

A IMPORTÂNCIA DO ATO DE BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL

COLCHESQUI, Mariana Nassar Costa.¹

RESUMO:

O presente artigo dispõe-se a fazer uma análise do valor do brincar durante o desenvolvimento e aprendizagem das crianças na educação infantil. Para isso têm-se como objetivo reconhecer o significado do brincar, e assim compreender seu universo lúdico, onde a criança faz comunicação consigo mesma e com o mundo, aceitando dessa forma a existência dos outros, estabelecendo relações sociais, construindo conhecimentos, e desenvolvendo-se integralmente. Também este estudo traz algumas considerações sobre os jogos, brincadeiras e brinquedos e como estes influenciam na socialização das crianças. Utilizando a pesquisa bibliográfica, fundamentada na reflexão de leitura de livros, artigos, revistas e sites, bem como pesquisa de autores referentes a este tema, este trabalho proporciona uma leitura mais consciente acerca da importância do brincar especialmente na vida das crianças.

Palavras-chave: Brincar, desenvolvimento infantil, educação.

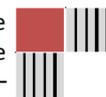
ABSTRACT:

This article has to make an analysis of the value of the play during the development and learning of children in early childhood education. For that have as objective to recognize the meaning of the play, and so understand your playful universe, where the child makes communication with yourself and with the world, accepting the existence of other, establishing social relationships, building knowledge, and developing fully. This study also brings some considerations about the games, games and toys and how these influence on socialization of children. Using the bibliographical research, based on reflection of reading books, articles, magazines and websites, as well as research of authors concerning this theme, this work provides a reading more aware about the importance of play especially in the lives of children.

Keywords: Play, child development, education.

1 INTRODUÇÃO

¹ Aluna do curso de Pós-graduação Especialista em Educação Infantil na Faculdade Cristo Rei de Cornélio Procopio – FACCREI/FACED- Polo Ribeirão Preto – SP.



Desde o nascimento de uma criança, a brincadeira torna-se uma linguagem natural que é importante que esteja sempre presente na escola desde seu ingresso na educação infantil afim de que o aluno se coloque e se expresse através de atividades lúdicas – considerando-se assim como lúdicas as brincadeiras, os jogos, a música, a arte, a expressão corporal, ou seja, atividades que tornem espontâneas as atividades das crianças.

Assim, uma brincadeira pode desenvolver o raciocínio, a lógica, o emocional, o intelectual e o social.

Para Barros (2000, p. 15)

O brincar da criança, tem uma significação especial para a psicologia do desenvolvimento e para a educação, uma vez que;
É condição de todo o processo evolutivo neuropsicológico saudável;
Manifesta a forma como a criança está organizando sua realidade e lidando com suas possibilidades, limitações e conflitos;
Introduz de forma gradativa, prazerosa e eficiente ao universo sócio-histórico-cultural;
Abre caminho e embasa o processo de ensino/aprendizagem favorecendo a construção da reflexão, da autonomia e da criatividade.

É através da brincadeira lúdica utilizada no aprender na educação infantil que leva o aluno a sensações e emoções principais para o seu desenvolvimento. Pois, brincando a criança acaba por formar sua personalidade e aprende a lidar com o mundo.

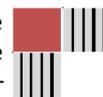
Daí a importância da brincadeira estar inserida no contexto escolar desde os primeiros anos com o objetivo de incentivar e auxiliar o processo de aprendizagem.

Também o lúdico tornou-se uma necessidade do ser humano em qualquer idade, existem técnicas lúdicas capazes de fazer com que a criança aprenda com prazer, alegria e entretenimento.

Para o autor Negrine (2000) “a capacidade lúdica está diretamente relacionada a sua pré-história de vida. Acredita ser, antes de mais nada, um estado de espírito e um saber que progressivamente vai se instalando na conduta do ser devido ao seu modo de vida”.

Diante disso, o lúdico é a forma utilizada pelos educadores afim de desenvolver a criatividade, os conhecimentos, o raciocínio de uma criança através de jogos, música, dança, mímica, etc. A finalidade é educar e ensinar com a maior interação e comprometimento com os outros. O brincar segue assim sendo considerado uma importante ferramenta de desenvolvimento e aprendizado que se caracteriza por ser espontâneo, funcional e satisfatório.

