A LUDICIDADE E A RELAÇÃO ENTRE BRINCAR E APRENDER

ANITA BRAGA

RESUMO

Este artigo, de natureza bibliográfica, tem como objetivo examinar a relevância do jogo e das atividades recreativas no processo de aprendizagem e desenvolvimento cognitivo, afetivo e social da criança no contexto da Educação Infantil. Ao estudar os autores selecionados, como Huizinga, Luckesi, Winnicott, Kishimoto, Wajskop, entre outros, procurou-se analisar e discutir a viabilidade de aprender através do jogo na Educação Infantil. Para isso, primeiro são analisadas as concepções de brincadeira e ludicidade, reunindo as várias concepções existentes propostas por diferentes autores. Em seguida, é feita uma análise sobre o jogo e as atividades recreativas no contexto da Educação Infantil, também refletindo sobre a possibilidade de contribuição de ambos no processo de desenvolvimento cognitivo, afetivo e social da criança. Por fim, é realizada uma análise sobre a real possibilidade de aprender brincando. Conclui-se que o jogo e as atividades recreativas contribuem imensamente para a aprendizagem da criança, uma vez que permitem que ela aprenda de maneira significativa, prazerosa e diversificada, além de contribuir para seu desenvolvimento integral e integrado.

Palavras-chave: Educação Infantil, jogo, atividades recreativas, desenvolvimento, aprendizagem.

INTRODUÇÃO

A participação em atividades recreativas beneficia as crianças no desenvolvimento de habilidades como atenção, memória, concentração, além da compreensão de normas e papéis sociais. Portanto, é crucial discutir o papel das instituições de educação infantil em relação às necessidades e oportunidades das crianças.

É importante abordar esse tema porque as brincadeiras infantis devem ser valorizadas, já que auxiliam no processo de aprendizagem. Se desejamos compreender o mundo da criança, precisamos compreender suas brincadeiras.

A atividade lúdica vai além de apenas se divertir para a criança. Ao brincar, ela não apenas se diverte, mas também recria e interpreta o ambiente ao seu redor (VYGOTSKY, 1984).

Para este artigo, escolheu-se realizar uma pesquisa bibliográfica, visando obter uma compreensão mais sólida sobre o uso do lúdico pelo professor na educação infantil como instrumento pedagógico.

Percebe-se que o lúdico se torna um importante recurso na mediação do processo de aprendizagem, principalmente para as crianças, pois elas vivem em um mundo de encanto, fantasia e sonhos, onde a realidade e a imaginação se misturam. Quando isso acontece, estimula-se o pensamento, a concentração e o desenvolvimento social, pessoal e cultural, facilitando assim a construção do conhecimento.

No entanto, alguns pesquisadores da área de ciências humanas se aprofundaram na relação entre o uso do lúdico e as aprendizagens. Entre eles, podemos mencionar Piaget (1995), Vygotsky (1984) e Kishimoto (1994), bem como o Referencial Curricular para a Educação Infantil - RCNEI (1998).

A partir deste estudo, será possível destacar o lúdico como uma das formas mais eficazes de envolver os alunos nas atividades, pois a brincadeira é algo intrínseco à criança. É a maneira delas trabalharem, refletirem e descobrirem o mundo ao seu redor. Nesse contexto, podemos observar que a criança reflete, organiza, desorganiza, destrói e reconstrói o seu próprio mundo.

A LUDICIDADE

Apresentar uma definição abrangente do conceito de ludicidade, especialmente no contexto da educação infantil, tem sido um desafio devido às diversas abordagens e estudos sobre o tema. Conforme Winnicott (1995 apud PINTO; TAVARES, 2010, p.230), a ludicidade é considerada prazerosa devido à sua capacidade de envolver intensamente o indivíduo, criando um clima de entusiasmo.

De acordo com Almeida (2009, p.01), a palavra "lúdico" tem origem na palavra latina "ludus", que significa "jogo". Se analisarmos apenas a sua etimologia, o termo "lúdico" estaria relacionado ao ato de jogar, brincar e ao movimento espontâneo.

Piaget e Winnicott (1975 apud DALLABONA: MENDES, 2010, p.03) afirmam que os conceitos de jogo, brinquedo e brincadeira são desenvolvidos ao longo da nossa experiência. Cada indivíduo utiliza essas palavras para descrever a sua forma de brincar. No entanto, tanto "jogo" quanto "brincadeira" podem ser sinônimos de diversão.

