

A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

THE IMPORTANCE OF GAMES AND PLAY IN CHILD EDUCATION

Tiano Peres Azevedo¹

Tiago Farias Dutra²

Natália da Silva Caldeira³

Adriana Cougo Godoi⁴

Marlei Garcia Gettens⁵

Cristiane do Amaral Coelho Jung⁶

RESUMO: O objetivo deste trabalho foi verificar, através de uma pesquisa bibliográfica, a importância dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil. Trata-se de uma pesquisa bibliográfica, uma vez que foi feito o levantamento teórico sobre o tema. Num primeiro momento discorreremos sobre as Práticas Pedagógicas na Educação Infantil, a seguir sobre a Ludicidade na Educação Infantil e por fim o Desenvolvimento da Criança Através de Jogos Infantis. Concluiu-se que as atividades lúdicas auxiliam na aprendizagem, e são de extrema importância para o desenvolvimento cognitivo, físico e sociocultural das crianças.

Palavras-chaves: Educação Infantil. Lúdico. Crianças e aprendizagem.

ABSTRACT: This work objective was to verify, through bibliographical research, the importance of didactic games and games between children in Early Childhood Education. This is bibliographic research, since a theoretical survey was carried out on the subject. At first we will talk about Pedagogical Practices in Early Childhood Education, then about Playfulness in Early Childhood Education and finally the Development of the Child Through Children's Games. It was concluded that recreational activities help in learning, and are extremely important for the cognitive, physical and sociocultural development of children.

Keywords: Early Childhood Education. Playful. Children and learning.

INTRODUÇÃO

A presente pesquisa pretende analisar a importância dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil como forma de facilitar o ensino-aprendizagem. Trata-se de uma

¹ Formação: Licenciatura em Educação Física. Instituição: Faculdade Anhanguera de Pelotas.

² Formação: Licenciatura Plena em Ciência Biológicas. Instituição: Universidade Católica de Pelotas.

³ Formação: Bacharel de Direito. Instituição: Universidade Católica de Pelotas.

⁴ Formação: Licenciatura em Ciências Biológicas. Instituição: Faculdade Anhanguera de Pelotas.

⁵ Formação: Tecnólogo em segurança Pública. Instituição: Universidade Católica de Pelotas

⁶ Formação: Licenciatura em Educação Física. Instituição: Universidade Federal de Pelotas.

pesquisa bibliográfica, uma vez que foi feito o levantamento teórico sobre o tema. Como sustentação e fundamentação teórica dos principais conceitos e ideias expostas neste estudo, foram utilizadas as principais ideias e argumentações dos principais autores desse tema, dentre outros. A abordagem do estudo é qualitativa, pois, tem a finalidade de interpretar o fenômeno em contexto.

O objetivo dessa pesquisa foi mostrar a importância das metodologias, utilizadas em salas de aula pelos profissionais da educação infantil, a partir de uma proposta lúdica. Percebe-se que nos dias atuais, alguns professores procuram desenvolver o ensino e a aprendizagem por meio de jogos e brincadeiras. Assim, é possível afirmar que no cotidiano escolar ainda são poucos os profissionais que atuam de forma adequada dentro do âmbito escolar quando se trata da ludicidade.

As brincadeiras é uma palavra diretamente ligada à infância e às crianças. Dessa forma, as brincadeiras estão entre as atividades frequentemente avaliadas por nós como sujeitos que em algum tempo já utilizou as brincadeiras como meio interacional de aquisição social e cultural. Portanto, não há como considerar que as práticas lúdicas devem ser pensadas e praticadas sempre, principalmente quando nos referimos à infância, crianças e ensino-aprendizagem nas escolas infantis.

Esta pesquisa encontra-se estruturada em três capítulos. O primeiro capítulo trata das Práticas Pedagógicas na Educação Infantil; o segundo aborda A Ludicidade na Educação Infantil; e o terceiro traz questões sobre O Desenvolvimento da Criança Através dos Jogos Infantis.

PRÁTICAS PEDAGÓGICAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Reconhecer o brincar como atividade importante para o desenvolvimento infantil, ao longo dos tempos, mostra que, embora tenha acontecido avanços em relação à concepção de criança e seu desenvolvimento, a contextualização do brincar no campo educacional ainda não tomou as proporções necessárias que materializassem uma postura significativa da relevância dessa atividade, na atualidade.