Sem desctacar qualquer época, cultura social, etc., os jogos e os brinquedos estão sempre fazendo parte da vida da criança, pois isso explica ataravés de sua vivência em um



mundo de fantasia, de encantamento, de alegria, de sonhos, onde realidade e faz-de-conta se confundem (KISHIMOTO, 2000).

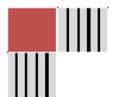
Além disso, brincar é uma importante ferramenta de comunicação, pois por meio deste ato a criança reproduz o seu cotidiano. O ato de brincar participa diretamente do processo de aprendizagem da criança, facilitando a construção da reflexão, da autonomia e da criatividade.

A brincadeira infantil pode ser definida como a importância do brincar para o desenvolvimento integral do ser humano nos aspectos físico, social, cultural, afetivo, emocional e cognitivo. Tudo isso se faz necessário ainda sobre a conscientização nos pais, educadores e sociedade em geral quanto à ludicidade que deve ser vivenciada na infância, ou seja, da extrema importância que o brincar tem em uma aprendizagem prazerosa não sendo somente lazer, mas sim, um ato com um fim em si mesmo. Nesse ponto de vista, o brincar na educação infantil faz com que a criança estabeleça regras constituídas por si e em grupo, e contribui na integração do indivíduo na sociedade. Desta maneira, a criança estará resolvendo conflitos e hipóteses de conhecimento e, ao mesmo tempo, podendo desenvolver a capacidade de compreensão sobre muitos pontos de vista diferentes, e ainda, fazendo-se entender e demonstrar sua opinião em relação aos outros. Também, é importante perceber e incentivar a capacidade criadora das crianças, pois esta se constitui numa das formas de relacionamento e recriação do mundo, na perspectiva da lógica infantil.

Diante de tais considerações, o objetivo central deste estudo é analisar a importância do ato de brincar na Educação Infantil, pois, segundo a bibliografia consultada e pertinente ao tema, este é um período escolar fundamental para a criança no que diz respeito ao seu desenvolvimento e aprendizagem de forma significativa.

A justificativa para a escolha do tema tratou de reconhecer o significado do brincar, e assim compreender seu universo lúdico, onde a criança faz comunicação consigo mesma e com o mundo, aceitando dessa forma a existência dos outros, estabelecendo relações sociais, construindo conhecimentos, e desenvolvendo-se integralmente.

A metodologia aplicada foi a pesquisa bibliográfica que segundo Marconi e Lakatos (2013, p. 25) significa, “[...] um apanhado geral sobre os principais trabalhos já realizados, revestidos de importância por serem capazes de fornecer dados atuais e relevantes relacionados com o tema”. Todo o trabalho encontra-se estruturado com base na fundamentação teórica e no levantamento das fontes informacionais sobre o componente em estudo, para posterior definição do tema, objetivando caracterizar a importância do ato de



brincar da Educação Infantil.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 DO ATO DE BRINCAR NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL.

Segundo o dicionário Aurélio (2003), a palavra brincar significa "divertir-se, recrear-se, entreter-se, distrair-se, folgar", também pode ser definida como "entreter-se com jogos infantis", ou seja, brincar tornou-se algo muito presente nas vidas das pessoas.

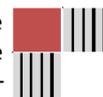
Para Oliveira (2000) o brincar não tem sua significação apenas em recrear, é muito mais que isso, pois se caracteriza como uma das formas mais complexas que a criança tem de comunicar-se consigo mesma e com o mundo, através do desenvolvimento de trocas mútuas que se estabelecem durante toda sua vida. É através do brincar que a criança desenvolve capacidades importantes como a atenção, a memória, a imitação, a imaginação, ainda propiciando à criança o desenvolvimento de áreas da personalidade como afetividade, motricidade, inteligência, sociabilidade e criatividade.

Partindo do princípio que o sujeito se constitui nas relações com os outros, por meio de atividades com características humanas, que são mediadas por ferramentas técnicas e semióticas, a brincadeira infantil assume uma posição privilegiada para a análise do processo de constituição do sujeito, que rompe com a visão tradicional em que ela é colocada como uma atividade natural de satisfação de instintos infantis. (VYGOTSKY, 1998). Este autor refere-se ainda à brincadeira como uma forma de expressão e apropriação do mundo das relações, das atividades e dos papéis dos adultos. A criança por intermédio da brincadeira, das atividades lúdicas, atua, mesmo que simbolicamente, em diferentes situações vividas pelo ser humano, ressignificando sentimentos, conhecimentos e atitudes.

