

# **A IMPORTÂNCIA DE SE TRABALHAR COM ALUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

## **1- GLACIENE JANUÁRIO HOTTIS LYRA**

hottislyra@gmail.com

Professora de Pós Graduação do curso Psicopedagogia Clínica ,Institucional e Hospitalar, Saúde Mental e Atenção Psicossocial, Educação Especial e Inclusiva e Neuropsicopedagogia. Mestre em Teologia (Educação Comunitária para Infância e Juventude). Área de Concentração Educação e Religião, EST-RS,UFRGS-2008. Psicanalista, Psicopedagoga Clínica, Hospitalar e Institucional, Pedagoga. Atua em Projetos Sociais. Trabalha com Crianças e Adolescentes no tocante a dificuldades de aprendizagem. Clínica em consultórios, hospitais e escolas. Professora Universitária da UEMG- Universidade do Estado de Minas Gerais nos cursos de Pedagogia, História, Ciências Biológicas, bem como realiza orientação de TCC dos cursos citados. Ministra Palestras dos temas da sua Área de Psicanálise e da Educação. O ultimo artigo científico publicado foi na revista Diálogos e Ciências em setembro de 2012, sobre Genética. Foi atualmente Designada pela Universidade do Estado de Minas Gerias como Coordenadora de Extensão, onde gerencia todos os Projetos Extensionistas.

## **RESUMO**

As crianças exploram o imaginário como um elemento intrínseco a sua vida, as brincadeiras, os jogos povoam este espaço enriquecendo suas vivências com os outros e o mundo que as circunda. As brincadeiras e jogos infantis têm as suas características e evolução, vão desenvolvendo-se de acordo com a fase do da criança e as suas vivências com o meio. Este trabalho tem o objetivo construir um estudo bibliográfico sobre a temática buscando suporte teórico metodológico para proporcionar aos educadores de Educação Infantil uma proposta de ação pautada nos valores éticos, morais afetivos através das brincadeiras e jogos infantis. Os resultados concretizam-se a partir da construção de uma proposta holística do brincar, fundamentando este momento como meio de expressão e associação com o mundo no qual nos inserimos. Saber os níveis de desenvolvimento das crianças bem como, os tipos de brincadeiras e jogos torna o trabalho pedagógico valioso a professores e alunos, tendo a visão do todo como primordial.

Palavras-chave: Criança. Brincadeira. Mundo.Conhecimento.

## **ABSTRACT**

Children explore the imaginary as an intrinsic element of his life, the games, the games populate this space enrich their experiences with others and the world that surrounds them. The children play games and have their characteristics and evolution, are developed in accordance with the stage of the child and their experiences with the environment. This paper aims to build a bibliographic study on the subject seeking theoretical support for methodological provide educators of kindergarten a proposed action based on the values of ethical, moral and affective through play children's games. The results are materialized through the construction of a holistic approach of playing, basing this moment as a means of expression and association with the world in which we operate. Knowing the levels of development of children as well as the types of play and games makes the work valuable educational teachers and students, with the vision of the whole as paramount.

**Keywords:** child. Just kidding.World.Knowledge.

## **A IMPORTÂNCIA DE SE TRABALHAR COM ALUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

A brincadeira povoa o universo infantil desde os tempos mais remotos da História. Através dela a criança apropria-se da sua imagem, seu espaço, seu meio sócio-cultural, realizando inter e intra-relações.

Segundo o Referencial Curricular para a Educação Infantil, o Brincar é um precioso momento de construção pessoal e social, é permeado pelo eixo de trabalho Movimento, onde a criança movimenta-se construindo sua moralidade, afetividade perante as situações desafiadoras e significativas presentes no brincar e inerentes à produção social do conhecimento.

A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, cultura e o social, colaborando também para uma boa saúde mental, facilita os processos de socialização, comunicação expressão e construção do conhecimento.

O brincar é um direito fundamental de todas as crianças, cada uma deve estar em condições de aproveitar as oportunidades educativas para satisfazer suas necessidades básicas de aprendizagem.

Ainda neste trabalho será conceituado o que é brinquedo, brincadeira e jogos na visão de pensadores como Vigotsky, Wallon, Piaget entre outros.

Será abordado também a importância de se trabalhar com atividades lúdicas visando o ensino, aprendizagem na educação infantil.

Na atualidade as atividades lúdicas são usadas por toda a sociedade, porém antes do século XVI essas atividades não eram vista, logo porque a criança não era valorizada, a sociedade as tinham como um adulto em miniatura. Sobre isso Áries (1978) enfoca que no século XVII a arte Medieval não conhecia a infância, pelo fato de que não existia lugar para a criança naquele período. As crianças não tinham sua própria identidade e tudo que faziam era viver a vida de um adulto, não existiam brinquedos nem brincadeiras, a elas atribuídas.

No catolicismo, as atividades lúdicas eram consideradas ociosas e geradoras de desvios. Também no período da revolução industrial as brincadeiras eram tidas como mero ócio, banal, mesmo porque não se tinham tempo para as brincadeiras, pois o trabalho era incessante, para as pessoas desse período o lazer, as atividades lúdicas eram uma fonte de pecado e perda da salvação.

Porém com o passar dos anos essa visão foi mudando, “nasce um sentimento de infância, a preocupação com o pudor e o cuidado em não corromper a inocência infantil”. (ARANHA, 1996 p.60)

O autor comenta que o lúdico já existia na história Greco-romana como prática educativa. Sobre isso Platão afirmava, não é possível ou desejável transmitir conhecimentos aos alunos, mas antes, levá-los a procurar respostas, eles mesmos, as suas inquietações. Ele deve deixar os estudantes, sobretudo às crianças à vontade para que pudessem desenvolver livremente.

O lúdico segundo Feijó (1992) é uma necessidade básica da personalidade do corpo e da mente, faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana. Portanto é importante ao profissional que trabalhe com criança atender para os períodos do desenvolvimento humano conhecendo as características comuns de uma determinada faixa etária com a qual se pretenda atuar, objetivando os aspectos físicos, intelectuais, afetivos e sociais de seus alunos, respeitando sempre a individualidade de cada um, atentando para o fato de que a criança não é um adulto em miniatura e conseqüentemente não deverá ser exigido dela um comportamento além de suas capacidades.

Dessa forma, pode-se perceber que apesar de diferente o brincar, brinquedo, brincadeira, lúdico, ludicidade se complementam e vários autores em várias fases estudaram seus significados.

Kishimoto afirma que: "Enquanto manifestação livre e espontânea da cultura, a brincadeira tradicional tem a função de perpetuar a cultura infantil, desenvolver formas de convivência social e permitir o prazer de brincar" (1997, p.38).

Acredita-se que os educadores estão cientes da importância dos jogos, brinquedos e brincadeiras, mas, muitas vezes, têm dificuldade em desenvolver uma metodologia lúdica no contexto escolar. É nítida a mudança ocorrida em relação aos jogos e brincadeiras em diversos países e contextos sociais. Entretanto, é notável que o prazer de brincar continue presente em todas as gerações até hoje existentes.

Ao conceber aprendizagem sob os aspectos cognitivos e afetivos o jogo é um instrumento que contempla esses dois aspectos. Segundo Piaget, o jogo é a construção do conhecimento agindo sobre os objetivos, as crianças desde pequenas estruturam seu espaço e o seu tempo, desenvolve a noção de casualidade a representação e finalmente a lógica. (PIAGET, 1990)

Durante as interações proporcionadas pelos jogos é que se desenvolve o respeito mútuo entre adulto e crianças e entre criança-criança dentro de um clima afetivo em que ela

tem a oportunidade de construir seu conhecimento social, físico e cognitivo estruturando sua inteligência e interação com meio em que está inserida.

A introdução à brincadeira ao cotidiano escolar infantil inicia-se com o educador alemão Froebel (1782-1852), que considerava as brincadeiras como primeiro recurso para aprendizagem, além de uma diversão e modo de criar representações do mundo concreto para entendê-lo. (KISHIMOTO, 2008)

Para a autora, o educador elaborou canções e jogos para educar sensações, emoções e brinquedo pedagógicos enfatizando o valor da atividade manual e defendeu uma proposta educacional que incluía atividades de cooperação e o jogo, entendidos como a origem da atividade mental. Fundou o jardim de infância destinado aos menores de oito anos e, sob influência do liberalismo e nacionalismo, defendeu uma proposta educacional que incluía atividades de cooperação e o jogo. Por dar ênfase a liberdade da criança, passou a ser visto como ameaça ao poder político alemão, levando o autoritarismo governamental da época a fechar os jardins de infância do país, por volta de 1851.