O brincar estimula o conhecimento do próprio corpo, o desempenho físico, o que promove um melhor desenvolvimento motor; favorece o raciocínio, estimula a criatividade e a imaginação; a brincadeira em grupo promove o convívio social, ajudando a criança a entender as regras e os limites das relações.

Quando refletimos sobre a relevância do brincar no espaço escolar, destacando a educação infantil, torna-se extremamente relevante contextualizar as concretizações de Educação infantil, e, essencialmente, de crianças, que são amparados pelos regimentos de documentos, leis e normas os quais articulam esses segmentos. A concepção de criança merece aqui tal destaque, por ser considerada a fase principal da própria formação de um currículo escolar.

SANTOS e LEONOR (1999), destacam a infância “como a idade das brincadeiras e que, por meio delas, as crianças satisfazem grande parte dos seus desejos e interesses particulares”. Reafirmam ainda que:

O espaço de recreação seria, por excelência, um local onde brincar é atividade privilegiada - não só brincar, como também as muitas facetas que cercam essa atividade e que fomos incorporados em nosso universo. O lúdico é, sem dúvida, um dos caminhos para o trabalho pedagógico, que encontra, assim, um meio de manifestação e expressão. (SANTOS e LEONOR, 1999: 205).

Diante disso, as crianças vivenciam com grande intensidade e satisfação suas atividades lúdicas. Elas se entregam às suas brincadeiras, aos seus jogos, às suas histórias com muita seriedade. Neste mesmo tempo, com rara facilidade se põem a brincar e a jogar, a contar e a ouvir uma história, constituindo um cenário imaginário em que criam e representam diferentes personagens, vivem as mais fantásticas aventuras, inventam, “constroem” e “destroem”. Fazem de seu corpo um versátil brinquedo com o qual exploram a realidade.

A criança aprende brincando; pois o mundo em que ela vive é descoberto através de jogos, dos mais diversos tipos que vão dos mais simples de encaixe às mais curiosas brincadeiras do dia a dia. O jogo, para a criança, é o exercício e a preparação para a vida adulta, e é através das brincadeiras, dos seus movimentos, de sua interação com os objetos e no espaço com outras crianças que ela desenvolve suas potencialidades, descobrindo suas habilidades. Sobre a importância do jogo na vida da criança KISHIMOTO (1994) afirma:

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, (KISHIMOTO, 1994: 22).

Conforme a citação, por meio dos objetos simbólicos é intermediado a condição pedagógica diferenciada principalmente no que se refere aos aspectos que possibilitam o

desenvolvimento integral da criança. É nesse sentido que a DCNEI, estabelece diretrizes necessárias a serem executadas por profissionais que atuam na Educação Infantil.

Deste modo, as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil, estabelece que o Currículo é um: conjunto de práticas que buscam articular as experiências e os saberes das crianças com os conhecimentos que fazem parte do patrimônio cultural, artístico, ambiental, científico e tecnológico, de modo a promover o desenvolvimento integral de crianças de 0 a 5 anos de idade. (BRASIL, DCNEI, 2010:12). Segundo FREIRE (1989) é destacado que:

Quanto ao ensino propriamente dito, o que mais se espera é que as crianças cheguem à 1ª. série alfabetizadas. Há, no entanto, uma parcela de pais que colocam seus filhos nas escolas para serem orientados, desde o maternal, rumo à faculdade – um caminho de direção única. Ao sucesso! (FREIRE, 1989: 89).

A inclusão, mediante a antecipação do acesso, é uma medida solicitada nas políticas educacionais, que tem como medida a universalização do ensino, isto é, quanto mais cedo a criança vai para escola, tal condição pode contribuir para uma mudança na estrutura e nos procedimentos de escolarização das crianças. No entanto, não se trata de transferir para as crianças de 0 à 5 anos, conteúdos e atividades do modelo conteudista tradicional, mas de conceber uma nova estrutura de organização do currículo no ensino infantil. FRIEDMANN (1996) argumenta que:

A escola é um elemento de transformação da sociedade, sua função é contribuir, junto com outras instâncias da vida social, para que essas transformações se efetivem. Nesse sentido, o trabalho da escola deve considerar as crianças como seres sociais e trabalhar com elas no sentido de que sua integração seja construtiva, (FRIEDMANN, 1996: 54).