Velasco (1996 apud FERNANDES, 2012, p.13) e Kishimoto (1994 apud MAURICIO, 2008) afirmam que a brincadeira é uma atividade típica da infância, uma atividade natural da criança que não envolve compromissos, planejamento ou seriedade, e que contribui para o desenvolvimento e a socia-

lização.

No entanto, Gaspar (2011, p.12) define ludicidade como algo que proporciona prazer e alegria. Nessa perspectiva, a ludicidade está relacionada às situações agradáveis que nos trazem bem-estar, como a interação entre pessoas e animais, crianças e brinquedos.

É difícil definir o lúdico em uma única definição, mas podemos dizer que a atividade lúdica é criativa e naturalmente estimula o pensamento e a busca pelo conhecimento de maneira prazerosa.

É sabido que a descoberta e a aprendizagem fazem parte da vida humana. O contato e o convívio com os outros favorecem a relação com o novo, despertando o desejo de descobrir o desconhecido. O ser humano está intrinsecamente ligado à aprendizagem, à busca e à descoberta. A apropriação do conhecimento buscado garante sua sobrevivência e sua integração em seu ambiente como um ser participativo, crítico e criativo. E a atividade lúdica está intrinsecamente ligada a tudo isso, fluindo naturalmente em seu dia a dia, muitas vezes sem perceber.

Negrine (2000 apud SÁ, 2004, p. 02) afirma que a capacidade lúdica está relacionada à pré-história de vida do ser humano. Ela acredita que é, acima de tudo, um estado de espírito e um conhecimento que gradualmente se instala no comportamento do indivíduo devido ao seu estilo de vida.

Podemos perceber que o lúdico tem a capacidade de promover um desenvolvimento global e uma compreensão mais real do mundo. Através das descobertas e da capacidade criativa, a criança pode se expressar, analisar, criticar e transformar a realidade. Quando bem integrada e compreendida, a educação lúdica contribui significativamente para a melhoria do ensino, tanto na formação crítica e qualificação do educando, quanto na redefinição de valores. O lúdico desempenha um papel importante no desenvolvimento das crianças na sociedade.

Segundo Santos (1999 apud MORAES 2012, p.40):

O lúdico faz parte de todas as esferas da existência do ser humano e, muito especialmente, na vida das crianças. Pode-se afirmar, realmente, que “brincar é viver”, uma vez que a criança aprende a brincar vivenciando a brincadeira e ao brincar acaba aprendendo.

Na prática das atividades lúdicas, é importante valorizar não apenas o resultado final, mas também a própria ação e o momento vivido. Essas atividades proporcionam momentos de autoencontro e interação com os outros, misturando fantasia e realidade, promovendo autodescoberta e conhecimento mútuo, cuidado consigo mesmo e empatia pelo outro, em resumo, momentos de vida.

Existem reflexões sobre o uso de materiais e atividades lúdicas para tornar o processo de ensjno-aprendizagem dinâmico e significativo. E por isso que o aspecto lúdico está tão presente nas discussões e debates atuais sobre o assunto. Na verdade, no passado, o jogo já era reconhecido como uma ferramenta importante para auxiliar a educação das crianças. Era através do jogo que as crianças eram estimuladas a aprender.

No entanto, atualmente, para muitos, o lúdico é visto apenas como uma forma de distração, uma maneira de passar o tempo ou ocupar as crianças. No entanto, é importante compreender que as atividades lúdicas são essenciais na vida das crianças, não apenas como momentos de diversão, mas principalmente como facilitadoras da aprendizagem.

O LÚDICO E A APRENDIZAGEM

Brincar é uma atividade que auxilia no desenvolvimento físico, cognitivo e psicológico das crianças. Estimula o desenvolvimento intelectual, influencia a busca pelo conhecimento e possibilita aprendizagens. O lúdico pode ser considerado uma estratégia para desenvolver a atenção, que é um fator crucial para a aprendizagem. Além disso, estimula o respeito, a confiança e promove a aproximação entre os membros do grupo.

De acordo com Vygotsky, brincar tem um papel importante no desenvolvimento infantil. Ele afirma que o brincar permite que a criança explore e experimente diferentes papéis e situações, promovendo o desenvolvimento de habilidades cognitivas e sociais. É por meio do brincar que a criança pode construir significados e compreender o mundo ao seu redor.