De acordo com o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (BRASIL, 1998, p. 27, v.01):

O principal indicador da brincadeira, entre as crianças, é o papel que assumem enquanto brincam. Ao adotar outros papéis na brincadeira, as crianças agem frente à realidade de maneira não-literal, transferindo e substituindo suas ações cotidianas pelas ações e características do papel assumido, utilizando-se de objetos substitutos.

E ainda para Zanluchi (2005, p. 89) a importância do brincar aparece “Quando brinca, a criança prepara-se a vida, pois é através de sua atividade lúdica que ela vai tendo contato



com o mundo físico e social, bem como vai compreendendo como são e como funcionam as coisas. ” Assim, é possível destacar que quando a criança brinca, ela pode parecer mais desenvolvida, pois entra, mesmo que de forma simbólica, no mundo adulto que a cada etapa se abre para ela conviver com as diversas situações ao longo da vida.

Portanto, a brincadeira é de fundamental importância para o desenvolvimento infantil na medida em que a criança tem o poder de transformar e produzir novos significados. Todas as vezes em que a criança for bem estimulada, será possível observar um rompimento com a relação de subordinação ao objeto, atribuindo-lhe assim um novo significado, o que expressa seu caráter ativo, no curso de seu próprio desenvolvimento.

2.2. O UNIVERSO LÚDICO A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR

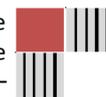
As brincadeiras acontecem em determinados momentos do cotidiano infantil, neste contexto, Oliveira (2000) afirma que o ato de brincar, faz parte de um processo de humanização, no qual a criança aprende a conciliar a brincadeira de forma efetiva, e que cria assim vínculos mais duradouros. Ou seja, as crianças desenvolvem sua capacidade de raciocinar, de julgar, de argumentar, de como chegar a um consenso, e reconhece o quanto isto é importante para dar início à atividade em si.

Todas essas brincadeiras tornam-se fundamentais no desenvolvimento da criança de modo que elas e os jogos vão surgindo gradativamente na vida da criança desde os mais funcionais até os de regras. Assim são elementos elaborados que proporcionarão experiências, auxiliando na conquista e na formação da sua identidade. Os brinquedos e as brincadeiras são fontes inesgotáveis de interação lúdica e afetiva. Deste modo, para uma aprendizagem eficaz, é necessário que o estudante construa o conhecimento e assimile os conteúdos. E daí o jogo torna-se um excelente recurso para facilitar a aprendizagem. Sobre isso, Carvalho (1992, p.14) afirma que:

[...] desde muito cedo o jogo na vida da criança é de fundamental importância, pois quando ela brinca, explora e manuseia tudo aquilo que está à sua volta, através de esforços físicos e mentais e sem se sentir coagida pelo adulto, começa a ter sentimentos de liberdade, portanto, real valor e atenção às atividades vivenciadas naquele instante.

E complementa, mais adiante:

[...] o ensino absorvido de maneira lúdica, passa a adquirir um aspecto significativo e afetivo no curso do desenvolvimento da inteligência da criança, já que ela se modifica de ato puramente transmissor a ato transformador em ludicidade, denotando-se, portanto em jogo. (CARVALHO, 1992, p.14)

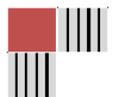


Todas as ações com o jogo precisam ser criadas e recriadas, afim de que sejam sempre uma nova descoberta e possam se transformar em um novo jogo, em uma nova forma de jogar. E a partir daí quando a criança brinca, fornece várias informações a seu respeito sem suspeitar de tal gesto, e, no entanto, o brincar pode ser de grande utilidade para estimular seu desenvolvimento integral, tanto no ambiente familiar, quanto no ambiente escolar.

Também brincando a criança aprende a respeitar regras, a ampliar o seu relacionamento social e a respeitar a si mesma e ao outro. A ludicidade auxilia a criança que começa a expressar-se com maior facilidade, ouvir, respeitar e discordar de opiniões, exercendo sua liderança, e sendo liderados e compartilhando sua alegria de brincar. Em contrapartida, observando um ambiente sério e sem motivações, os alunos acabam se intimidando para expressar seus pensamentos e sentimentos e realizar qualquer outra atitude com medo de serem constrangidos. Zanoluchi (2005, p.91) afirma que “A criança brinca daquilo que vive; extrai sua imaginação lúdica de seu dia-a-dia.”, pode-se concluir que, as crianças, tendo a oportunidade de brincar, estarão mais preparadas emocionalmente para controlar e vivenciar melhor suas atitudes e emoções dentro do contexto social, alcançando assim melhores resultados gerais no desenvolver de seu cotidiano.