Diante das ideias expostas, a inclusão das crianças nas escolas infantis, não se constitui apenas como uma medida meramente de ingresso. É preciso uma maior atenção ao processo de desenvolvimento e aprendizagem delas, o que implica conhecimento e respeito às suas características etárias, sociais, psicológicas e cognitivas.

Além disso, os espaços educativos, os materiais didáticos, os mobiliários e os equipamentos precisam ser repensados para atender às crianças com essa nova faixa etária. De acordo com as DCNEIs, a Organização de Espaço, Tempo e Materiais Para efetivação de seus objetivos, as propostas pedagógicas das instituições de Educação Infantil deverão prever condições para o trabalho coletivo e para a organização de materiais, espaços e tempos que assegurem:

- a) A educação em sua integralidade, entendendo o cuidado como algo indissociável ao processo educativo;
- b) A indivisibilidade das dimensões expressivo motora, afetiva, cognitiva, linguística, ética, estética e sociocultural da criança;
- c) A participação, o diálogo e a escuta cotidiana das famílias, o respeito e a valorização de suas formas de organização [...] (BRASIL, DCNEI, 2010:20).

É notório que uma maior oportunidade de aprendizagem não depende apenas do aumento do tempo de permanência na escola, mas sim de uma maneira mais eficaz do tempo, por isso a importância de um trabalho pedagógico que assegure o estudo das diversas expressões e de todas as áreas do conhecimento, igualmente é necessário espaços propícios para a promoção do ensino-aprendizagem na Educação Infantil.

Dessa maneira, a implementação do currículo no Ensino Infantil, de zero à cinco anos, leva necessariamente a repensá-lo no seu conjunto de direitos específicos para atender toda demanda. Sendo assim, é preciso que haja a reorganização pedagógica, de propostas, currículos e projetos político pedagógicos, de modo que assegurem o pleno desenvolvimento das crianças em seus aspectos físico, psicológico, intelectual, social e cognitivo, tendo em vista alcançar os objetivos. Os princípios básicos para o Ensino Infantil estabelecem que a Educação Infantil deva respeitar os seguintes princípios:

- a) Éticos: da autonomia, da responsabilidade, da solidariedade e do respeito ao bem comum, ao meio ambiente e às diferentes culturas, identidades e singularidades.
- b) Políticos: dos direitos de cidadania, do exercício da criticidade e do respeito à ordem democrática.
- c) Estéticos: da sensibilidade, da criatividade, da ludicidade e da liberdade de expressão nas diferentes manifestações artísticas e culturais. [...] (BRASIL, DCNEI, 2010:16).

Partindo desse pressuposto, as crianças trazem muitas histórias de seu cotidiano familiar, muitos saberes, formas diversas de viver a infância, e assim, recolocar no currículo o brincar como modo de se fazer presente e está no mundo. Valorizando, também, a importância das diversas expressões para o desenvolvimento da criança na escola e fortalecendo o tempo e espaço para o movimento, a dança, a música e a arte.

A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Nos momentos lúdicos, é possível aprender mais sobre as crianças do que se imagina: o que elas sabem, como estão se sentindo, como reagem diante de um desafio. Esses são aspectos, na maioria das vezes, não verbalizados por elas.

O lúdico na educação possibilita situações de aprendizagem que contribuem para o desenvolvimento integral da criança, mas deve haver uma dosagem entre a utilização do lúdico instrumental, isto é, a brincadeira com a finalidade de atingir objetivos escolares, e também a forma de brincar espontaneamente, envolvendo o prazer e o entretenimento, neste último, o lúdico é essencial.

Segundo ROLOF (S/D: 01) “A palavra Lúdico vem do latim Ludus, que significa jogo, divertimento, gracejo, escola. Este brincar também se relaciona à conduta daquele que joga, que brinca e se diverte”. Entretanto, a função educativa do jogo oportuniza o ensino-aprendizagem de forma significativa, seu conhecimento e sua compreensão de mundo.