A sala de aula deve ser um ambiente em constante busca pela eficiência no processo educativo, onde os momentos de jogos e brincadeiras desempenham um papel fundamental na construção de conhecimentos de maneira eficaz e envolvente.

As atividades lúdicas têm o poder de desenvolver a capacidade de imaginação, planejamento e aquisição de novos conhecimentos nas crianças.

Por meio do brincar, a criança pode simbolicamente explorar diversas situações vivenciadas pelos seres humanos, reestruturando sentimentos, conhecimentos, significados e atitudes, preparando-se para os desafios da vida, mesmo sem ter vivenciado diretamente essas situações.

Os jogos e brincadeiras são inerentes à natureza humana e desempenham um papel essencial na construção da personali-

dade, proporcionando autonomia e contribuindo para o desenvolvimento integral da criança.

Além de serem uma forma de entretenimento, os jogos e brincadeiras possuem um valor didático significativo, sendo fundamentais para promover a aprendizagem.

Considerando que a educação tem como objetivo principal o desenvolvimento integral da criança, promovendo satisfação e autoconfiança, o processo de ensino-aprendizagem deve ser dinâmico.

De acordo com Kishimoto (1994 p.01):

Brincar é a atividade central no dia a dia das crianças. É importante porque lhes dá o poder de tomar decisões, expressar sentimentos e valores, conhecer a si mesmas, aos outros e ao mundo, repetir ações prazerosas, compartilhar, expressar sua individualidade e identidade por meio de diferentes formas de expressão, usar o corpo, os sentidos, os movimentos, resolver problemas e criar.

Portanto, os jogos e brincadeiras são recursos lúdicos que auxiliam no desenvolvimento da aprendizagem e na construção da identidade, despertando o interesse por novos conhecimentos de maneira dinâmica e prazerosa.

Essas atividades proporcionam às crianças experiências diversas, promovem a interação com os outros, estimulam o pensamento organizado, a tomada de decisões, o pensamento abstrato e a busca por diferentes formas de brincar, resultando na construção de conhecimentos.

Os jogos e brincadeiras também contribuem para o desenvolvimento motor, linguístico, perceptivo, representativo, mnemônico, emocional e para a apropriação de signos sociais, promovendo transformações significativas na consciência infantil.

A aprendizagem estimulada através da ludicidade adquire significado, possibilitando a ampliação do conhecimento e a socialização. A oportunidade de aprender de forma lúdica estimula os alunos a se tornarem indivíduos críticos e ativos em relação à realidade do seu cotidiano, despertando uma maior consciência de si mesmos e dos outros.

A ludicidade envolve a capacidade de agir por iniciativa própria, portanto, os jogos e brincadeiras são caracterizados por uma atitude que corresponde a uma resposta aos estímulos externos, intrínseca ao ser humano.

A aprendizagem significativa não se resume a copiar do quadro-negro ou prestar atenção ao professor, mas sim se dá através do lúdico. Os jogos e brincadeiras permitem que a criança tenha mais liberdade para pensar e criar, desenvolvendo-se com criatividade e autonomia.

O ato de brincar é considerado uma atividade prazerosa, que estimula o poder criativo da imaginação humana, construindo um universo no qual a criança ocupa o centro, por meio de representações simbólicas originais inspiradas em seu próprio mundo, e é nessa ação que ela desenvolve sua capacidade criativa.

BRINCAR: UM ATO DE EDUCAR

Há tempos passados, no Romantismo, se constrói um novo pensamento para as brincadeiras infantis. Vista desde a Antiguidade greco-romana como recreação ou atividade de relaxamento. É construído um novo lugar para criança e suas brincadeiras, onde se insere a brincadeira como forma espontânea, livre e instrumento da pequena infância.

No século XVIII, a pequena infância é considerada como a fase do imaginário, da poesia.

Mais recentemente, no séc. XX, educadores, como Piaget, Vygotsky, se preocuparam com a questão da brincadeira infantil se dar através da imitação, onde se destaca no processo de acomodação, na forma de assimilação. Na teoria piagetiana, a brincadeira é entendida como ação assimiladora, é uma forma de expressão da conduta, ou seja, a brincadeira como conduta livre e espontânea, onde a criança sua vontade através do prazer que lhe é dado.