A existência de uma relação entre um determinado nível de desenvolvimento e a capacidade potencial de aprendizagem é determinada pelo menos, em dois níveis de desenvolvimento. O primeiro seria o nível de desenvolvimento efetivo, que se faz através dos testes que estabelecem a idade mental, isto é, aqueles que a criança é capaz de realizar por si mesma. O segundo deles seria na área de desenvolvimento potencial, que se refere a tudo aquilo que a criança é capaz de fazer com a ajuda dos demais, seja por imitação, demonstração, entre outros. Isso quer dizer que se pode examinar, não somente o que foi produzido por seu desenvolvimento, mas também o que se produzira durante o processo de maturação. (VYGOTSKY, 1998)

Ainda utilizando o pensamento de Vygotsky, agora citado por Baquero (1998), a brincadeira e o jogo são atividades específicas da infância, na quais a criança recria a realidade utilizando-se dos sistemas simbólicos. Com efeito, torna-se uma atividade com contexto cultural e social. O autor relata ainda sobre a zona de desenvolvimento proximal que é a distância entre o nível atual de desenvolvimento, determinado pela capacidade de resolver, independentemente, um problema, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da resolução de um problema, sob a orientação de um adulto, ou de um companheiro



mais capaz.

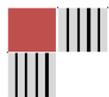
Assim, o jogo simbólico é como uma atividade decorrente da infância e primordial ao desenvolvimento infantil, que ocorre a partir da aquisição da representação simbólica, impulsionada muitas vezes pela imitação. A partir daí o jogo pode ser considerado uma atividade muito importante, pois através dele a criança cria uma zona de desenvolvimento proximal com funções que ainda não amadureceram, mas que se encontram sob processo de maturação, ou seja, o que a criança irá alcançar em um futuro próximo. Aprendizado e desenvolvimento estão juntos desde o primeiro dia de vida, por isso pode-se facilmente concluir que o aprendizado da criança começa muito antes de ela frequentar a escola. Todas as situações de aprendizado que são interpretadas pelas crianças na escola já têm uma história prévia, isto é, a criança já se deparou com algo relacionado do qual pode tirar experiências. (VYGOTSKY, 1998)

Para Vygotsky (1998, p. 137) “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”. Por isso a importância dessas relações que irão permear toda a atividade lúdica da criança, e serão também principais indicadores do desenvolvimento da mesma, influenciando sua forma de encarar o mundo e suas ações futuras.

Santos (2002, p. 90) afirma que “(...) os jogos simbólicos, também chamados brincadeira simbólica ou faz-de-conta, são jogos através dos quais a criança expressa capacidade de representar dramaticamente.” A criança vivencia diferentes papéis e funções sociais generalizadas a partir da observação do mundo dos adultos. Neste contexto do brincar a criança age em um mundo imaginário, regido por regras semelhantes ao mundo adulto real, sendo a submissão às regras de comportamento e normas sociais a razão do prazer que ela experimenta no brincar.

Ao repensar o papel do brinquedo, referindo-se especificamente à brincadeira de faz-de-conta, como por exemplo brincar de casinha, brincar de escolinha, brincar com um cabo de vassoura como se fosse um cavalo, é possível fazer referência a outros tipos de brinquedos, mas a brincadeira faz-de-conta é privilegiada em sua discussão sobre o papel do brinquedo no desenvolvimento. Com o brinquedo, a criança acaba por se comportar além do habitual, pois o mesmo contém todas as referências do desenvolvimento sob forma concisa, sendo ele mesmo uma grande fonte de desenvolvimento. (VYGOTSKY, 1998)

Tornando-se menos dependente da sua percepção e da situação que a afeta de



imediatamente, a criança passa a conduzir seu comportamento também por meio do significado dessa situação. Vygotsky (1998, p.127) relata que “ No brinquedo, no entanto, os objetos perdem sua força determinadora. A criança vê um objeto, mas age de maneira diferente em relação àquilo que vê. Assim, é alcançada uma condição em que a criança começa a agir independentemente daquilo que vê. ” Por isso que brincando, a criança consegue separar pensamento, ou seja, significado de uma palavra de objetos, e a ação surge das ideias, não das coisas.