De acordo com CAVALLARI e ZACHARIAS (2009) “a partir do momento que uma pessoa passa a concretizar a vontade chamada lazer, ela está tendo sua recreação”. Todavia, devemos observar que recreação, não é a atividade, é, porém o fato de concretizarmos nossos anseios. Nesse sentido a recreação é uma circunstância, ou seja, uma atitude.

A atividade que a pessoa pratica e através da qual ela consegue atingir sua recreação chamamos de Atividade Lúdica ou Atividade Recreativa. Dessa forma devemos estar atentos para não confundirmos a recreação com a atividade recreativa. Esta questão é importante, pois sempre estamos tendo dificuldade para compreender algumas situações que na maioria das vezes são confundidas no dia a dia da sala de aula, (CAVALLARI e ZACHARIAS 2009: 14).

O professor consciente de seu compromisso social e que trabalha numa escola cuja concepção de ensino priorizada é a emancipatória, planejará situações lúdicas em que a criança vivenciará experiências de construção e reconstrução de saberes existentes no seu mundo real, além de significativas interações sociais. Desse modo, a criança aprende brincando, de forma prazerosa. Pode-se dizer que a ludicidade, na sua essência, faz toda diferença no planejamento de ensino, possibilitando momentos de problematização e reflexão crítica do conhecimento.

Atualmente a prática do lúdico em sala de aula é de suma importância para que a criança aprenda de forma diferenciada e prazerosa. Pois o mundo em que ela vive é cheio de grandes descobertas e através da ludicidade e dos mais diversos tipos de atividades, as quais vão das simples às mais complexas e curiosas brincadeiras.

O fundamental é que no brincar as crianças tornam-se agentes de sua experiência social, desenvolve o diálogo, organizam com autonomia suas ações e interações, construindo regras de convivência social e de participação nos jogos e brincadeiras. É através das brincadeiras, seus movimentos, sua interação com os objetos e no espaço com outras crianças que ela desenvolve suas potencialidades, descobrindo assim suas habilidades.

As palavras de FERNÁNDEZ (2001) apontam a relação entre a aprendizagem e o brincar de maneira cativante:

Aprender é apropriar-se da linguagem, é historiar-se, recordar o passado para despertar-se ao futuro; é deixar-se surpreender pelo já conhecido. Aprender é reconhecer-se, admitir-se. Crer e criar. Arriscar-se a fazer dos sonhos textos visíveis e possíveis. Só será possível que as professoras e professores possam gerar espaços de brincar- aprender para seus alunos quando eles simultaneamente construírem para si mesmos, (FERNÁNDEZ, 2001: 37).

Nessa perspectiva a ludicidade é um instrumento valioso na prática pedagógica como método para o desenvolvimento da criança; pois brincar é algo importantíssimo para cada criança, trazendo vários benefícios para o crescimento cognitivo e afetivo de forma construtiva e prazerosa na construção dos saberes, trazendo a criança para participar, aprender e desenvolver as suas habilidades no processo de construção do conhecimento do ensino e aprendizagem.

Dessa forma, outra questão importante da ludicidade é a possibilidade de mediar o ensino-aprendizagem de forma que promova a interdisciplinaridade, permitindo que o lúdico entre em sala de aula e que este ambiente se torne agradável e prazeroso no aprendizado cotidiano da criança. Maria Cristina Rau (2007), afirma que:

É assim que o lúdico pode ser visto como um recurso facilitador da aprendizagem para as crianças e os jogos podem ser aplicados como desafios cognitivos, não bastando apenas constatar se certas habilidades de acordo com os objetos propostos pelo educador, mas também adequar as propostas aos interesses dos alunos, (RAU, 2007: 86).

Percebe-se, que a prática pedagógica e a ludicidade no Ensino Infantil aos poucos, vão dando mais importância para o uso desta prática, pois muito se fala sobre este tema e as escolas estão buscando mudanças em prol do desenvolvimento de cada criança.

É importante lembrar que as práticas teórico-metodológicas com a utilização da ludicidade em sala de aula, favorece ao mesmo tempo mecanismos para adquirir resultados positivos através do desenvolvimento integral das crianças, e do atendimento de suas necessidades, essa é uma questão política educacional.