Já Vygotsky (1996) acredita que toda conduta do ser humano é construída como resultado de processos sociais. Considera a brincadeira como uma situação imaginária.

Atualmente, o brincar é visto como uma etapa do desenvolvimento da criança, pois através do brincar cria as relações com o mundo, favorecendo a socialização. A brincadeira incentiva a criança a cooperar com os outros e, com isso, distinguir as diferentes opiniões. Na linguagem há um desenvolvimento maior, pois a partir da fala, a criança aprende a respeitar as regras.

Portanto, o brincar é uma das etapas fundamentais de todo processo ensino-aprendizagem do ser humano, auxilia o seu desenvolvimento e incentiva a criança a ter mais autonomia e criatividade.

O brincar é uma ação que acontece no plano da imaginação e, para que isso ocorra, é preciso existir uma diferença entre a brincadeira e a realidade que oferece conteúdos para ela se realizar. Isso implica em que a criança que brinca vai adquirir grande domínio da linguagem simbólica. O brincar significa divertir, gracejar, entreter, um conjunto de atividades que se assemelham en-

tre si pelo seu caráter lúdico.

Sendo um ato simbólico que se inicia nos primeiros meses de vida, o recém-nascido conhece o mundo através dos sentidos. Inicia pela exploração da boca (sucção) e depois realiza certos gestos como engatinhar e sentar.

Em torno dos quatro meses, inicia-se a atividade lúdica. Algo fundamental aconteceu na vida da criança: os objetos funcionam como símbolos e ao mesmo tempo produzem em seu corpo mudanças que facilitam o contato com o mundo.

Suas atividades comuns são jogar e soltar objetos. O principal brinquedo das crianças de até doze meses é seu próprio corpo, pois através deles conseguem produzir sons e aprendem a emiti-los, ocorrendo os primeiros balbucios.

A primeira atividade lúdica feita pela criança é brincar de esconder, onde ela elabora a angústia do desprendimento, a desolação por um objeto que deve perder.

De um a três anos, a criança inicia seu processo de autonomia, começando pelo andar e melhorando sua coordenação.

Surge um novo interesse pelos brinquedos ocos onde pode ter objetos dentro. Assim começa-se a explorar tudo que seja penetrável e a utilizar tudo o que seja penetrável como: olhos, ouvidos, boca, tudo que permite fazer suas experiências de exploração.

Para a estimulação, nesta fase, o educador deve recorrer às atividades motoras, principalmente as que favorecem andar, correr, saltar, entre outras. Para o desenvolvimento, os brinquedos de empurrar, puxar, lançar, como os carrinhos e triciclos.

As atividades cantadas estimulam além do movimento, a interação entre as linguagens, onde se desenvolve o processo de socialização. A atividade cantada atua no incentivo da criança no processo ensino-aprendizagem.

Dos quatro aos seis anos, as crianças continuam praticando atividades motoras, mas ocorre o surgimento da imaginação e com isso o aparecimento do simbolismo (faz-de-conta).

Nessas situações as crianças podem brincar de representar animais, pessoas, objetos, etc. Podem dramatizar situações da realidade externa como brincar de vendinha, casinhas, escolinha, onde a criança observa, analisa, interioriza e significa.

A criança é um ser em transformação, e a escola é um lugar apropriado, ou o mais adequado para ajudá-la a descobrir o mundo e a sociedade em que ela se insere. Ao brincar, jogar, cantar a criança facilita a forma de se comunicar com aqueles que precisam relacionar-se com ela, por meio de uma linguagem própria aos seus devaneios e às suas próprias fantasias imaginárias, colocando em prática seus conhecimentos, podendo pensar nas situações da realidade imediata.

É através do brincar que diversas relações se estabelecem entre a criança, adultos e outras crianças. A criança é um ser total, em que as ações corporais realizadas durante o brincar permitem que ela se desenvolva socialmente, afetivamente, fisicamente e cognitivamente.

Algumas brincadeiras ajudam as crianças na exploração do próprio corpo, além de estimularem a interação com os outros, a exploração de objetos, ou seja, na construção do conhecimento.