Na mesma época, influenciada por Froebel, algumas experiências educacionais para as crianças pequenas foram realizadas no Brasil. O século XX se caracteriza pelo estudo científico da criança integrada ao exame das condições de vida infantil em sua sociedade. Dentro dessa visão, a psicologia e a pedagogia criaram o movimento da escola nova, onde se valorizou a atividade da criança em experimentar, pensar e julgar contraponto a recepção passiva dos conteúdos. Montessori, Vygotsky, Piaget, Freinet e outros, trouxeram para a educação infantil, novos paradigmas e desafios, mudando o rumo do ensino infantil. (FREINET, 1966)

Novos protagonistas destacaram-se ainda metade do século XX. Celestin Freinet (1896-1966) foi um dos educadores que renovam as práticas pedagógicas de seu tempo. Para, ele a educação deveria extrapolar a sala de aula e a integração da criança a vida social deveria ser valorizada. Atitudes manuais, jogos, desenho livre, a associação de atividade e prazer é eixo central da educação popular.

Vygotsky (1989) afirma que através do brincar, a criança é capaz de satisfazer as necessidades e estruturar-se na medida em que ocorrem transformações em sua consciência. No brinquedo o pensamento está separado dos objetos a ação surge das ideias e não das coisas: um pedaço da madeira torna-se um boneco e um cabo de vassoura torna-se um cavalo. A ação regida por regras começa a ser determinada pelas ideias e não pelos objetos. Isso representa uma tamanha inversão da relação da criança a situação concreta, real e imediata, que é difícil subestimar seu pleno significado. (VYGOTSKY, 1889 p.111)

Kishimoto (1993, p.21) acredita que o jogo pode ter duas funções utilizadas como elemento pedagógico na educação, uma que propicia a diversão, o prazer e até mesmo o desprazer, quando escolhido voluntariamente, e uma função educativa, onde o jogo serve para complementar o conhecimento do indivíduo. Isso caracteriza o jogo educativo.

Sendo assim o jogo é uma necessidade para criança, pois é através dele que a criança tem a oportunidade de se expressar, socializar e extravasar os seus mais íntimos desejos sensações, sentimentos e emoções. Por isso, para adultos, além da utilização do jogo infantil como ferramenta para o desenvolvimento e aprendizagem da criança, a sua observação surge como oportunidade de analisar as dimensões afetivas, cognitivas, sociais, morais, culturais e linguísticas do comportamento infantil e, ainda diagnosticar necessidades e interesses da criança.

A brincadeira é um mundo empregado pelas crianças para conhecer quem a rodeia. Muitas vezes, os temas escolhidos são aqueles que a criança precisa aprofundar. Brincando a criança constrói significados, objetivando a assimilação dos papéis sociais, o entendimento das relações afetivas é a construção do conhecimento. Brincando, a criança tem a possibilidade de assimilar, é recriar as experiências vividas pelos adultos, construindo hipóteses sobre o funcionamento da sociedade. Brincando, a criança busca compreender o mundo é a ação humana com a qual convive em seu cotidiano (GOMES, 1993, p.125).

O lúdico só terá valor na efetivação da aprendizagem quando o educador e toda comunidade escolar passar a valorizar o brincar, o jogo como elemento importante no processo de aprendizagem; quando reconhecer as limitações do elemento competitivo no brinquedo; equilibrar o brinquedo diretivo e espontâneo; observar o brinquedo infantil para conhecer melhor as crianças e para que possa avaliar até que ponto a atividade está oferecendo prazer à criança.

Muitas são as habilidades sociais reforçadas pelos jogos, brinquedos e brincadeiras como a cooperação, comunicação eficaz, competição honesta, redução da agressividade. O brinquedo permite que as crianças progredam até atingirem um nível de autonomia, maior do que as demais crianças que não tem esta prática.

A prática pedagógica deve partir de referenciais teóricos que contemplem o desenvolvimento pleno da criança, no crescimento de suas habilidades para que efetivamente aproprie-se de conhecimentos básicos e que possam vir a construir outros saberes a partir desses. Esse é o projeto educativo que realmente traz significações ao ensino, pois visa primeiramente a aquisição e produção do saber, sem provocar violência tanto intelectual quanto afetiva, que inviabilizam toda a dinâmica do ambiente escolar. (KISHIMOTO 2002, p.57)

O educador ao participar com a criança da construção do conhecimento deve considerá-la um ser ativo, possuidor de vontades, perceber e identificar seus objetivos, a forma particular nas interações e brincadeiras com as outras crianças. É a partir dessas observações que se criam condições para a interação menos conflitante entre professor/aluno tornando-se um tanto quanto prazerosa para ambos.

Enquanto profissionais da Educação, sempre é urgente buscar novas Metodologias para empregar em sala de aula, de modo a promover um efetivo aprendizado a nossos alunos. A “Brincadeira é Coisa Séria”, o Lúdico passou a ser uma ferramenta constante em nossa prática docente. Mas, afinal, o que é Lúdico? Por que usar o Lúdico na Educação?

Segundo o Dicionário Aurélio (2001) Lúdico é tudo que se refere a jogos e brincadeiras, portanto, quando brincamos ou aplicamos um jogo, seja dentro ou fora da sala de aula, estamos praticando uma ação lúdica.

O Lúdico na Educação é importante na medida em que tomamos consciência de que “jogar – e viver – é uma oportunidade criativa para encontrar com a gente mesmo, com os outros e com o todo” (BROTTO, 2001), ou seja, através do Lúdico o aluno, além de aprender um determinado conteúdo, tem uma oportunidade de conhecer o outro, a si mesmo e a junção dele com os outros.

Kishimoto (1993) completa: “brincando as crianças aprendem a cooperar com os companheiros, a obedecer às regras do jogo, a respeitar os direitos os outros, a acatar a autoridade, a assumir responsabilidades, a aceitar penalidades que lhe são impostas, a dar oportunidades demais, enfim, a viver em sociedade”.

Utilizando a experiência de Brotto (2001), aplicamos em sala de aula tanto os Jogos Competitivos quanto os Cooperativos, e percebemos que a Competitividade é válida na medida em que desejamos que nossos alunos sejam instigados a estudar determinado conteúdo ou avaliar o nível de aprendizagem da turma. Já os Cooperativos quando queremos trabalhar certos valores.

A partir do século XIX e mais sistemicamente no XX, inúmeros teóricos veem analisando o processo de ensino aprendizagem, como Herbart (1776-1841), Dewey (1859-1952), Wallon (1879- 1962), Piaget (1896-1980) e Vygotsky (1896- 1934), destacando os dois últimos.

Piaget criou um campo de investigação que denominou epistemologia genética isto é, uma teoria do conhecimento centrada no desenvolvimento natural da criança. Segundo ele, o pensamento infantil passa por quatro estágios, desde o nascimento até o início da

adolescência, quando a capacidade plena é atingida. A grande contribuição de Piaget foi estudar o raciocínio lógico-matemático, que é fundamental na escola (FERRARI, 2003).

Com Piaget, o processo de ensino-aprendizagem tornou-se um campo de possibilidades, onde o educador deve proporcionar meios que estimulem a procura do conhecimento, a exemplo disso o lúdico.

Vygotsky é em nossa contemporaneidade um dos principais educadores que defendem o uso do lúdico no processo de ensino-aprendizagem. Por meio do lúdico, a criança se relaciona com o mundo real, testando comportamentos que poderão ser colocados em prática ou não quando esta atingir a idade adulta.

Segundo o teórico: “é enorme a influência do brinquedo no desenvolvimento de uma criança a essência do brinquedo é a criação de uma nova relação entre o campo do significado e o campo da percepção visual – ou seja, entre situações no pensamento e situações reais (p. 112- 124)”.

Através do estudo dos principais teóricos da Educação, observa-se que é incessante a busca por uma Metodologia que efetivamente contribua para o aprendizado de crianças e adolescentes, desde a Idade Antiga até os dias de hoje. E que esta busca está sempre ligada ao contexto histórico em que se insere.

Grande parte dos importantes teóricos da Educação defende o jogo como uma Metodologia eficaz em sala de aula.

Com o desenvolvimento do trabalho observa-se que o lúdico não deve ser encarado como a “solução de todos os nossos problemas educacionais”, mas uma possibilidade de tornar o processo de ensino-aprendizagem como algo efetivo e prazeroso.

Muitos pesquisadores denominam o século XXI como o século da ludicidade, vivemos em tempos em que diversão, lazer, entreterimento apresentam-se como condições muito perquiridas pela sociedade. E por torna-se a dimensão lúdica alvo de tantas atenções e desejos, faz-se necessariamente e fundamental resgatarmos a sua essência.

Viver ludicamente significa uma forma de intervenção no mundo, indica que não apenas estamos inseridos no mundo, mas, sobretudo, que somos parte desse conhecimento prático e que essas reflexões são as nossas ferramentas para exercermos um protagonismo lúdico e ativo.

O lúdico refere-se a uma dimensão humana que os sentimentos de liberdade de ação abrangem atividades despreziosas, descontraídas e desobrigadas de toda e qualquer espécie de intencionalidade alheia, é livre de pressões e avaliações.