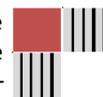
Segundo Craidy & Kaercher (2001) Vygotsky reafirma que quando uma criança coloca várias cadeiras uma através da outra e diz que é um trem, nota-se que ela já é capaz de decodificar símbolos, e esta capacidade representa um passo importante para o desenvolvimento do pensamento da criança. A criança exercita suas potencialidades brincando e se desenvolve, pois há todo um desafio, contido nas situações lúdicas, que provoca o pensamento e faz com que as crianças alcancem níveis de desenvolvimento que só por meio das ações e por motivações essenciais elas conseguem. Daí passam a agir e esforçam-se sem sentir cansaço, não ficam desanimadas porque estão livres de cobranças, avançam, ousam, descobrem, realizam com alegria, sentindo-se mais capazes e, portanto, mais confiantes em si mesmas e propensas a aprender. Logo que afirma Oliveira (2000, p. 19):

O brincar, por ser uma atividade livre que não inibe a fantasia, favorece o fortalecimento da autonomia da criança e contribui para a não formação e até quebra de estruturas defensivas. Ao brincar de que é a mãe da boneca, por exemplo, a menina não apenas imita e se identifica com a figura materna, mas realmente vive intensamente a situação de poder gerar filhos, e de ser uma mãe boa, forte e confiável.

A brincadeira favorece o desenvolvimento individual da criança, e ajuda a internalizar as normas sociais e a assumir comportamentos mais avançados que aqueles vivenciados no cotidiano, aprimorando o seu conhecimento sobre as dimensões da vida social.

Conforme Vygotsky, Luria & Leontiev (1998, p. 125) O brinquedo “(...) surge a partir de sua necessidade de agir em relação não apenas ao mundo mais amplo dos adultos. ”, assim a ação passa a ser guiada pela maneira como a criança observa o modo dos outros agirem ou de como lhe disseram, e assim por diante. Conforme cresce, sustentada pelas imagens mentais que já se formou, a criança utiliza-se do jogo simbólico para criar significados para objetos e espaços.

De acordo com Vygotsky (1998), o brincar é uma atividade humana criadora, na qual imaginação, fantasia e realidade interagem na produção de novas formas de construir relações



sociais com outros sujeitos, crianças e/ou adultos. Essa concepção se afasta da visão dominante da brincadeira como atividade restrita apenas à assimilação de códigos e papéis sociais e culturais, em que a função principal seria facilitar o processo de socialização da criança e a sua integração à sociedade.

2.3. O PROCESSO DO ENSINO-APRENDIZAGEM ATRAVÉS DO BRINCAR

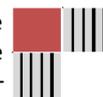
Para a Educação Infantil o brincar é um importante veículo de aprendizagem experiencial, pois permite, através do lúdico, vivenciar a aprendizagem como processo social. A sugestão do lúdico é promover uma alfabetização significativa na prática educacional, ou seja, incorporar o conhecimento através das características do conhecimento de mundo. O lúdico auxilia no rendimento escolar além do conhecimento, oralidade, pensamento e o sentido. Goés (2008, p 37), afirma que:

[...] a atividade lúdica, o jogo, o brinquedo, a brincadeira, precisam ser melhorados, compreendidos e encontrar maior espaço para ser entendido como educação. Na medida em que os professores compreenderem toda sua capacidade potencial de contribuir no desenvolvimento infantil, grandes mudanças irão acontecer na educação e nos sujeitos que estão inseridos nesse processo.

Para compreender a importância e necessidade do brincar os professores podem intervir de maneira apropriada, não interferindo e descaracterizando o prazer que o lúdico proporciona. Assim utilizado como recurso pedagógico, o brincar não deve ser separado da atividade lúdica que o compõe, sob o risco de descaracterizar-se, afinal, a vida escolar regida por normas e tempos determinados, por si só já favorece este mesmo processo, fazendo do brincar na escola uma atividade diferente das outras ocasiões. A inclusão de brincadeiras, jogos e brinquedos de prática pedagógica, auxiliam a desenvolver diferentes atividades que contribuem para inúmeras aprendizagens e também para a ampliação da rede de significados construtivos tanto para crianças como para os jovens.

