010.

KISHIMOTO, T. M. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneiro Thompson Learning, 2002.

LIMA, José Milton. **O jogo como recurso pedagógico no contexto educacional** / José Milton Lima. São Paulo: Cultura Acadêmica: Universidade Estadual Paulista, Pró-Reitoria de Graduação, 2008

LIRA, Natali Alves Barros; RUBIO, Juliana de Alcântara. **A Importância do Brincar na Educação Infantil**. Revista Eletrônica Saberes da Educação – Volume 5 – nº 1 – 2014. <http://docs.uninove.br>. Acesso em 04/10/2021.

MARINHO, Hermínia Regina Bugeste. et. al. **Pedagogia do movimento: universo lúdico e psicomotricidade**. 2ª. ed. Curitiba: Ibplex, 2007.

MARSON, Natália Lourencini; PEREIRA, Ana Maria Silva. **Revisão da literatura sobre a utilização do lúdico na estimulação precoce em crianças de 0 a 5 anos**. Cadernos da FUCAMP, v.10, n.13, p. 81-90/2011. Disponível em: www.fucamp.edu.br. Acesso em 04/10/2021.

1319

MONTENEGRO, Eduardo. et al. **Imaginário e representações sociais: corpo, educação física, cultura e sociedade**. Maceió: EDUFAL, 2007.

MOYLES, Janet R. **Só brincar? O papel do brincar na educação infantil**. Tradução Maria Adriana Veronese. Porto Alegre: Artmed Editora, 2002.

OLIVEIRA, ML., org. **(Im)pertinências da educação: o trabalho educativo em pesquisa [online]**. São Paulo: Editora UNESP; São Paulo: Cultura Acadêmica, 2009. 193 p. ISBN 978-85-7983-022-8. Available from SciELO Books .

OLIVEIRA, Indira Caldas Cunha de; FRANCISCHINI, Rosângela. **A importância da brincadeira: o discurso de crianças trabalhadoras e não**. Psicologia: Teoria e Prática – 2003, 5(1):41-56. Disponível em: <http://psic.bvsalud.org>. Acesso em 04/10/2021.

ROSE JR, Dante de. et al. **Esporte e atividade física na infância e na adolescência: uma abordagem multidisciplinar**. 2. ed. Porto Alegre: Artmed, 2009.

RUBIO, Katia. (org.) **Megaeventos esportivos, legado e responsabilidade social**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2007.

_____. (org.) **Psicologia do esporte: teoria e prática**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2003.

SILVA, José Ricardo; LIMA, José Milton. **A brincadeira na educação infantil: implicações teóricas e práticas para a intervenção docente**. Nuances: estudos sobre Educação, Presidente Prudente-SP, v. 26, número especial 1, p. 55-74, jan. 2015. Disponível em: <http://revista.fct.unesp.br>. Acesso em 04/10/2021.

SILVA, Tiago Aquino da Costa e. **Jogos e brincadeiras na escola** São Paulo: Kids Move Fitness Programs, 2015.

XAVIER FILHO, Lauro Pires; ASSUNÇÃO, Jeane Rodella. et al. **Educação Física (saiba mais)**. Rio de Janeiro: Âmbito Cultural Edições LTDA. Unit – Universidade Tiradentes Aracajú – SE, 2005.