Dessa forma, para que haja realmente a aplicabilidade das leis é necessário que as mesmas sejam estabelecidas e cumpridas. A ludicidade é importante, para que se efetive, faz-se necessário, desenvolver ambientes de ensino e aprendizagem em condições para o desenvolvimento do lúdico com recursos diferenciados. Ressalta-se, que nem sempre vamos ter ambientes propícios para promover a ludicidade, haja vista as implicações a falta de estruturas físicas dos espaços escolares.

O processo de aprendizagem das crianças no ensino infantil merece um destaque nos estudos na área educacional, pois com a ludicidade na escola é possível desenvolver na criança o estímulo e o prazer pelas disciplinas desenvolvidas.

O lúdico é reconhecido como um meio de fortalecer ao discente um lugar agradável e motivador, e assim, desenvolverá criatividade que ajudará no seu procedimento de ensino/aprendizagem. Desta forma, aplicado na prática pedagógica possibilitando ao docente tornando suas aulas mais prazerosas e faz com que a criança participe ativamente das atividades desenvolvidas nas salas contribuindo, assim como propicia o desenvolvimento integral da criança. Para Rau, o adulto, o educador, tem um papel fundamental e pode:

Aconselhar sobre ações ou materiais, permitir a ocorrência da tentativa e erro, oferecer novos materiais, informações ou perceber quando isso é necessário, estimular o interesse e a motivação, ouvir e responder apropriadamente às explicações das crianças, garantir o envolvimento de todas as crianças de acordo com suas capacidades, proporcionar um meio ambiente com recursos apropriados, oferecer feedback, elogios, conservar o senso de humor e manter a situação agradável, (RAU 2007: 78).

Conforme a autora o professor pode usar uma estratégia de ensino excelente, se não estiver adequada ao modo de aprender da criança, de nada servirá. Pois toda criança gosta de brincar, e a utilização de certos jogos e brincadeiras como facilitadores na aprendizagem são sem dúvida, a solução para obter resultados positivos no processo de ensino-aprendizagem das crianças.

Do mesmo modo, importante que se tenham bem definido os objetivos que queremos alcançar quando trabalhamos com o lúdico, e o cuidado também com as brincadeiras que vamos mediar, para que esta esteja ligada ao momento correto do desenvolvimento infantil. O adulto, ao se permitir brincar com as crianças, sem envergonhar-se disto, poderá ampliar, estruturar, modificar e incrementar as experiências das crianças.

Ao participar junto com as crianças das brincadeiras, ambos aprendem através da interação, constroem significados apropriando-se dos diversos bens culturais e se construindo ao mesmo tempo, entre lembranças de adultos que brincavam quando crianças ou não, entre novas brincadeiras lembradas, aprendidas ou inventadas, exibindo que, mais do que coisa de criança, elas são de todos aqueles que ousaram tornar-se criança também.

Ao permitir a ação intencional (afetividade), a construção de representações mentais (cognição), a manipulação de objetos e desempenho de ações sensório-motoras (físico) e as trocas nas interações (social), o jogo contempla várias formas de representação da criança ou suas múltiplas inteligências, contribuindo para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil. (KISHIMOTO, 1994, APUD RAU 2007: 115).

Segundo a autora para que ocorra o ensino-aprendizagem através do lúdico, faz-se necessário que haja uma relação entre professor e aluno depende fundamentalmente do clima estabelecido pelo professor, da relação com seus alunos, de suas capacidades de: ouvir, refletir e discutir o nível de compreensão de seus alunos e da criação entre o seu conhecimento e o deles.

Sob o mesmo ponto de vista indica também, que o professor educador com raras exceções, deve buscar educar para as mudanças do dia a dia, para a autonomia, para a liberdade, tornando possível numa abordagem global, trabalhando o lado positivo dos alunos e para a formação de um cidadão consciente de seus deveres e de suas responsabilidades sociais.

Em síntese, quando a criança brinca, ela demonstra prazer em aprender e por meio desta brincadeira tem a oportunidade de satisfazer seus desejos tornando-se capaz de vencer seus medos e enfrentando os seus desafios com segurança e confiança. E apesar de todas as dificuldades a ludicidade tem sido um manifesto de forma proveitosa; pois sua atividade vem para promover descobertas que possibilitam um desenvolvimento cognitivo, físico e emocional que transmitem saberes de uma forma diferenciada.