Dessa forma o educador se utilizará de jogos, brincadeiras, histórias e outros, para que contribuindo de forma lúdica a criança esteja desafiada a pensar e resolver situações problemáticas, para que imite e recrie as regras utilizadas pelo adulto. (VYGOTSKY, 1998)

Utilizado como uma estratégia de ensino e aprendizagem, o lúdico torna-se assim o ato de brincar na escola sob a perspectiva de Lima (2005) que está relacionada ao professor que pode apropriar-se de subsídios teóricos que consigam convencê-lo e sensibilizá-lo sobre a importância dessa atividade para aprendizagem e para o desenvolvimento da criança. Oliveira



(1997, p. 57) complementa:

Aprendizagem é o processo pelo qual o indivíduo adquire informações, habilidades, atitudes, valores, etc. a partir de seu contato com a realidade, o meio ambiente, as outras pessoas. É um processo que se diferencia dos fatores inatos (a capacidade de digestão, por exemplo, que já nasce com o indivíduo) e dos processos de maturação do organismo, independentes da informação do ambiente (a maturação sexual, por exemplo). Em Vygotsky, justamente por sua ênfase nos processos sócio históricos, a ideia de aprendizado inclui a interdependência dos indivíduos envolvidos no processo. O conceito em Vygotsky tem um significado mais abrangente, sempre envolvendo interação social.

No entanto, torna-se de possível compreensão que o brincar auxilia a criança no processo de ensino aprendizagem. Ele proporciona situações imaginárias em que ocorrerá no desenvolvimento cognitivo e facilitará a interação com as pessoas, as quais contribuirão para uma ampliação do conhecimento.

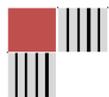
Brincar não se torna apenas um momento reservado para deixar a criança à vontade em um espaço com ou sem brinquedos, mas sim um momento que pode-se ensinar e aprender muito com elas. A atividade lúdica instrui a criança para que se prepare para a vida, entre o mundo físico e social. Deste modo a vida da criança gira em torno do brincar, e por essa razão as escolas de educação infantil têm utilizado a brincadeira como atividade diária, por ser um fato importante na formação da personalidade, tornando-se uma forma de construção de conhecimento.

O autor Gonzaga (2009, p. 39), aponta:

[...] a essência do bom professor está na habilidade de planejar metas para aprendizagem das crianças, mediar suas experiências, auxiliar no uso das diferentes linguagens, realizar intervenções e mudar a rota quando necessário. Talvez, os bons professores sejam os que respeitam as crianças e por isso levam qualidade lúdica para a sua prática pedagógica.

Os jogos são muito importantes para o desenvolvimento, físico, intelectual e social, e vem ampliando sua importância deixando de ser um simples divertimento e tornando-se ponte entre a infância e a vida adulta. Vygotsky (1998) afirma que o jogo infantil transforma a criança, que graças à imaginação, encontra os objetivos produzidos socialmente. Seu uso é favorecido pelo contexto lúdico, que oferece a criança a oportunidade de utilizar a criatividade, o domínio de si, à afirmação da personalidade e o imprevisível.

O jogo é considerado uma atividade lúdica com grande valor educacional e a utilização do mesmo no ambiente escolar traz muitas vantagens para o processo de ensino aprendizagem. Isto porque o jogo é um impulso natural da criança funcionando, como um grande motivador, e é através do jogo que a criança obtém prazer e realiza um esforço



espontâneo e voluntário para atingir o objetivo que mobiliza esquemas mentais e estimula o pensamento, a ordenação de tempo e espaço, integrando várias dimensões da personalidade, afetiva, social, motora e cognitiva. (KISHIMOTO, 2002)

O desenvolvimento da criança e por conseguinte aprendizado, ocorrem quando ela participa ativamente, seja discutindo as regras do jogo, seja propondo soluções para resolvê-los. O professor também deve participar propor desafios em busca de uma solução e de participação coletiva, o papel do educador será de incentivador da atividade. A intervenção do educador torna-se necessária e conveniente no processo de ensino-aprendizagem, além da interação social condição indispensável para o desenvolvimento do conhecimento.

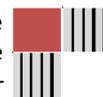
De acordo com o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (BRASIL, 1998, p. 23, v.01):

Educar significa, portanto, propiciar situações de cuidado, brincadeiras e aprendizagem orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal de ser e estar com os outros em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança, e o acesso, pelas crianças aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural.