Caillois (1986) afirma que: “o caráter gratuito presente na atividade lúdica é a características que mais a deixa desacreditada diante da sociedade moderna. Entretanto, enfatizar que é graças a essas características que o sujeito se entrega à atividade despreocupante”.

Assim, o jogo, a brincadeira, o lazer enquanto atividades livres, gratuitas são protótipos daquilo que representa as atividades lúdicas, que se reduziram apenas em atividades infantis. Freinet (1998) denomina "práticas lúdicas fundamentais" como o não exercício específico de alguma atividade, pois, ele acredita que qualquer atividade pode se corrompida nas suas essências, dependendo do uso que se faz dela.

Brincar não constitui perda de tempo, nem é simplesmente uma forma de preencher o tempo. A criança que não tem oportunidades de brincar está como um peixe fora da água. O brinquedo possibilita o desenvolvimento integral da criança, já que ela se envolve afetivamente, convive socialmente, em que a criança despende energia, imagina, constrói e cria alternativas para resolver os imprevistos que surgem no ato de brincar (NICOLAU, 2002, p. 77).

Logo, na atividade lúdica o que importa não é apenas o produto da atividade, o que dela resulta, mas a própria ação, o momento vivido. Possibilita a quem a vivência, momentos de encontro consigo e com o outro, momentos de fantasia e de realidade, de resignificação e percepção, momentos de auto conhecimento e conhecimento do outro, de cuidar de si e olhar para o outro, momento de vida.

De acordo com Oliveira (1990), “as tividades lúdicas são a essência da infância”. Por isso, foi preciso que houvesse uma profunda mudança da imagem da criança na sociedade para que se pudesse associar uma visão positiva a suas atividades espontâneas, surgindo como decorrência à valorização dos jogos e brinquedos.

Enfim, brincar é uma necessidade Básica assim como é a nutrição, a saúde, a habitação e a educação. Brincar ajuda a criança no seu desenvolvimento físico, afetivo, intelectual e social, pois, através das atividades lúdicas, a criança forma conceitos, relaciona ideias, estabelece relações lógicas, desenvolve a expressão oral e corporal, reforça habilidades sociais, reduz a agressividade, integra-se na sociedade e constrói seu próprio conhecimento.

O uso dos jogos no contexto educacional só pode ser situado corretamente a partir da compreensão dos fatores que colaboram para uma aprendizagem ativa. Vemos muitas vezes jogos de regras modificados sendo usados em sala de aula como o intuito de transmitir e fixar conteúdos de uma disciplina, de forma mais agradável e atraente para os alunos.

No entanto, mais do que o jogo em si, o que vai promover uma boa aprendizagem é o clima de discussão e troca, com o professor permitindo tentativas e respostas divergentes ou alternativas, tolerando os erros, promovendo a sua análise e não simplesmente corrigindo-os ou avaliando o produto final. Isso tudo não é muito fácil de controlar e muito menos de se prever e planejar de antemão, o que pode trazer desconforto e insegurança ao professor.

Por isso, Fernandez (2001, p.41) pressupõe que para se trabalhar melhor a aprendizagem através de jogos com as crianças, a tendência seja usar os jogos e outras propostas que potencialmente ativam as iniciativas dos alunos (como pesquisas ou experiências de conhecimento físico) de modo muito limitado e direcionado e não como recurso de exploração e construção de conhecimento novo.

Numa visão pedagógica que procura integrar os fatores cognitivos e afetivos que atuam nos níveis conscientes e inconscientes da conduta, não podemos deixar de lado a importância do símbolo que age com toda sua força integradora e auto-terapêutica no jogo, atividade simbólica por excelência. Abrir canais para símbolo do inconsciente não é só promover a brincadeira de “faz de conta” ou o desenho.

Qualquer jogo, mesmo os que envolvem regras ou uma atividade corporal, dá espaço para a imaginação, a fantasia e projeção de conteúdos afetivos, mais ou menos conscientes, além, é claro, de toda a organização lógica que está ali implícita.

O educador não interpreta, mas deve poder compreender as manifestações simbólicas e procurar adequar as atividades lúdicas às necessidades das crianças.

Portanto, o desenvolvimento infantil se encontra particularmente vinculado ao brincar, uma vez que este último se apresenta como a linguagem própria da criança, através da qual lhe será possível o acesso à cultura e sua assimilação, num movimento dialético característico do processo de crescimento e amadurecimento. Neste sentido, o brincar se apresenta como fundamental tanto ao desenvolvimento cognitivo e motor da criança quanto à sua socialização, sendo um importante instrumento de intervenção em saúde durante a infância.

Chateau apud Kishimoto (1993, p.22) entende que o jogo tem fins naturais quando a ação livre permite a expressão do eu. Visto como meio ou, como diz, tendo “fins artificiais”, na verdade, o jogo é um instrumento do adulto para formar a criança.

O papel pedagógico do jogo só pode ser entendido dentro do domínio do jogo enquanto meio, enquanto um “fim artificial”. Provavelmente Chateau faz referência aos fins naturais, considerando aspectos biológicos dos seres humanos. Mas não se pode esquecer,

também, os fatores sociais. A formação social inclui os “fins artificiais”, os valores expressos, intencionalmente, por cada sistema educativo, para educar seus membros.

Chateau apud Kishimoto (1993, p.22) valoriza o jogo por seu potencial para o aprendizado moral, integração da criança no grupo social e com o meio para aquisição de regras. Considera que habilidades e conhecimentos adquiridos no jogo preparam para o desempenho do trabalho o jogo é, para o autor, uma espécie de “vestíbulo do trabalho”, uma porta aberta que prepara não para uma profissão em especial, mas para a vida adulta.

Embora estabeleça um estreito vínculo entre o jogo e o trabalho escolar, indica que a educação deve, em certos momentos, separar-se do comportamento lúdico. Não se pode pensar em uma educação exclusivamente baseada no lúdico, uma vez que essa postura isolaria o homem da vida, fazendo-o viver no mundo ilusório. Chateau considera que a escola tem uma natureza própria distinta do jogo e do trabalho, entretanto, ao incorporar algumas características tanto do trabalho como do jogo, a escola cria a modalidade do jogo educativo destinada a estimular a moralidade, o interesse, a descoberta e a reflexão.

Da mesma forma, Vial apud Kishimoto (1993, p.22) considera importante a escola adotar o jogo pelos efeitos que proporciona.

O autor observa uma variante no emprego dos jogos na educação: o jogo didático como modalidade destinada exclusivamente à aquisição de conteúdos, diferenciando-o do jogo educativo. O primeiro, mais dinâmico envolve ações ativas das crianças, permitindo exploração e tem múltiplos efeitos na esfera corporal, cognitiva, afetiva e social. O segundo, mais restrito, pela sua natureza atrelada ao ensino de conteúdos, torna-se, no seu entender, inadequado para o desenvolvimento infantil, por limitar o prazer e aliviar a iniciativa da e torna-se muitas vezes monótono e cansativo.

Mialaret&Vial apud (KISHIMOTO, 1993 p.23) entenderam que a criança, que brinca livremente, passa por um processo educativo espontâneo e aprende sem constrangimento de adultos, em interação com seu ambiente. Entretanto, em qualquer ambiente, doméstico, escolar ou público como as ruas e calçadas, a liberdade da criança é limitada por contingências do próprio contexto histórico cultural. A liberdade é sempre relativa. Se em qualquer um desses ambientes for planejada uma organização do espaço que privilegie materiais adequados, tais pressupostos que estimulam o aparecimento de propostas em instituições infantis, que valorizem a organização do espaço para estimular brincadeiras.

Em síntese, a polêmica em torno da utilização pedagógica do jogo, deixa de existir quando se respeita sua natureza. O significado usual da prática educativa e os estudos de natureza psicológica referendam sua adoção na educação infantil. Qualquer empregado

pela escola aparece sempre como um recurso para a realização das finalidades educativas e, ao mesmo tempo, um elemento indispensável ao desenvolvimento infantil.

Se a criança age livremente no jogo de faz-de-conta dentro de uma sala de educação infantil, expressando relações que observa no seu cotidiano, a função pedagógica será garantida pela organização do espaço, pela disponibilidade de materiais e muitas vezes pela própria parceria do professor nas brincadeiras. Ao permitir a manifestação do imaginário infantil, por meio de objetos simbólicos dispostos intencionalmente, a função pedagógica subsidia o desenvolvimento integral da criança.

Nesse sentido, qualquer jogo empregado pela escola, desde que respeite a natureza do lúdico, apresenta o caráter educativo e pode receber também a denominação geral de jogo educativo.

O jogo educativo aparece, então, com dois sentidos:

Sentido amplo: como material ou situação que permite a livre exploração em recintos organizados pelo professor, visando ao desenvolvimento geral da criança no ensino aprendizagem.