O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA ATRAVÉS DE JOGOS INFANTIS

Os jogos sempre constituíram uma forma de atividade inerente ao ser humano, conforme os autores Álvaro Cabral e Christiano Monteiro Oiticica fizeram a tradução da obra de Jean Piaget (1896-1980), denominada “A formação do Símbolo na Criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação”, nesta obra podemos de forma criteriosa

observar a grande consideração enfatizada por Piaget sobre a importância do jogo na infância. Ainda para o autor é destacado que:

O jogo evolui, pelo contrário, por relaxamento do esforço adaptativo e por manutenção e exercício de atividade pelo prazer único de dominá-las e delas extrair como que um sentimento de eficácia ou de poder. A imitação e o jogo unír-se-ão, bem entendido, mas somente no nível da representação, e constituirão assim o conjunto do que poderíamos designar por adaptação inatuais, em contraste com a inteligência em ato e em trabalho. (CABRAL e OITICICA, 2009: 118).

De acordo com a citação as atividades com o envolvimento dos jogos passam por um período de maturação e/ou adaptação. Dessa forma, o jogo necessita passar por instruções formais e sistematizadas. A ludicidade deve partir do princípio de que qualquer ação lúdica tem o dever de sistematizá-las. Sobre essa condição CABRAL E OITICICA (2009), evidencia que:

Quando têm início os exercícios lúdicos? A questão põe-se a partir da primeira fase, que é a das adaptações puramente reflexas [...]. Durante a segunda fase, pelo contrário, o jogo já parece duplicar uma parte das condutas adaptativas. Mas prolonga estas últimas de maneira tão contínua, e indistinta que não possível afirmar onde começa, exatamente, e essa questão de fronteira cria de imediato um problema que interessa a toda e qualquer interpretação dos jogos anteriores. (CABRAL e OITICICA, 2009:32).

Similarmente, durante a terceira fase, ou fase das reações circulares secundárias, o processo mantém-se inalterado, mas a diferenciação entre o jogo e a assimilação intelectual é um pouco mais nítida. Já na quarta fase, ou fase da coordenação dos esquemas secundários, pode-se assinalar o aparecimento de duas novidades relativas ao jogo: Os autores enfatizam que: Em primeiro lugar, as condutas mais características deste período ou “aplicações de esquemas conhecidas às novas situações. Em segundo lugar, a mobilidade dos esquemas [...] permite a formação de verdadeiras combinações lúdicas, passando o sujeito de um esquema a outro não para explorá-los. Por último, no discurso da fase quinta, certas novidades vão assegurar, justamente, a transição entre essas condutas da sexta fase e o símbolo lúdico da sexta fase, acentuando por isso mesmo o caráter de ritualização que acabamos de apontar. (CABRAL e OITICICA, 2009: 121-123).

Segundo MARTIÑÁ (2005), fazer do próprio corpo uma relação de bens ou de recursos, ou seja, “um inventário, é uma forma de começar a conhecer-se como o mais próximo de si, para depois generalizar esse conhecimento para o outro e toda realidade exterior”. Neste sentido, a função sensório-motora pode ser uma etapa do

desenvolvimento infantil que deve ser estimulada, a fim de possibilitar um melhor desenvolvimento físico, psicológico e cognitivo.

Igualmente, um exercício silencioso combina-se de maneira natural com o clima de descontração que em geral acontece após uma fase de aquecimento como a que descrevemos há pouco. Ainda para a autora, essa proposta consiste em cada criança ou aluno observar, mentalmente, próprio corpo para:

Distinguir partes mais rijas de partes mais macias; identificar diferenças de flexibilidade dos ombros, braços e de cada articulação do corpo; imaginar, sem se mover, as possibilidades e impossibilidades de movimentos das mãos, pés e respectivos dedos, e de outras partes do corpo. (MARTIÑÁ, 2005: 133).

De acordo com a citação pensar em jogo é uma questão também de vários segmentos de movimentos, bem como também pensar nas variantes e condicionantes, as quais seguem tais processos. Nas teorias de Piaget supracitadas percebemos que bem cedo já começamos a pensar na prática do jogo como uma função simbólica no desenvolvimento cognitivo da criança.