As brincadeiras cantadas incentivam a representação, contribuem para a socialização e auxiliam o desenvolvimento da linguagem. As atividades lúdicas desenvolvem as noções de espaço-temporal. As brincadeiras com regras fixas (pelas crianças) ajudam na compreensão de normas, desenvolvimento de hipóteses, a superação dos erros, favorecem uma maneira da criança construir o conhecimento através das relações determinadas.

O brincar é uma das fundamentais aprendizagens do ser humano.

BRINQUEDOS HEURÍSTICOS E AS PRÁTICAS PEDAGÓGICAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

O termo brinquedo heurístico foi criado por Elinor Goldschmied (1910-2009) na década de 1980:

“Simplificando, consiste em oferecer a um grupo de crianças, por um período definido de tempo em um ambiente controlado, um grande número de objetos e receptáculos com os quais eles jogam livremente sem intervenção adulta” p. 128

A ideia é apresentar as crianças um número de materiais naturais que podem ser encontrados dentro e ao redor da cesta. Então a criança tem a oportunidade de explorar todos os itens da cesta, enquanto o adulto simplesmente observa.

As análises com crianças pequenas em ambientes coletivos são carregadas de minúcias e desafios, ocupando cada vez mais espaço significativo no âmbito acadêmico. Para que se possa constituir e aprimorar as concepções de infância, é necessário investigar suas peculiaridades e buscar a qualificação dos profissionais que atuam na primeira etapa da educação básica.

Estando firmes, os bebês podem al-

cançar objetos, trazer para perto de si e pesquisar as diversas sensações.

Por meio dos momentos de brincadeiras, as crianças podem atuar de forma criativa e utilizar a imaginação construindo narrativas lúdicas carregadas de significados. Para que o brincar seja de qualidade, é importante garantir tempo e espaço qualificado e diversificado.

O espaço, portanto, pode e deve ser considerado um parceiro pedagógico.

As coisas mudaram muito em um curto período de tempo nestes dias modernos. Em um esforço grande para inventar os brinquedos educacionais mais incríveis para as crianças, cores plásticas e brilhantes assumiram o controle.

Para que se ocorra a aprendizagem significativa por meio dos brinquedos heurísticos é fundamental que as crianças tenham autonomia para brincar livremente.

Com o brincar heurístico, os adultos podem auxiliar as crianças quando elas realmente precisam. O ideal é que os adultos não digam o que as crianças devem fazer e permitir a exploração de diversos materiais. Pode-se observar a curiosidade da criança, possibilitando a ela o acesso ao material, mantendo sempre a atenção e a serenidade.

Alguns exemplos de brinquedos heurísticos:

- Objetos de papel / papelão: caixas de ovos, notebook, tubos de papelão resistentes;
- Objetos de madeira, pequena tigela virada, colheres, anéis de cortina, porta-copos, pulseira, bloco, guardanapos, passador;
- Objetos de couro, têxteis, borracha; Brinquedo pequeno de malha, saco de feijão, pedaço de flanela, folha de veludo, sacos de ervas, bolsa de lavanda, chaveiro de couro, fitas coloridas, bolsa de couro.

O ato de brincar apresenta uma visão integrada do corpo e do movimento como reflexo da ordem psíquica e simbólica do universo infantil que favorece o prazer do movimento de forma espontânea, estabelecendo uma relação causal entre a aprendizagem e as condições de adaptação ao meio ambiente social. Nessa perspectiva, a aprendizagem social e de expressão corporal se efetiva por meio do brincar, cuja representação auxilia no desenvolvimento motor, na medida em que o processo envolve o indivíduo como um todo, pois abrange diferentes domínios que caracterizam seu comportamento: cognitivo, afetivo e motor.

Segundo Goldschmied e Jackson (2006, p. 113):

Um bebê segura os dedos do seu pai ou da mãe, manipula o seio da sua mãe, enlaçando seus dedos no cabelo dela ou na barba do pai, agarrando brincos colares ou óculos. O foco de bebê está na cuidadora mais próxima, vivenciando o calor familiar, o cheiro, a tensão superficial da pele, as vibrações da voz e do riso, e tudo mais que contribui para criar o cuidado e as trocas cotidianas.