Sentido restrito: como material ou situação que exige ações orientadas com vistas a aquisição ou treino de conteúdos específicos ou habilidades intelectuais. No segundo caso recebe, também, o nome de jogo didático.

Embora a distinção entre os dois tipos de jogos esteja presente na prática usual dos professores, pode-se dizer que todo jogo é educativo em sua essência. Em qualquer tipo de jogo a criança sempre se educa.

Segundo Kishimoto (1993, p.15), pode estar falando de jogos políticos, de adultos, crianças, animais ou amarelinha, xadrez, adivinhas, contar histórias, brincar de mamãe e filhinha, futebol, domino, quebra-cabeça, construir barquinho, brincar na areia e uma infinidade de outros. Tais jogos, embora recebam a mesma denominação, têm suas especificidades. Por exemplo, no jogo xadrez, há regras padronizadas permitem a movimentação das peças.

Essa mesma autora esclarece que, um tabuleiro com piões é um brinquedo quando usado para fins de brincadeiras e questiona: Teria o mesmo significado quando vira recurso de ensino, destinado à aprendizagem de números? É brinquedos ou material pedagógico? Da mesma forma, um tabuleiro de xadrez feito de material nobre como o cobre ou mármore, exposto com objeto de decoração, teria o significado de jogo?

Entretanto, se pensarmos no processo educativo (como uma maneira de buscar a mobilização e a dinamização da informação, visando um bem coletivo ou individual, mas

que também tem como objetivo principal à transformação criativa destas informações), na instituição escolar (como um espaço formado não só por sua estrutura física, mas também pela presença do cognitivo e do afetivo de professores, alunos e pais que se encontram no decorrer do desenvolvimento da aprendizagem) e no brincar infantil (como instrumento de socialização, de produção de consciência, de transmissão de ideologias e de desenvolvimento afetivo e cognitivo) qual desses significados ou sentidos podemos considerar?

Retomando as questões etimológicas, a palavra educar significa segundo o dicionário Aurélio: “promover a educação” “transmitir conhecimentos a; instruir” “cultivar o espírito; instruir-se; cultivar-se”, portanto, é o mesmo que “colocar para fora” o potencial do indivíduo. Como a função da escola é educar, é pertinente, e até prudente, que os educadores valorizem e dirijam a atenção para o brincar como expressão daquilo que é construído pela criança e “colocando para fora” sob forma de atividade criativa que possibilite à criança desenvolvimento da expressão oral e corporal, além da formação de conceitos, relacionamento de ideias e estabelecimento de relações lógicas. Assim podemos ter perfeitamente ligados, o processo educativo e o brincar infantil.

Segundo Rizzo (1997, p.315), “o aspecto lúdico esta adquirindo um caráter extremamente passivo”, o que o autor reforça a importância do fazer para viver, educar-se em lugar de torcer, sugerindo a utilização da atividade motora que caracteriza a infância: os jogos”.

Por exemplo, num jogo de amarelinha pode-se desenvolver na criança; orientação espacial, noção matemática dos números, a coordenação motora através de saltos combinados, fazer com que aprenda a cooperar na brincadeira, esperando a vez do colega e agrupando a sua vez, tudo isso se consegue se houver atenção ao jogo e a seus objetivos.

Essa seria uma forma de estar educando pelo brincar, porque amarelinha é um jogo tradicional de rua, que as crianças brincam no asfalto e pulam aleatoriamente, independente de um adulto estar dirigindo o jogo.

Kishimoto (1993, p.21) acredita que o jogo pode ter duas funções utilizando como elemento pedagógico na educação, uma que propicia a diversão, o prazer e até mesmo o desprazer, quando escolhido voluntariamente, e uma função educativa, onde o jogo serve para complementar o conhecimento do indivíduo. Isso caracteriza o jogo educativo.

Segundo a autora, por meio do brincar, permite-se o aprendizado nos diferentes domínios vivenciado em situações com baixo nível de risco experienciando de forma protegida.

Segundo a mesma autora, nos escritos de Horácio e Quintiliano já aparecem a utilização de biscoitos em forma de letras para facilitar a alfabetização. Mas, segundo ela, o cristianismo trouxe uma ideia pedagógica de repressão e controle, que empobrecem os ideais lúdicos, que retornaram no Renascimento, quando se expandiu o jogo educativo.

Em tempos atuais, os estudiosos do assunto tentam equilibrar os dois paradoxos envolvidos, jogo e educação. Os jogos existem em si mesmos, há, portanto, que respeitá-los, o que não se pode é deixar que ele tire o caráter formativo, por isso deve-se tomar todas as precauções no seu emprego para fins pedagógicos.

Conforme alerta Ferran et al (1979), os jogos podem transformar o ensino mas, este, apesar de dar uma nova dimensão ao primeiro, não pode interferir em sua essência natural.

Assim, distingue-se o jogo simbólico que é a representação corporal do imaginário, e apesar de nele predominar a fantasia, a atividade psicomotora exercida acaba por prender a criança à realidade. Na sua imaginação ela pode modificar sua vontade, usando o “faz de conta”, mas quando expressa corporalmente as atividades, ela precisa respeitar a realidade concreta e as relações do mundo real. Por essa via, quando a criança estiver mais velha, e possível estimular a diminuição da atividade centrada em si própria, para que ela vá adquirindo uma socialização crescente.

A criança leva muito a sério sua brincadeira, no sentido de que os trabalhos de reflexão e de criação são elementos constantes no ato de brincar. No entanto, com as pressões do cotidiano, com a consideração do jogo contrário ao trabalho, com a visão de que a escola é um espaço de trabalho e que brincar é uma perda de tempo, a criança parece estar perdendo seu espaço de brincar, tanto interna quanto externamente, além de ver entregue a julgamentos de mérito o próprio ato de brincar.

Assim, Marcellino apud Moraes (1989, p.13) fala sobre o furto lúdico, expressão que usa querendo dizer que a escola e pais, furtam esse prazer da criança, uma vez que a escola continua encarando o comportamento lúdico, a criatividade e a espontaneidade como fatores alheios ao seu contexto, não procurando enfatizar o valor de uma cultura anterior da criança, que está presente em todos os momentos, mesmo durante o processo de escolarização.

Rosamilha (1979, p.11) enfatiza a importância da qualificação o ambiente escolar. Para um bom equilíbrio, deve existir, segundo ele, um ambiente alegre e descontraído associado ao processo educacional, e até mesmo mudar o papel social dos educadores, que não aceitam a liberdade de expressão como elemento natural para eles próprios.

É de suma importância, a brincadeira, as atividades lúdicas, que servem para alterar o crescimento, pois os indivíduos arriscam-se e ousam experimentar outras coisas com prazer, adquirindo maior autoconfiança, maior estimulação para tentar de novo e, principalmente, maior prazer e alegria. Tornam-se assim, pessoas novas, com uma nova visão de mundo.

Segundo Ascenciocitado por Fernández (2001, p.34), brincar é descobrir as bondades da linguagem, é inventar novas histórias, é assistir a possibilidade humana de criar novos pulsares, e isso é maravilhosamente prazeroso.

Segundo ele, brincar é por a galopar as palavras, as mãos e os sonhos. Brincar é sonhar acordado; ainda mais: é arriscar-se a fazer do sonho um texto vivível. Um grande obstáculo para instrumentalizar um programa educativo em que a criança e seus jogos no centro é a dificuldade que têm os professores para brincar.

Para Fernández (2001, p.34), brincando descobre-se riqueza da linguagem; aprendendo vamos apropriando-nos dela.

Segundo ela, brincando inventamos novas histórias; “o aprendizado permite historiar-nos, sermos nossos próprios biógrafos, construir-se num passado para projetar-se o futuro”. Jogar é pôr a galopar as palavras, as mãos e os sonhos. Sonhar acordado, fazer dos sonhos textos vivíveis.

O fato de uma criança jogar xadrez, onde há presença de regras explícitas, pode ser considerado também por ela como uma brincadeira, ou o fato de brincar de boneca aparentemente sem regras explícita, possa ser uma reprodução de papéis sociais, pré-estabelecidas por ela.

É claro que, o uso de brinquedos, jogos e materiais pedagógicos, do ponto de vista pedagógico, necessita da percepção do contexto em que se encontram inseridos. É preciso que o professor identifique a matriz simbólica anterior do objeto, para entender melhor as necessidades e dificuldades mais imediatas dos alunos.

Na verdade não existem delimitações claras sobre o ato de brincar e jogar e sim uma fusão entre as duas atividades. Quando uma criança não brinca, não se desenvolve não se aventura em algo novo, desconhecido, isto é muito preocupante.