Da mesma forma, a partir do estímulo precoce do jogo a criança pode pensar em seus limites, suas fronteiras, para no futuro saber com o que poderão contar, quais serão, de fato, os seus bens, aqueles que foram antecipados por meio da experiência, seus recursos cognitivos, emocionais, sociais, físicos; suas aptidões, habilidades, possibilidades. e também seus limites.

Segundo DALLABONA (S/D: 03), ressalta que “Huinziga (1951) foi um dos autores que mais se aprofundou no assunto, estudando o jogo em diferentes culturas e línguas”. Conforme a autora, “Huinziga” estudou as aplicações dos jogos na língua grega, chinês, japonês, línguas hebraicas, latim, inglês, alemão, holandês entre outras. O mesmo autor verificou a origem da palavra em português, “jogo” em francês “jeu”, em italiano “giocu”, entre outros. Partindo dessa perspectiva é que o autor elabora uma definição para o termo “jogo”. Assim, fica estabelecido que:

O jogo é uma atividade de ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, seguindo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatória, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentido de tensão, de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana. (DALLABONA S/D: 03).

De acordo com a citação a prática do “Jogo”, tem como prioridade os limites sobre o “tempo” e o “espaço”, ou seja, é pertinente pensar que tal aprendizado não deve partir de forma aleatória, nesse contexto de haver a organização do tempo e do espaço. Dentre

vários pontos de vista SANTOS (1999) destaca o enfoque teórico ao ato de brincar, os quais se destacam:

Do ponto de vista filosófico, o brincar é abordado como um mecanismo para contrapor à racionalidade. A emoção deve estar junto na ação humana tanto quanto na razão. Do ponto de vista sociológico, o brincar tem sido visto como uma forma mais pura de inserção da criança na sociedade. Brincando, a criança vai assimilando crenças, costumes, regras, leis e hábitos do meio em que vive. (SANTOS, 1999, apud DALLABONA, S/D).

Ainda para a autora existem ainda três pontos. O ponto de vista Psicológico neste seguimento o ato de brincar está presente em todo o desenvolvimento da criança, nas diferentes formas de modificação de seu comportamento. Outro aspecto é a Criatividade, tanto o ato de brincar como o ato criativo está centrados na busca do “eu”. Dessa forma, é no brincar que se pode ser criativo, é no criar que se brinca com as imagens e signos fazendo uso do próprio potencial.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa abordou algumas questões reflexivas sobre a prática do lúdico na Educação Infantil. Trata-se, de reflexões, as quais buscaram compreender a atuação do professor no dia a dia da sala de aula, e a utilização didático-metodológica, com o envolvimento da ludicidade como forma de auxiliar o processo de ensino-aprendizagem.

Atualmente, é pertinente afirmar que as práticas educativas no Ensino Infantil, devem estar voltadas sempre para mudanças e inovações em prol do desenvolvimento físico, afetivo e cognitivo dos alunos. A partir dessa compreensão nota-se o quanto é valioso que o professor esteja se atualizando e aperfeiçoando suas ideias de atuação na escola, buscando sempre realizar um trabalho voltado para o todo, estando aberto a sugestões, pois desta forma irá acarretar bons resultados no quesito ensino e aprendizagem das crianças.

Neste ponto de vista, o professor precisa mediar o ensino-aprendizagem com o envolvimento de atividades lúdicas sobre as novas perspectivas das práticas didático-pedagógicas com a utilização de recursos metodológicos que privilegiam o ato do brincar como estímulo à aprendizagem.

Em síntese, a aprendizagem é o processo de aquisição de conhecimento e de hábitos, promovidos por fatores externos e internos em função da adaptação. A aprendizagem é de fora para dentro, existem fatores internos e externos que são determinados para

desenvolver a aprendizagem. Os internos são motivação, maturidade, hereditariedade e a constituição atual. Os externos são entre outros a cultura. Aprendizagem se dá a partir da organização do mundo dentro de cada um. Aprendizado ético é o processo de aquisição de hábitos que revelam virtudes e assim diferem valores, se quisermos que o aluno tenha hábitos é preciso que o professor tenha valores.

O brincar é uma atividade que auxilia na formação, socialização, desenvolvendo habilidades psicomotoras, sociais, físicas, afetivas, cognitivas e emocionais. Ao brincar as crianças expõem seus sentimentos, aprendem, constroem, exploram, pensam, sentem, reinventam e se movimentam.