À medida que o bebê se desenvolve cognitivamente, as mudanças ocorridas afetam o comportamento em todas as áreas. Os conceitos não se desenvolvem independentemente um do outro. O comportamento sugere que a criança já tem noção de constância da forma dos objetos. Os objetos não sofrem mudanças na forma quando mudam de perspectiva. Desde que todas as ações ocorrem no espaço, a criança deve ter também um conceito funcional de espaço e das relações entre os objetos. Cada uma dessas capacidades surge mais ou menos na mesma época e tem o mesmo caminho de desenvolvimento. Todos os seus esquemas são elaborados à medida que a criança assimila e faz acomodações.

A educação e o cuidado na primeira infância estão preocupados em garantir que as crianças tenham resultados satisfatórios. Pesquisas sobre ensino, aprendizagem e resultados mostram que a pedagogia de qualidade é identificada como uma alavanca fundamental para melhorar os resultados das crianças. Evidência de pesquisa sólida, discutido mais adiante, mostra o que os educadores podem fazer para proporcionar às crianças fortes bases para aprendizado e desenvolvimento contínuos em todos os aspectos da vida.

A família tem grande importância nesse processo na articulação de ambientes adequados para proporcionar as condições para a criança brincar com uma maior diversidade de experiências para auxiliar no desenvolvimento da inteligência e a usar plenamente o seu corpo.

Com a evolução das brincadeiras a criança começa a se expressar fisicamente de forma mais eficaz, favorecendo a criança construir uma imagem positiva de si própria, tornando-se uma criança mais agradável, preparada criar vínculos e obter cooperação dos outros com o uso da expressão corporal.

O intelecto se constrói a partir da atividade física e o desenvolvimento das funções motoras (movimento) não pode ser separado do desenvolvimento intelectual (memória, atenção, raciocínio) nem da afetividade (emoções e sentimentos). Portanto, para que o ato de brincar se processe adequadamente é indispensável o domínio de habilidades psicomotoras através de um

acompanhamento especial da família e de outros profissionais que devem dar suporte à família para realizar ações de planejamento de como desenvolver as brincadeiras com a criança.

O brincar precisa ser amplamente entendido como uma ferramenta onde favorecer a brincadeira, não significa simplesmente deixar que as crianças brinquem sem que seja feita nenhuma intervenção.

As maneiras de mediação que os professores podem utilizar no ambiente da educação são amplas, basta que ele reconheça o valor e a utilidade dos objetos, dos ambientes, da sua ajuda e orientação, e principalmente da sua organização, para assim alcançar seu objetivo pedagógico, no brincar dos educandos.

A criança, na fase inicial de sua vida poderá apresentar necessidades especiais, a partir de experiências que favoreçam a criança uma intervenção real no mundo exterior, para modificar por meio do brincar.

Pensar a organização do Brincar na Educação Infantil é pensar a relação de professores e crianças com o conhecimento. O Brincar Heurístico assumirá feições diferentes conforme essa relação for concebida: vai variar o uso do espaço e do tempo, bem como as relações interpessoais.

Todas as atividades com crianças pequenas devem respeitar o direito da criança de brincar - vista como uma forma de atividade, método, procedimento e meio de alcançar abordagens educacionais em idades precoces, bem como um método de estimular a capacidade e a criatividade da criança, como um direito dele e como uma abertura à liberdade de escolha, de acordo com suas próprias necessidades.

TEORIA FILOSÓFICA

A teoria filosófica é baseada em Fröebel, que explica a essência do real, adotando como pressuposto a unidade e conexão entre Deus e as coisas da natureza.

Fröebel acredita que não se pode separar os estágios do desenvolvimento infantil como se fossem distintos. Percebe a necessidade de educar a criança, desde seu nascimento, garantindo, assim, o desenvolvimento pleno do ser humano. Valoriza a individualidade que se completa com a coletividade. Sua teoria tem a concepção de que a liberdade é elemento essencial no desenvolvimento físico, intelectual e moral, pois permite a ação estimuladora da atividade espontânea.

Fröebel foi o primeiro a destacar o jogo como parte do trabalho pedagógico, quando criou o jardim de infância utilizando jogos e brinquedos.

A brincadeira pode ser utilizada para se ensinar a linguagem, e isso ocorre através da relação de sons e ideias. A Pedagogia de Froëbel propõe acompanhar as atividades corporais imitativas, poemas e músicas.

TEORIA PSICOLÓGICA

Na concepção walloniana, toda atividade da criança é lúdica, pois ela a exerce por si mesma, antes de integrar-se em um projeto de ação.