Para Fernández (2001) o brincar é sem dúvida um meio pelo qual os seres humanos e os animais exploram uma variedade de experiências em diferentes situações, para diversos propósitos. Considerem, por exemplo, quando uma pessoa adquire um novo equipamento, tal como uma máquina de lavar – a maioria dos adultos vai dispensar a formalidade de ler o manual de ponta a ponta e preferir “brincar” com os controles e funções.

Através deste meio, os indivíduos chegam a um acordo sobre as inovações e se familiarizam com objetos e materiais: nas descrições do brincar infantil isso é frequentemente classificado como um brincar “funcional”. Esta experiência “prática” de uma situação real com um propósito real para o suposto “brincador”, normalmente é seguida pela imediata aprendizagem das facetas da nova máquina, reforçada subsequentemente por uma consulta ao manual e consolidada pela prática.

A semelhança deste processo com uma forma idealizada de aprendizagem para as crianças pequenas é inevitável. Mas será que o brincar é verdadeiramente valorizado por aqueles envolvidos na educação e na criação das crianças pequenas? Com que frequência o brincar e a escolha dos materiais lúdicos são reservados como uma atividade para depois de as crianças terminarem o “trabalho”, reduzindo assim tanto seu impacto quanto seu efeito sobre o desenvolvimento da criança. Quantas crianças chegam à escola maternal incapazes de envolver-se no brincar, em virtude de uma educação passiva que via o brincar como uma atividade barulhenta, desorganizada e desnecessária?

O brincar em situações educacionais, proporciona não só um meio real de aprendizagem como permite também que adultos perceptivos e competentes aprendam sobre as crianças e suas necessidades. No contexto escolar isso significa professores capazes de compreender onde as crianças “estão” em sua aprendizagem e desenvolvimento geral, o que, por sua vez, dá aos educadores o ponto de partida para promover novas aprendizagens nos domínios cognitivos e afetivos.(FERNANDEZ, 2001)

Os adultos precisarão de força, de conhecimento e de argumentos cuidadosamente concebidos sobre a filosofia e a prática do brincar, a fim de manter sua posição vital na educação infantil. A ênfase está nas crianças de quatro a oito anos, cujo brincar é uma parte tão essencial do desenvolvimento e da aprendizagem social e intelectual.

As palavras de Kami (1977) parecem resumir perfeitamente este aspecto dentro desta faixa etária. Ele enfatiza, que no brincar, a criança opera objetos, estes possuindo significado, ela opera com os significados das palavras que substituem o objeto; portanto, no brincar, a palavra se emancipa do objeto.

Qualquer coisa pode ser realizada de maneira lúdica, seja qual for a “categoria” ou o nível de atividade envolvida, e é possível que adultos e crianças mudem dentro de uma mesma situação, de lúdico para sério, e vice versa. O mais importante é que isso pode, ou não, ficar óbvio para um observador.

Especialmente na escola, segundo Oliveira (2000), é improvável que as crianças consigam se expressar, devido a constrangimentos temporais e interpessoais, de forma tão competente, consistente e aberta como fazem em casa. Os professores encontram outros

problemas quando tentam avaliar o que a criança realmente está aprendendo a partir do comportamento de brincar exibido.

De acordo com Oliveira (2000) as crianças ocupadas com uma atividade raramente conseguem participar de conversas intelectualmente desafiadoras, porque sua atenção está dirigida para a tarefa. Os professores precisam inferir, a partir de suas atitudes externas, concentração, expressões faciais, motivação aparente, e assim por diante, qual está sendo sua provável aprendizagem; de outra maneira, como eles podem saber que ensino e aprendizagem são necessários.

Kishimoto (1994), diz sobre a análise do nosso próprio brincar: “As escolhas de oportunidade lúdicas que fazemos habitualmente, sem refletir, podem, se refletirmos a respeito, ser psicologicamente informativas sobre nós mesmos e podem sugerir uma série de questões muito interessantes sobre o significado psicológico dessas escolhas”. (p.29)

A maior aprendizagem está na oportunidade oferecida à criança de aplicar algo da atividade lúdica dirigida a alguma outra situação. Cunha (1994) explica claramente suas ideias em relação a este aspecto quando diz que “o brincar, como uma atividade, está constantemente gerando novas situações. Não se brinca apenas com e dentro de situações antigas”.

No caso das crianças pequenas, as incidências de aprendizagem podem ser muito pequenas, mas são elas que fazem a criança avançar um estágio ou mais na aprendizagem. E são essas aprendizagens que, livres do constrangimento do ensino ou da aprendizagem explícita, podem ser verdadeiramente consideradas como brincar, pois como dizem Pourtois&Desmet (1999, p. 52) apud RCNEI (1998), “a exploração tende a preceder o domínio, que tende a preceder o brincar, e nem sempre é fácil distingui-los”.

Por meio do brincar livre, exploratório, as crianças aprendem alguma coisa sobre situações, pessoas, atitudes e respostas, materiais, propriedades, texturas, estruturas, atributos visuais, auditivos e sinestésicos. Por meio do brincar dirigido, elas têm uma outra dimensão e uma nova variedade de possibilidades estendendo-se a um relativo domínio dentro daquela área ou atividade.

Por meio do brincar livre subsequente e ampliado, as crianças provavelmente serão capazes de aumentar, enriquecer e manifestar sua aprendizagem. Quanto mais jovem a criança, mais provável que seja necessário o brincar mais exploratório, mas isso depende do contexto geral e exploratório em suas experiências pré-escolar, em casa ou com companheiros de brincadeiras. Elas então chegam à escola possivelmente com expectativas muito diferentes em relação ao “brincar”.

Qualquer pessoa que já tenha observado ou participado do brincar infantil por certo período de tempo perceberá imediatamente que as crianças nem sempre utilizam uma variedade toa grande de materiais e atividades como frequentemente se sugere. Às vezes elas restringem bastante os recursos, manipulando-os dentro de um estreito intervalo de possibilidades potenciais, e precisam ser estimuladas a usá-los de outras maneiras e para outros propósitos.

Enfim verifica-se que ao brincar o aluno exerce um papel ativo na sala de aula demonstrando, que a ação pedagógica esta fundamentada na ideia de aprender fazendo e brincando e esse aprender é uma atividade de descoberta.

O jogo enquanto ferramenta de aprendizagem vai se desenvolver de forma positiva, se o educador souber trabalhar adequadamente com ele. É sabido que muitos vêem este tipo de atividade como atividade de disputa, onde há perdedores e ganhadores e uma grande parte dos docentes dissemina este conceito errôneo que se tem desta atividade. Quando se trabalha o corpo, a ludicidade e o jogo, desenvolvemos diversas potencialidades como a criatividade, o prazer, a interação entre as pessoas, a cooperação, entre outras.

Devido ao caráter sócio-histórico de Vygotsky, o qual aponta a brincadeira como uma atividade dominante na infância, em que através dela a criança expressa sua imaginação, conhece seu corpo e até mesmo cria suas próprias regras, verificamos que a brincadeira tem caráter essencial na formação e no desenvolvimento do indivíduo na sociedade.

Outro teórico que percebe o jogo como atividade importante no desenvolvimento da criança, resultando em benefícios morais, intelectuais e físicos, é Froebel. Para este teórico, a falta de liberdade e a repressão repercutem negativamente, no que diz respeito ao estímulo da atividade espontânea, característica fundamental para o desenvolvimento. Ele percebe o jogo como instrumento de ensino, no qual é possível trabalhar as diferentes disciplinas, tais como: Matemática, Ciências e outras.

De acordo com Froebel: "Brincar é a fase mais importante da infância- do desenvolvimento humano neste período- por ser a auto-ativa representação do interno- a representação de necessidades e impulsos internos." (FROEBEL, 1912, pp. 54-55)

Assim, semelhante ao pensamento de Vygotsky, que vê a interação como ação que provoca intervenções no desenvolvimento da criança, Froebel, também concorda que os jogos interferem positivamente, pois no brincar a criança expõe sua capacidade representativa, o prazer e a interação com outras crianças.

Os jogos constituíram sempre uma forma de atividade do ser humano, tanto no sentido de recrear e de educar ao mesmo tempo. A relação entre o jogo e a educação são

antigas, Gregos e Romanos já falavam da importância do jogo para educar a criança. Portanto a partir do século XVIII que se expande a imagem da criança como ser distinto do adulto o brincar destaca-se como típico da idade. As brincadeiras acompanham a criança pré-escolar e penetram nas instituições infantis criadas a partir de então. Nesse período da vida da criança, são relevantes todos os aspectos de sua formação, pois como ser bio-psico-social-cultural dá os passos definitivos para uma futura escolarização e sociabilidade adequadas como membro do grupo social que pertence.