Por isso o professor é a peça fundamental nesse processo devendo ser um elemento primordial. A educação não se limita em apenas repassar informações ou mostrar caminhos, mas auxiliar a criança a tomar consciência de si mesmo e da sociedade. E também oferecer várias ferramentas para que ela possa ter a liberdade para escolher caminhos conforme aquele que for compatível com seus valores, sua visão de mundo e com as circunstâncias adversas que cada um irá encontrar. Nesse sentido, segundo o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (BRASIL, 1998, p. 30, v.01):

O professor é mediador entre as crianças e os objetos de conhecimento, organizando e propiciando espaços e situações de aprendizagens que articulem os recursos e capacidades afetivas, emocionais, sociais e cognitivas de cada criança aos seus conhecimentos prévios e aos conteúdos referentes aos diferentes campos de conhecimento humano. Na instituição de educação infantil o professor constitui-se, portanto, no parceiro mais experiente, por excelência, cuja função é propiciar e garantir um ambiente rico, prazeroso, saudável e não discriminatório de experiências educativas e sociais variadas.

Neste processo educativo, a afetividade ganha destaque, pois acredita-se que a interação afetiva auxilia ainda mais a compreender e modificar o raciocínio do aluno. E muitos educadores acreditam ainda hoje no método que se aprende através da repetição, não tendo criatividade e nem vontade de tornar a aula mais alegre e interessante fazendo com que os alunos mantenham distantes perdendo com isso a afetividade e o carinho que são



necessários para o ato de educar.

A estabilidade emocional da criança é imprescindível para se envolver com a aprendizagem. O afeto se caracteriza por uma maneira eficaz de aproximar o sujeito e a ludicidade em parceria com professor-aluno e ajuda a enriquecer o processo de ensino-aprendizagem. Por isso o educador deve dar ênfase às metodologias que alicerçam as atividades lúdicas para um maior encantamento do aluno, que pode aprender brincando.

Assim, a ludicidade vem conquistando espaço na educação infantil. O brinquedo é a essência da infância que permite um trabalho pedagógico que possibilita a produção de conhecimento da criança.

Para Santos (2002, p. 12) a ludicidade:

[...] 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, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção de conhecimento.

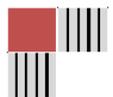
Assumindo a função lúdica e educativa, a brincadeira garante a diversão e o prazer, potencializa a exploração e a construção do conhecimento.

Portanto, é dever do educador criar um ambiente que reúna os elementos de motivação para as crianças. Solicitar atividades que proporcionem conceitos que preparam para a leitura, para os números, a lógica que envolve classificação, ordenação, dentre outros. Motivar os alunos a trabalhar em equipe na resolução de problemas, aprendendo assim expressar seus próprios pontos de vista em relação ao outro.

Para Oliveira (1997, p. 61):

A implicação dessa concepção de Vygotsky para o ensino escolar é imediata. Se o aprendizado impulsiona o desenvolvimento, então a escola tem um papel essencial na construção do ser psicológico adulto dos indivíduos que vivem em sociedades escolarizadas. Mas o desempenho desse papel só se dará adequadamente quando, conhecendo o nível de desenvolvimento dos alunos, a escola dirigir o ensino não para as etapas de desenvolvimento ainda não incorporados pelos alunos, funcionando realmente como um motor de novas conquistas psicológicas. Para a criança que frequenta a escola, o aprendizado escolar é elemento central no seu desenvolvimento.

O processo de ensino e aprendizagem na escola deve ser construído tomando como ponto de partida o nível de desenvolvimento real da criança, num dado momento relacionando-o a um determinado conteúdo a ser desenvolvido. Como ponto de chegada os objetivos estabelecidos pela escola, adequados à faixa etária e ao nível de conhecimentos e habilidades de cada grupo de crianças estará demarcado pelas possibilidades reais, isto é, pelo



seu nível de desenvolvimento potencial.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

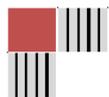
A partir de pesquisa bibliográfica constatou-se o quanto a criança aprende enquanto brinca. Tais brincadeiras se fazem presentes e acrescentam elementos indispensáveis no relacionamento com outras pessoas. A criança estabelece com os jogos e as brincadeiras uma relação natural e consegue potencializar suas tristezas e alegrias, angústias, entusiasmos, passividades e agressividades.