As atividades surgem livremente e as crianças a executam pelo prazer de fazê-lo, embora tendem ao seu aperfeiçoamento, tornando-as cada vez mais complexas.

Para criança de um ano, o ato de andar, parar, cair, levantar, é uma atividade lúdica, criada pela própria ação da criança. Portanto, podemos dizer que toda atividade motora é lúdica, pois a própria incontinência infantil transmite certa alegria. Basta observar os gestos das crianças ao realizarem essas atividades (motoras), onde expressam seus sentimentos durante o desenvolvimento das mesmas.

A ludicidade está presente no uso da linguagem, aparecendo através da musicalidade, do ritmo e da rima.

Segundo Kishimoto (2000), a brincadeira passa por uma evolução interligada aos aspectos do desenvolvimento infantil. Podemos perceber isso quando um bebê brincar de gorjear, de olhar, buscando uma sensação agradável. Isso não passa de brincadeira funcional. A partir do momento em que a criança busca recuperar essas ações, torna-se uma intenção e, então, se cria um círculo intenção-ato-efeito. Este círculo tem grande importância na atividade livre, estimulando cada vez mais a criança em busca do novo. Esse processo lúdico se repete diversas vezes durante o crescimento da criança. Outro exemplo disso é o grafismo, onde a criança, de três a quatro anos, dirá "que não sabe o que está desenhando, porque ainda não acabou".

"O gesto-prazer, lúdico, transformando-se em gesto-trabalho, meio para realizar um desenho." (Kishimoto, 2000, p. 116)

Para Wallon (1999) é importante introduzir o lúdico a cada nova atividade educacional, ou seja, a primeira etapa de toda atividade deve ser em forma de brincadeira. Como já foi citado, com a linguagem ocorre o mesmo processo. Portanto, deve-se brincar com a linguagem, com o gesto, para depois utilizá-los intencionalmente.

Wallon (1999) classifica que o desenvolvimento atravessa um período sensório-motor, ou seja, a criança tem "fome de espaço explorável", que permitirá avanços na sua autonomia motora. Nesse período a

criança deve brincar de andar, pular, subir, descer, empilhar, deve explorar todo tipo de brincadeira, não tendo limites para o espaço.

"Educar neste período é sugestivo conciliar, com tudo que está a sua volta, seu espaço." (Kishimoto, 2000, p. 16)

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O brincar é uma ação que proporciona o desenvolvimento cognitivo, afetivo e social da criança.

O jogar, por sua vez, é uma ação que envolve regras, cooperação e competição, dependendo do contexto em que o jogo está inserido.

Portanto, o brincar, jogar trazem contribuições para o desenvolvimento infantil, como: estimulam a imaginação e criatividade; através da brincadeira simbólica, resgatam-se as brincadeiras tradicionais; auxiliam o processo de socialização, entre outros e que contribui em todo processo ensino-aprendizagem.

A brincadeira é essencial para o desenvolvimento, pois contribui para o bem-estar cognitivo, físico, social e emocional das crianças e jovens.

No entanto, mesmo as crianças que têm a sorte de ter recursos disponíveis abundantes e que vivem em paz relativa podem não estar recebendo todos os benefícios da brincadeira.

Muitas dessas crianças estão sendo criadas com um estilo cada vez mais apressado e pressionado, o que pode limitar os benefícios de proteção que eles obteriam com o brincar dirigido por crianças. Como toda criança merece a oportunidade de desenvolver seu potencial único, os advogados da criança devem considerar todos os fatores que interferem no desenvolvimento ideal e pressionar por circunstâncias que permitam a cada criança colher plenamente as vantagens associadas ao brincar.

O brincar permite que as crianças usem sua criatividade enquanto desenvolvem sua imaginação, destreza e força física, cognitiva e emocional. Brincar é importante para o desenvolvimento saudável do cérebro.

É por meio da brincadeira que crianças em tenra idade se envolvem e interagem no mundo ao seu redor. O brincar permite que as crianças criem e explorem um mundo que possam dominar, conquistando seus medos enquanto praticam papéis adultos, às vezes em conjunto com outras crianças ou cuidadores adultos.

À medida que dominam seu mundo, o brincar ajuda as crianças a desenvolver novas competências que levam ao aumento da confiança e à resiliência de que precisam para enfrentar os desafios futuros.