Segundo Kishimoto (1994) o jogo, vincula-se ao sonho, à imaginação, ao pensamento e ao símbolo. É uma proposta para a educação de crianças (e educadores de crianças) com base no jogo e nas linguagens artísticas. A concepção de Kishimoto sobre o homem como ser simbólico, que se constrói coletivamente e cuja capacidade de pensar está ligada à capacidade de sonhar, imaginar e jogar com a realidade, é fundamental para propor uma nova "pedagogia da criança". Kishimoto vê o jogar como gênese da "metáfora" humana. Ou, talvez, aquilo que nos torna realmente humanos.

Nestes tempos de mudanças educacionais, Os educadores tem que ser multifuncionais, ou seja, não apenas educadores, mas filósofos, sociólogos, psicólogos, psicopedagogos, recreacionistas e muito mais para que possamos desenvolver as habilidades e a confiança necessária dos educandos. Para que tenham sucesso no processo de aprendizagem e na vida. Tudo isso marcados pela ansiedade, medo, resistência e ao mesmo tempo esperança.

Esperança esta que nos faz acreditar que o espaço escolar pode-se transformar em um espaço agradável, prazeroso, de forma que as brincadeiras e jogos permitam ao educador alcançar sucesso em sala de aula, e quebrar a era do desencanto escolar.

A ludicidade e a aprendizagem não podem ser consideradas como ações com objetivos distintos. O jogo e a brincadeira são por si só, uma situação de aprendizagem. As regras e imaginação favorecem á criança comportamento além dos habituais. Nos jogos ou brincadeiras a criança age como se fosse maior que a realidade, e isto, inegavelmente, contribui de forma intensa e especial para o seu desenvolvimento (REGO, 1932, p.36).

Relembrando que brincar é um direito fundamental de todas as crianças no mundo inteiro, cada criança deve estar em condições de aproveitar as oportunidades educativas voltadas para satisfazer suas necessidades básicas de aprendizagem. A escola deve oferecer oportunidades para a construção do conhecimento através da descoberta e da invenção, elementos estes indispensáveis para a participação ativa da criança no seu meio. Associar a educação da criança ao jogo não é algo novo.

Para Oliveira (1990), as atividades lúdicas são a essência da infância. Por isso, ao abordar este tema não podemos deixar de nos referir também à criança. Ao retornar a história e a evolução do homem na sociedade, vamos perceber que a criança nem sempre foi considerada como é hoje. Antigamente, ela não tinha existência social, era considerada miniatura do adulto, ou quase adulto, ou adulto em miniatura. Seu valor era relativo, nas classes altas era educada para o futuro e nas classes baixas o valor da criança iniciava quando ela podia ser útil ao trabalho, colaborando na geração da renda familiar.

Os jogos e brinquedos, embora sendo um elemento sempre presente na humanidade desde seu início, também não tinham a conotação que têm hoje, eram vistos como fúteis e tinham como objetivo a distração e o recreio.

Salienta Almeida (2004), cada época e cada cultura têm uma visão diferente de infância, mas a que mais predominou foi a da criança como ser inocente, inacabado, incompleto, um ser em miniatura, dando à criança uma visão negativa. Entretanto já no século XVIII, Rousseau se preocupava em dar uma conotação diferente para a infância, mas suas ideias vieram a se firmar no início do século XX, quando psicólogos e pedagogos começaram a considerar a criança como uma criatura especial com especificidades, características e necessidades próprias.

· Brincar ajuda a criança no seu desenvolvimento físico, afetivo, intelectual e social, pois, através das atividades lúdicas, a criança forma conceitos, relaciona ideias, estabelece relações lógicas, desenvolve a expressão oral e corporal, reforça habilidades sociais, reduz a agressividade, integra-se na sociedade e constrói seu próprio conhecimento.

O brincar é o principal modo de expressão da infância e uma das atividades mais importantes para que a criança se constitua como sujeito da cultura.

Segundo Piaget (1971), o desenvolvimento da criança acontece através do lúdico, ela precisa brincar para crescer.

É, pois, por meio do universo lúdico que a criança se satisfaz, realiza seus desejos e explora o mundo ao seu redor, tornando importante proporcionar às crianças atividades que promovam e estimulem seu desenvolvimento global, considerando os aspectos da linguagem, do cognitivo, afetivo, social e motor. Deste modo o lúdico pode contribuir de forma significativa para o desenvolvimento global do ser humano, auxiliando na aprendizagem e facilitando no processo de socialização, comunicação, expressão e construção do pensamento.

Do ponto de vista da inteligência, Piaget aponta períodos de desenvolvimento, tais como: sensório motor (fase da latência), simbólico (primeira infância) e operatório concreto.

O presente estudo se utilizará apenas da primeira infância (1 ano e meio ou até os 6 ou 7 anos, mais ou menos) onde, além da incorporação do período anterior, a linguagem e a representação mental começa a fazer parte da vida da criança com maior intensidade, ou seja, a criança começa a fazer e também a compreender. (FREIRE, 1997)

É importante ressaltar que o lúdico pode proporcionar um desenvolvimento harmonioso, que o brinquedo é objeto concreto da brincadeira e envolve a afetividade, convívio social e operação mental facilitando a apreensão da realidade (KISHIMOTO, 2010).

As primeiras sensações que a criança percebe vêm de seu próprio corpo: satisfação, dor, sensações sensoriais, movimentações e deslocamentos. Assim, seu corpo é meio de ação, conhecimento e relação com o mundo exterior. O desenvolvimento da criança, portanto, esta intimamente ligada ao esquema corporal, o qual depende da maturação do sistema nervoso. (RODRIGUES, 1989).

Para o autor, na elaboração do “eu corporal” é importante observar que, cada nova sensação leva a uma resposta motriz diferente. Assim, não é possível separar a motricidade do psiquismo.

Até um ano e meio a criança desenvolve os problemas por meio de ação, movimento e tato. Aos dois anos ela é capaz de evocar e representar os movimentos sem executá-los. Mediante a ação mímica ela representa os acontecimentos que a interessam. Por exemplo, imitando o barulho do motor, faz um objeto girar pelo chão, tal como o pai faz ao dirigir o carro. Ao lado da mímica aparece o jogo representativo, o qual funciona de forma compensatória, de acordo com os desejos e temores da criança. Assim, a boneca apanha, chora, é operada, toma injeção. (RODRIGUES, 1989)

Para Rabinovich(2007), é essencial que se compreenda o movimento da criança como linguagem, e também que é necessário que a criança seja livre para agir em um ambiente, intencionalmente organizado pelo adulto, mas que lhe propicie a oportunidade de transformar, adaptar, criar, interagir e integrar-se.

Com o aparecimento do andar a criança começa a ter maior independência e aos dois anos e meio a criança toma consciência do seu “eu corporal”, passando a explorar cada vez mais o ambiente ao seu redor.

No terceiro ano de vida já é capaz de caminhar nas pontas dos pés e saltar. Nessa fase a criança já possui coordenação e maior domínio da lateralidade, o que lhe possibilita a conquista da autonomia. (RODRIGUES, 1989)

Já no aspecto da linguagem, a criança aumenta a possibilidade de comunicação e sociabilização. A linguagem depende tanto da motricidade quanto da inteligência. Assim, o

aparelho fonador exige uma movimentação complexa, precisa e ritmada. A inteligência se faz necessária para simbolizar por palavras (conjunto de sons) os objetivos, pessoas e ações. Há, portanto, uma estreita relação entre os problemas motores, de linguagem e de alfabetização.

As palavras substituem as ações físicas. Se considerarmos o ato da fala também como uma ação física, diríamos que certas ações físicas substituem outras, de outro nível, uma pessoa, quando começa a falar, pode, através da fala, deixar de realizar certas ações motoras, que passam a ser simbolizadas. A linguagem é fundamental, não só para a construção de um nível de cada vez mais elevado de pensamento, mas mesmo para a estruturação de outros atos motores. Não podendo falar, o recurso da criança para agir com o mundo são as sensações e os movimentos corporais. (FREIRE, 1997, p.31)

Na primeira infância a imaginação é muito forte, e peculiar da faixa etária. A criança, na primeira infância, encontra-se no período das representações mentais. As atividades lúdicas podem favorecer o símbolo e auxiliar a criança no seu desenvolvimento.

É no decorrer dos primeiros anos de vida que se procede às verdadeiras aquisições nos diversos domínios do comportamento (afetivo, psicomotor e cognitivo), visto se a fase em que ocorrem as mudanças mais significantes, que determinam em grande escala as futuras habilidades específicas de comportamento. (NETO, 2001, p 11)

Atividades onde a criança possa fazer representações no uso de sua linguagem, por imitações e com criações, podem ser de grande valia para seu desenvolvimento, como por exemplo: imitar animais, pessoas, representar histórias, criar personagens, criar novas situações, etc. Ter a condição de incorporar em suas representações a sua imaginação, os seus sonhos e os seus desejos, em um processo de construção mental. (CAVALLARI, 2006)

Para Piaget (2003), o símbolo é uma representação mental de objetos do meio externo, como por exemplo, a imagem mental de uma árvore ou o nome de um utensílio.