Foi possível também analisar de que forma as brincadeiras tornam-se fundamentais como mecanismos que desenvolvem a memória, a linguagem, a atenção, a percepção, a criatividade e habilidade para melhor desenvolver a aprendizagem. A criança terá oportunidade de desenvolver capacidades indispensáveis a sua futura atuação profissional, tais como atenção, afetividade, o hábito de concentrar-se, dentre outras habilidades. Assim pode-se afirmar que as brincadeiras, os brinquedos e os jogos tendem a contribuir significativamente para o importante e necessário desenvolvimento das estruturas psicológicas e cognitivas do aluno.

Também foi possível identificar, através da fundamentação teórica, que a ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade, mas principalmente na infância, na qual ela deve ser vivenciada plenamente, não apenas como diversão, mas como objetivo de desenvolver as potencialidades da criança, visto que o conhecimento é construído pelas relações interpessoais e trocas mútuas que se estabelecem durante toda a formação integral da criança.

Portanto, introduzir atividades de jogos e atividades lúdicas no cotidiano escolar torna-se imprescindível devido à influência que os mesmos exercem frente aos alunos, pois quando estes estão envolvidos emocionalmente na ação, torna-se mais fácil e dinâmico o processo de ensino e aprendizagem.

Conclui-se assim que o aspecto lúdico voltado para as crianças facilita não só a aprendizagem bem como o desenvolvimento integral nos aspectos físico, social, cultural, afetivo e cognitivo. Por fim, desenvolve o indivíduo como um todo, e, portanto, a educação infantil deve considerar o lúdico como um forte companheiro e emprega-lo largamente no que concerne a atuação de desenvolvimento e para a aprendizagem da criança.



REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BAQUERO, R. **Vygotsky e a aprendizagem escolar**. Trad. Ernani F. da Fonseca Rosa. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

BARROS M. E. B. **A transformação do cotidiano: vias de formação do educador: a experiência da administração em Vitória/ES**. Edufes. 2000.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**/Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. - Brasília: MEC/SEF, 1998, volume: 1 e 2.

CARVALHO, A.M.C. et al. (Org.). **Brincadeira e cultura: viajando pelo Brasil que brinca**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1992.

CRAIDY, C. M., org; KAERCHER, G. E., org. **Educação infantil: pra que te quero?** Porto Alegre: Artmed, 2001.

FERREIRA, A. B. de H. **Mini Aurélio Escolar Século XXI: o minidicionário da língua portuguesa**. 4 ed. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira, 2003.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. São Paulo: Cortez, 2002.

MALUF, A. C. M. **Brincar na Escola**. Disponível na Internet via: <http://www.psicopedagogia.com.br/artigos/artigo.asp?entrID=270>. Acesso em 21 jul. 2015.

MARCONI, M. A.; LAKATOS, E. M. **Técnicas de Pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2013.

MOLUSCO, L. **A importância de brincar na escola**. (online) Disponível na Internet via: <http://www.jornallivre.com.br/195025/a-importancia-de-brincar-na-escola.html>. Acesso em 21 jul. 2015.

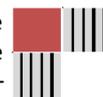
MORAIS, A. M. G. **A importância do brincar no desenvolvimento infantil**. Disponível na Internet via: <http://www.tribunaimpressa.com.br/Conteudo/A-importancia-do-brincar-no-desenvolvimento-infantil,771,778>. Acesso em 21 jul. 2015.

NEGRINE, A. **Aprendizagem e desenvolvimento infantil**. Conteúdo: v. 1. Simbolismo e jogo. Porto Alegre: Prodil, 1994.

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

OLIVEIRA, V. B. de (org). **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

REGO, T. C. **Vygotsky: uma perspectiva histórico-cultural da educação**. Petrópolis, RJ:



Vozes, 1995.

SANTOS, S. M. P. dos. **O lúdico na formação do educador**. 5 ed. Vozes, Petrópolis, 2002.

VALLE, R. do. **O brincar**. (online) Disponível na Internet via: <http://www.ribeirodovalle.com.br/brincar.htm> >. Acesso em 10 mai. 2015.

VYGOTSKY, L.S. **A Formação Social da Mente**. 6ª ed. São Paulo, SP. Martins Fontes Editora LTDA, 1998.

VYGOTSKY, L.S; LURIA, A.R. & LEONTIEV, A.N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo: Ícone: Editora da Universidade de São Paulo, 1998.

ZANLUCHI, F. B. **O brincar e o criar**: as relações entre atividade lúdica, desenvolvimento da criatividade e Educação. Londrina: O autor, 2005.