Na contemporaneidade criança ocupa um lugar muito importante na sociedade, diferente do passado, que ela ocupava os mesmos lugares que o adulto, hoje ela tem seu lugar próprio. As crianças vivem em diferentes contextos, falam sobre sua realidade, e apesar de grande parte das crianças passarem por dificuldade são alegres, ativos, curiosas e buscam sempre construir as soluções para seus problemas.

A essência da infância está nos momentos que a criança tem para a exploração: o faz de conta, a brincadeira e o jogo. Por isso, esse momento é fundamental para o desenvolvimento, um direito já previsto em lei e tão importante quanto dormir e se alimentar.

Outros ganhos fundamentais do brincar, mesmo que por pouco tempo, são a construção e o fortalecimento de vínculos, pois as crianças entendem que os adultos se importam com elas. É essencial estimular a criança a brincar livremente através da imaginação, do “faz de conta”.

Salienta-se que a função imprescindível e necessária do professor é pensar em atividades lúdicas nos diferentes momentos de seu planejamento. Deve reconhecer que o jogo e a brincadeira exigem partilhas, confrontos, negociações e trocas, promovendo conquistas cognitivas, emocionais e sociais. Além disso deve tornar o processo do brincar acessível e democrático a todos pois ao brincar a criança conhece a si própria e aos outros e realiza a dura tarefa de compreender seu potencial e seus limites. Durante o brincar, a criança adquire habilidades para se tornar capaz de aprender a aprender, seja por meio de suas ações sobre os objetos e pessoas, seja por suas reações a esses estímulos. Ou seja, ela é ativa em seu desenvolvimento.

REFERÊNCIAS

- BRASIL. Ministério da Educação Básica. **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil**/ Secretaria de Educação Básica- Brasília: MEC, SEB, 2010.
- CABRAL, Álvaro; OITICICA, Christiano Monteiro. Trad. **A Formação do Símbolo na Criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. 3ª Ed. RJ: LTC, 2009.
- CAVALLARI, Vinícius Ricardo; ZACHARIAS, Vany. **Trabalhando com Recreação**. 11 ed. São Paulo: Ícone, 2009.
- DALLABONA, Sandra Regina. MENDES, Sueli Maria Schimit. **O lúdico na Educação Infantil: jogar, brincar, uma forma de educar**. Instituto Catarinense de Pós-Graduação, ICPG. V.04-16. Artigo Científico. Disponível em: <<http://conteudopedagogico.files.wordpress.com/2011/02/o-lidico-na-educacao-infantil.pdf>>. Acesso em: 25/02/2022.
- FERNÁNDEZ, A. **O Saber em jogo: a psicopedagogia propiciando autorias de pensamento**. Porto Alegre: Artes Médicas, 2001.
- FREIRE, João Batista. **Educação de Corpo inteiro: teoria e prática da educação física**. São Paulo: Scipione, 1989. p.11-14.
- FRIEDMANN, A. **Brincar: crescer e aprender. O resgate da cultura infantil**. São Paulo: ed. Moderna, 1996.
- KISHIMOTO, T.M. (org). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 11. Ed. São Paulo: Cortez, 1999.
- MARTIÑÁ, Rolando. **O que fazer com as crianças?: educação convencional: um programa para adultos**. São Paulo: Paulinas, 2005.
- RAU, Maria Cristina Trois Dorneles. **A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica**. Curitiba, Ed. Ibpex, 2007.
- ROLOFF, Eleana Margarete. **A Importância do Lúdico em Sala de Aula**. (S/D). Artigo Científico. Disponível em: <<https://ebooks.pucrs.br/edipucrs/anais/Xsemanasdeletras/comunicacoes/Eleana-Margarete-Rolof.pdf>> Acesso em: 25/02/2022.
- SANTOS, Adriana Pereira dos; LEONOR, Maria Filomena Fernandes. **Recreação/Educação Infantil: transição e frutos**. In: Sônia Kramer, Maria Isabel Leite, Maria Fernandes Nunes, Daniela Guimarães (Orgs). **Infância e Educação Infantil**. Campinas, SP: Papyrus, 2011.
- SANTOS, José Luiz dos. **O que é cultura?** 16ª Ed. São Paulo: Brasiliense, 2012.