No período pré – conceitual (02 a quatro anos) a fala da criança se desenvolve bastante, e faz parte do seu mundo, já brinca de faz-de-conta, utiliza os brinquedos, como por exemplo: telefones, bonecas, panelinhas, roupinhas de boneca, quebra cabeças simples, instrumentos de bandinha rítmica, massa para modelar, brinca em cabanas e casinha, com balde e pá de brinquedo, bichinho de plástico e de pelúcia, máscaras, fantasias, fantoches entre outros. Após os três anos de idade, a criança será submetida a uma evolução rápida no plano de percepção. A criança toma consciência de suas características corporais e as verbaliza, produzindo ações que tornarão possível melhor dissociação de movimentos, ou seja, a evolução é marcada por uma progressiva conscientização do próprio corpo de acordo com Le Boulch(1982).

Para Piaget (2003), a criança de dois anos e quatro anos não forma conceitos, e sim pré – conceitos. Por meio das experiências, ela elabora informações a respeito do mundo, mas como ainda não consegue discriminar as propriedades essenciais dos objetos, nem generalizá-las adequadamente, a formulação de conceitos só ocorrerá no período seguinte.

O brinquedo é um objeto que pode e deve ser utilizado na atividade lúdica e, na recreação ele é instrumento da brincadeira. Qualquer objeto pode ser um brinquedo, inclusive o corpo. A criança tem o poder da imaginação a ponto de transformar qualquer objeto em brinquedo (fantasia faz de conta, brinquedo simbólico).

O brinquedo ensina qualquer coisa que complete o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo, o brinquedo educativo conquistou espaço na educação infantil. Quando a criança está desenvolvendo uma habilidade na separação de cores comuns no quebra-cabeça à função educativa e os lúdicos estão presentes, a criança com sua criatividade conseguem montar um castelo até mesmo com o quebra cabeça, através deste utiliza o lúdico com a ajuda do professor (KISHIMOTO, 2001, p.30-37).

Os brinquedos educativos estimulam o raciocínio, atenção, concentração, compreensão, percepção visual, coordenação motora, dentre outras. Onde a criança utiliza brincadeiras com cores, formas, tamanhos que exigem a compreensão, brincadeiras de encaixe que deve haver noções de sequência, quebra-cabeça, etc. (FREIRE, 1997).

Os brinquedos são objetos manipuláveis, recursos voltados ao ensino que envolve a criança de forma prazerosa, permitindo a ação intencional, a manipulação de objetos, o desempenho da ação sensório - motora e troca na interação.

Brinquedo é tudo o que for utilizado para o uso da brincadeira, algo que a criança se envolve, emocionalmente, e interage de forma viva e real. O brinquedo convida a criança para brincar, para se divertir, no entanto, para que os brinquedos provoquem desafios, devem estar adequados ao interesse, necessidade e capacidade, especificados pela faixa etária da criança. Assim será um estímulo e trará maior benefício para o desenvolvimento infantil.

“As brincadeiras podem ser o elemento chave para a estimulação linguística” (KISHIMOTO, 2010, p 37).

O brinquedo é a oportunidade de desenvolvimento, pois, brincando, a criança experimenta, descobre, inventa, aprende e confere habilidades. Além de estimular a curiosidade, a autoconfiança e a autonomia, proporcionam o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração e da atenção.

Segundo Rabinovich(2007), a integração entre o corpo, o movimento, o espaço e os brinquedo, ou brincadeiras que movimentam o corpo é fundamental para desenvolvimento da criança pequena. É no brincar que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, explorando o mundo por meio do seu corpo.

Já a brincadeira refere-se, basicamente, a ação de brincar, ao comportamento espontâneo que resulta de uma atividade não estruturada. Por exemplo: quando a criança brinca de faz de conta (papai e mamãe, de fazer compras) ela está usando o seu imaginário e imitando o real.

Quando brincam de faz de conta as crianças analisam aspectos da vida cotidiana e conquistam espaços de poder que as auxiliam a confrontar o mundo e os adultos. É o faz de conta uma das principais marca da entrada da criança no jogo simbólico, no universo da cultura e da sociabilidade.

Na educação infantil, o brincar estará sempre presente, pois é brincando que a criança entende o seu mundo. É brincando que ela aprende. Por meio da brincadeira a criança interage com o meio (objeto, pessoas). A brincadeira pode ou não ter regras. Ela oportuniza a imaginação e suas regras são “abertas” e sugere participação mais livre e descontraída, bem dentro do espírito da atividade lúdica. É a ação que a criança desempenha ao concretizar as possíveis regras, ao mergulhar na ação lúdica. Pode-se dizer que é o lúdico em ação. Dessa forma brinquedo e brincadeira relacionam-se com a criança e não se confunde com jogo (KISHIMOTO, 2010).

A brincadeira é uma forma de se divertir típico da infância, isto é, uma atividade natural. Por isso é de fundamental importância para o desenvolvimento infantil, na medida em que a criança pode transformar e produzir novos significativos. A brincadeira é assim, a realização das tendências que não podem ser imediatamente satisfeitas. Situações imaginárias constituirão parte da atmosfera emocional do próprio brinquedo. Nesse sentido, a brincadeira representa um fator favorável e, portanto, promove o desenvolvimento infantil (VYGOTSKY, 1998).

A brincadeira motiva, cativa e envolve, pois é significativa. Por ser significativa, desperta interesse, permitindo uma maior participação da criança. Sendo assim, a criança dará mais significado para ela. Existem inúmeras brincadeiras, com ou sem material, de roda, com música, folclórica, de rua, de salão, faz-de-conta, individuais, coletivas, etc. Além das já existentes, novas poderão ser criadas, se a imaginação e a criatividade forem respeitadas. A brincadeira favorece a intuição.

O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara um estado interior

fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento (SANTOS, 2000, p.12).

O jogo por sua vez, tem características lúdicas da brincadeira. Suas regras, no entanto, são mais determinadas e “fechadas”. Ela induz a criança a um respeito, exigindo uma atenção, controle e raciocínio maior. Jogo e recreação têm uma relação direta, pois pela sua ludicidade ele é recreativo também, considerando sua pluralidade, o jogo deve ser motivador, ter intenções, significados, objetivos e formas. (NETO, 2001)

O jogo para Piaget (1994) é a construção do conhecimento, principalmente, nos períodos sensório motor e pré-conceitual (operatório). Através dos objetos que as crianças agem, são capazes de estruturarem seu espaço, seu tempo, desenvolverem noções de casualidade chegando a representação e a lógica.

Ao ressaltar a importância do jogo, Piaget focaliza no momento em que a criança, ao relacionar-se no mundo dos adultos, pela falta de compreensão da realidade, acaba achando as coisas estranhas, como por exemplo, algumas regras, atividades e conceitos que lhe são determinados, como a hora de dormir, comer, tomar banho, não mexer em certos objetos, dentre outros. Com isso a criança tenta aproximar o mundo real a sua própria realidade, procurando satisfazer suas necessidades afetivas e intelectuais.

O jogo favorece o domínio das habilidades de comunicação, nas suas varias formas, facilitando a auto- expressão. Encorajam o desenvolvimento intelectual por meio de exercício de atenção, e também pelo uso progressivo de processos mentais e estímulo à imaginação todas as vontades e desejos das crianças são possíveis de serem realizados através do uso da imaginação, que a criança faz através do jogo.

“O jogo contém um elemento de motivação que poucas atividades teriam para a primeira infância: o prazer da atividade lúdica”. (FREIRE, 1997, p.75)

Para Freire (1997), quando uma criança é pequena e ainda não desenvolveu sua linguagem verbal, ela passa a repetir os gestos que esta observando, esta habilidade é utilizada como uma conduta lúdica, um jogo de exercício uma ferramenta a qual se trabalha o aspecto sensório motor, isto é, representações mentais que caracterizam o pensamento.

Para Piaget Apud Freire (1997 p 116) “o jogo de exercício não tem outra finalidade que não o próprio prazer de funcionamento”. Já o jogo simbólico é o fato de faz-de-conta, o jogo de regras representa as normas que são impostas.

O jogo como desenvolvimento infantil, evolui de um simples jogo de exercício, passando pelo jogo simbólico e de construção, ate chegar ao jogo social. No primeiro deles, a atividade lúdica refere se ao movimento corporal sem verbalização, o segundo é o de faz-

de-conta, a fantasia, o jogo de construção é uma espécie de transição para o social. Por fim o jogo social é aquele marcado pela atividade coletiva de intensificar trocas e a consideração pelas regras (FREIRE, 2002, p 69).

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS:**

O trabalho com educação infantil, é muito delicado por se tratar do início da vida escolar e também o início da formação de crianças. Na educação infantil busca muito mais do que apenas aplicação de conteúdos, já que as crianças precisam se preparar para inúmeras situações da vida e a escola é uma dos ambientes que deve proporcionar a entrada desses pequenos seres na jornada da vida.