Idealmente, grande parte da brincadeira envolve adultos, mas quando a brincadeira é controlada por adultos, as crianças obedecem às regras e preocupações dos adultos e perdem alguns dos benefícios que a brincadeira lhes oferece, particularmente no desenvolvimento da criatividade, liderança e habilidades de grupo.

A trajetória de desenvolvimento das crianças é mediada criticamente por relacionamentos afetivos apropriados com cuidadores amorosos e consistentes, à medida que eles se relacionam com as crianças através do brincar.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARIGONE, B.G. Preservação da cultura popular e educação: jogos e brinquedos cantados no contexto escolar. Mogi das Cruzes: 2003. Dissertação de mestrado.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Diretrizes curriculares nacionais para a educação infantil. Brasília: MEC, SEB, 2010.

BRASIL. Declaração dos Direitos das Crianças. São Paulo: editora Ática, 1990.

BRASIL. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, nª 9394, de 20 de dezembro de 1996. Brasília, 1997.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. Referencial Curricular Nacional de Educação Infantil. Brasília, 1998.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Brinquedos, brincadeiras e materiais para bebês: manual de orientação pedagógica: módulo 2. Brasília: MEC/SEB, 2012b. 40p. (Brinquedos e Brincadeiras nas Creches; v. 2).

CARNEIRO, M. A. B. Brinquedos e brincadeiras formando ludoeducadores. Editora Articulação. 2003.

_____. O corpo: primeiro brinquedo.

_____. Criança/brinquedo: uma relação diretamente proporcional. 1999.

_____. O espaço da brincadeira no processo de alfabetização. 1996.

FREIRE, Madelena. A paixão de conhecer o mundo. São Paulo: editora Paz e Terra, 2002.

GESELL, Arnold. A criança dos 0 aos 5 anos. São Paulo, 1997.

GOLDSCHMIED, E.; JACKSON, S. O cesto de tesouros. In: GOLDSCHMIED, E.;

GUHL, Beverly; FONTENELLE, Don H. Pais perfeitos. Blumenau: Editora Eko, 1997.

JACKSON, S. Educação de 0 a 3 anos: atendimento em creche. 2. ed. Porto Alegre: Artmed, 2006.

JENSEN, J.R., Uma Perspectiva de Sensoriamento Remoto. 1996. Nova Jercey.

KISHIMOTO, Tisuko (Org.). O brincar e suas teorias. 1998.

_____. Jogo, brinquedo e a educação. 1996.

KRAMER, Sonia. A política do pré-escolar no Brasil – a arte do disfarce. Rio de Janeiro: Editora Dois Pontos, 1987.

MORAES, Ingrid Merkler. A Pedagogia do Brincar Intercessões da ludicidade e da psicomotricidade para o desenvolvimento infantil. Dissertação (Mestrado em Educação). Americana: Centro Universitário Salesiano.UNISAL –SP.2012.

PEREIRA, Lucia Helena Pena. Bioexpressão: a caminho de uma educação lúdica para a formação de educadores, 2005, 388p. Tese (doutorado) - Programa de PósGraduação em Educação, Faculdade de Educação, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2005.

PIAGET, Jean. A Formação do Símbolo na Criança. Rio de Janeiro. Zahar. 1975.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. Brinquedo e infância: um guia para pais e educadores. Rio de Janeiro: Vozes, 1999.

SEVERINO, Antonio Joaquim. Metodologia do trabalho Cientifico. 22.ed. São Paulo: Cortez, 2002.

SILVA, Fabiana Fernandes da. A Vivência Lúdica na Prática da Educação Infantil: Dificuldades e Possibilidades Expressas no Corpo da Professora. Originalmente apresentada como Dissertação de mestrado, Programa de pósgraduação, UFSJ. São João Del-Rei. 2011.

VELASCO, Cacilda Gonçalves. Brincar: o despertar psicomotor. Rio de Janeiro: Sprint Editora, 1996.

VYGOTSKY, L.S. A Formação Social da Mente. São Paulo: Martins Fontes. 1984. VYGOTSKY, L.S. Pensamento e Linguagem. São Paulo: Martins Fontes. 1989. WINNICOTT, D. W. O brincar e a realidade. Rio de Janeiro: Imago, 1975/1995.