Como afirma o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil a brincadeira deve ser um elemento constante na rotina das escolas que atuam com a educação de crianças, entretanto a brincadeira precisa ser encarada como um instrumento que colabora para a aprendizagem, deixando de ser utilizada apenas nos intervalos das ações pedagógicas ou como forma de preencher o planejamento diário e completar a carga horária.

A brincadeira é uma ação natural da vida infantil, no momento em que brinca a criança trabalha com diversos aspectos como, físico, motor, emocional, social e cognitivo, se constituindo um importante elemento no processo de desenvolvimento e aprendizagem. Portanto, podemos ressaltar o lúdico como uma dimensão significativa a ser explorada pelos profissionais que atuam na educação infantil.

Apresentar novas situações as crianças a partir de uma visão de mundo a que elas já estão habituadas, aproxima o conteúdo que se deseja trabalhar com realidade das crianças tornando a ação de aprender prazerosa por estar interligada com a brincadeira. As atividades lúdicas são importantes no processo de desenvolvimento e aprendizagem, sobretudo nos estágios sensório-motor e pré-operatório – períodos em que se encontram as crianças no nível escolar da educação infantil.

Estudiosos como Froebel, Vygotsky e Piaget já traziam em suas pesquisas a importância das atividades lúdicas, sejam elas, jogos de montar, brincadeiras de faz-de-conta, jogos simbólicos, jogos de regras ou brincadeiras livres para a infância. Cada um deles propicia aprendizados que colaboram no desenvolvimento cognitivo, social da criança.

No mundo do imaginário tudo pode acontecer, a simbolização de elementos que não estão fisicamente presentes na brincadeira, a criação de novas nomenclaturas substituindo

um objeto por outro como, por exemplo: transformando um graveto num carro para que a brincadeira possa continuar. Embora o imaginário possua presença constante no cotidiano infantil, tudo que é criado e imaginado possui ligação com o contexto de vida das crianças, esse torna a base de toda a ação dos momentos vivenciados e ou observados por ela.

Identifica-se que a atividade lúdica é uma medida que renova e inova o trabalho na educação infantil e que trabalhar a partir do lúdico requer entender o que a criança necessita para se desenvolver.

As medidas são simples, basta que o professor assuma um compromisso com o desenvolvimento integral da criança dentro de seu processo de aprendizagem.

A atividade lúdica promove ao ambiente escolar uma harmonia entre o fazer pedagógico e a aprendizagem infantil, pois organiza o processo de ensino e aprendizagem em uma rotina mais prazerosa, proveitosa e significativa para a criança. Para Santos (1997) brincar é a forma mais perfeita para perceber a criança e estimular o que ela precisa aprender e se desenvolver.

Percebe-se que o brincar revela por meio de representações de fatos cotidianos algumas posturas, como também sonhos e desejos. A criança consegue revelar sentimentos, posturas que muitas vezes não são percebidas em sua rotina escolar.

A educação infantil precisa assumir o dever de criar estruturas onde a criança sintase acolhida, amparada, estimulada e compreendida. Neste sentido é possível constatar que o brincar, juntamente com o faz-de-conta é meio pelo qual o professor e a instituição podem analisar situações diversas no desenvolvimento da criança e que o lúdico estrutura meios para superação de possíveis dificuldades além de identificar como acontece a aquisição de conhecimento na criança.

Diante desta realidade, faz-se necessário apontar para o papel do professor na garantia e enriquecimento do brincar como atividade social da infância.

Considerando que o brincar deva ocupar um espaço central na educação, entende-se que o professor é figura fundamental para que isso aconteça, criando os espaços, oferecendo material e partilhando das brincadeiras.

Agindo desta maneira, o professor estará possibilitando às crianças uma forma de assimilar à cultura e modos de vida adultos, de forma criativa, social e partilhada. Estará, ainda, transmitindo valores e uma imagem da cultura como produção e não apenas consumo.

Assim pode-se afirmar que as brincadeiras por abrir espaços para o jogo da linguagem com a imaginação, se configura como possibilidade da criança forjar novas

formas conceber a realidade social e cultural em que vive, além de servir como base par a construção de conhecimentos e valores. Isto faz com que o Brincar seja uma grande fonte de desenvolvimento e aprendizagem.

Sendo a brincadeira resultado de aprendizagem, e dependendo de uma ação educacional voltada para o sujeito social criança, devemos acreditar, que adotar jogos e brincadeiras como proposta curricular, possibilita à criança base para subjetividade e compreensão da realidade concreta.

É preciso, então, que os professores se coloquem como participantes, acompanhando todo o processo da atividade, mediando os conhecimentos por meio da brincadeira e do jogo, afim de que estes possam ser reelaborados de forma rica e prazerosa.

Considera-se que o lúdico precisa nortear as atividades em todos os sentidos, de modo que as crianças reconheçam a escola como um espaço de exploração e experimentação.

## REFERÊNCIAS:

ALMEIDA, Anne. **Ludicidade como instrumento pedagógico**. Disponível em: <http://www.cdof.com.br/recrea.22.html>. Acesso: 13 set. 2004

ARANHA, M<sup>a</sup> Lúcia de Arruda. **História da Educação**. São Paulo: Moderna, 1996.

AIRES, Philippe. **História social da criança e da família**. Rio de Janeiro: Zahar, 1998.

BEJAMIM, W. **Reflexões: a criança, o brinquedo, a educação**. São Paulo: Summus, 1994 – Rua de mão Única. São Paulo: Brasiliense, 1994. p 117 – 118.

BROUGERE, Gilles. **Brinquedo e cultura**. Coleção Questões da nossa época, nº São Paulo: Cortez 2001.

CHATEAU, Jean. **O jogo e a criança**. Tradução de Guido de Almeida. São Paulo: Summus, 1993.

CUNHA, Nylse Helena Silva. **Brinquedoteca: um mergulho no brincar**. São Paulo: Maltase, 1994.

FEIJÓ, O.G. **Corpo e movimento**. Rio de Janeiro: Sharpe, 1992.

FREIRE, João Batista. **Educação de Corpo Inteiro: Teoria e Prática da Educação Física**. São Paulo: Scipione, 1996.

FREINET, C. **As Técnicas Freinet da Escola Moderna**. Lisboa: Editorial Estampa, 1975.

FROEBEL, Friedrich. **Uma pedagogia do brincar para infância**. Porto Alegre: Artmed, 2007.

KAMII, Constance. **A criança e o número: implicações educacionais da teoria de Piaget por atuação**. 6<sup>a</sup> Ed. Campinas: Papyrus, 1987.

KISHIMOTO, TizucoMorchida. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneiro, 1994, p. 4, 1997, p. 36 – 38.

KISHIMOTO, Tizuco (org). **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. São Paulo: Cortez, 1996.

\_\_\_\_\_. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Cengagelearning, 2008.

\_\_\_\_\_. **Jogos infantis: O jogo a criança e a educação**. Petrópolis: Vozes, 1993

MARCELLINO, Nelson Carvalho. **Pedagogia da Animação**. Campinas: Papyrus, 1991.

\_\_\_\_\_. **Estudos do lazer: uma introdução**. Campinas: Autores Associados, 1996.

NEGRINE, Airton. **Recreação: O pensar e o lúdico**. Caxias do Sul: Edusc, 1994.

NETO, Augusto F. **Escola-Um lugar para aprender, um lugar para amar**. AME EDUCANDO, 2001.

OLIVEIRA, Paulo de Salles. **Brinquedo e indústria cultural**. Petrópolis: Vozes, 1986.

OLIVEIRA, Vera Barros de. **O Brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. Rio de Janeiro: Vozes, 2000.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na Criança**: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. Tradução de Álvaro Cabral e Cristiane Monteiro Oiticica. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

PROINFANTIL. **Programa de formação continuada de professores em exercício na educação infantil**. Módulo I, unidade 3, 2005, p. 20 – 22.

REGO, Teresa Cristina. **Brincar é coisa séria**. São Paulo: Fundação Samuel, 1992.

RIZZO, Gilda. **Jogos Inteligentes**. Rio de Janeiro: Editora Bertrand Brasil, 1996.

RCNEI. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**. Ministério da Educação e do Desporto. Secretária da Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, v.3, i.L, 1998.

RODRIGUES, Rejane Penna (org). **Brinquedoteca itinerante**. Petrópolis: Vozes, 1975.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **Brinquedo e Infância**: um guia para pais e educadores em creche. 9. ed. Rio de Janeiro: Vozes, 2008.

VYGOTSKY, L.S. 1998. **Psicologia da arte**. São Paulo: Martins Fontes.

WAJSKOP, G. **Brincar na pré-escola**. São Paulo: Cortez, 1997.