JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

SANDRA GARBATO TEIXEIRA

RESUMO

Esta pesquisa tem o intuito de aprofundar a questão do desenvolvimento infantil a partir da perspectiva lúdica, enfatizando a questão da brincadeira e jogos como ferramenta de ensino aprendizado na educação infantil. Os primeiros anos dos alunos são de fundamental importância, essa será a base para seu futuro pedagógico, nos quais, determinadas emoções marcarão a sua vida. Tratar dos impactos e relevâncias que a ludicidade traz no aprender vai muito além de apenas uma técnica, é na verdade uma troca de conhecimento, no qual não existe uma pessoa detentora do saber, mas um mediador capaz de tornar a educação infantil eficaz e de aproveitar toda "riqueza" que a espontaneidade essencial da criança contribui para seu próprio desenvolvimento.

Palavras-chave: brincadeira, educação infantil, desenvolvimento, lúdico, criança.

ABSTRACT

This research aims to deepen the issue of child development from the perspective of play, emphasizing the issue of play and games as a teaching tool in early childhood education. The first years of the students are of fundamental importance, this will be the basis for their pedagogical future and where certain emotions will mark their life, dealing with the impacts and relevancies that playfulness brings in learning goes far beyond just a technique, it is actually a exchange of knowledge in which there is no person possessing knowledge but a mediator capable of making child education effective and of taking advantage of all the "wealth" that the essential spontaneity of the child contributes to its own development.

Keywords: toy library, Democratic management, play, autonomy.

INTRODUÇÃO

Segundo Wikipédia (2017), educação infantil ou educação préescolar consiste na educação das crianças de 2 a 5 anos de idade antes da sua entrada no ensino obrigatório. É ministrada normalmente no período compreendido entre o zero e os cinco anos de idade de uma criança. Neste tipo de educação, as crianças são estimuladas - através de atividades lúdicas e jogos - a exercitar as suas capacidades motoras e cognitivas, a fazer descobertas e a iniciar o processo de alfabetização.

De acordo com Nallin (2005), os jogos surgiram a partir do século XVI, os primeiro estudos sobre o tema foram na Grécia e Roma, este tinham o intuito de ensinar letras. Devido a influencia do cristianismo os interesses ainda recentes sobre os jogos foram diminuídos, pois os ensinamentos eram embasados em um modelo rígido, em que prevalecia a obediência e disciplina. Desta forma, foi criada uma imagem negativa em relação aos jogos, muita os atrelava a atividades de imoralidades, tanto em cunho sexual quanto social. A sociedade não tinha uma aceitação positiva dos jogos.

Os jogos foram transmitidos de pais para filhos:

"A tradicionalidade e universalidade dos jogos assenta-se no fato de que povos distintos e antigos como os da Grécia e Oriente brincava de amarelinha, de empinar papagaios, jogar pedrinhas e até hoje as crianças o fazem quase da mesma forma. Esses jogos foram transmitidos de geração em geração por meio de conhecimentos empíricos e permanecem na memória infantil" (KISHIMOTO, 1993, p.15).

Através dos escritos de Souza (2005), verifica-se que em meados da década de 50 os jogos surgiram como instrumento de aprendizagem, foi desenvolvido nos Estados Unidos, pois identificaram nos jogos uma ferramenta eficaz para treinamentos nas organizações, assim os primeiros a participarem de tal atividade foram os executivos da área financeira. O resultado do experimento foi satisfatório, desta forma começou a se expandir em outras áreas, por volta da década de 80 chegou ao Brasil, tendo um impacto notório. Kishimoto (1993) explica que os jogos no Brasil foram influenciados pelos portugueses, negros e índios nas brincadeiras das crianças brasileiras.

Estudiosos apontam que antigamente a visão atribuída a brincadeiras eram somente de cunho recreativo, a sua função era meramente para distração e diversão. Mas ainda nos tempos atuais nota-se que até mesmo em um contexto pedagógico, ainda se usa o brincar apenas como diversão ou passatempo e pouco se é explorado como ferramenta de aprendizado e desenvolvimento. Sabemos que quando a criança brinca, ela está na verdade demonstrando quem ela é. É possível que esta criança através do brincar projete sentimentos, medos, fantasias, imaginação, expresse os seus desejos, suas angustias, ou seja, a criança desenvolve intelectualmente, socialmente, fisicamente e emocionalmente quando brinca.

Na educação infantil o tema que mais se é abordado, nos últimos anos, é a questão da ludicidade, pois quando pensamos em infância logo associamos ao brincar, o seu uso possibilita um trabalho pedagógico que dá espaço a construção do conhecimen-

to, da aprendizagem e do desenvolvimento em seu contexto geral. Apesar da visão negativa que se atribuiu ao brincar na antiguidade, isso não muda a essência da criança, o "mundo" da criança é essencialmente lúdico não importa a cultura, classe social ou contexto histórico, os jogos e brinquedos fazem parte da vida da criança, pois elas vivem em um "mundo" de fantasia, de encantamento, de alegria, de sonhos, nos quais a realidade e o faz-de-conta se confundem.

Em uma cultura do imediatismo e de mudanças constates somos sempre levados a adquirir competências novas, pois é o indivíduo a unidade básica de mudança. A utilização de brincadeiras e jogos no processo pedagógico faz despertar o gosto pela vida e leva as crianças a enfrentarem os desafios que lhe surgirem (BINSFELD, 2011, p.7).

Partindo do pré suposto que a criança aprende brincando, o processo de aprendizagem, portanto é essencialmente lúdico. Por conta disto, esse estudo está pautado na principal ferramenta que alunos da educação infantil podem possuir (o uso do brincar e do lúdico), quando a criança brinca abre-se um "mundo de possibilidades", envolvendo imaginário, ações que fazem parte da verdade do que ela é, além da motricidade, linguagem e o relacionamento interpessoal.

Portanto o objetivo dessa pesquisa é compreender a influência que a brincadeira tem sobre a educação infantil, quais seus desdobramentos no desenvolvimento da criança, as implicações e a relação que a brincadeira possui na educação infantil, no que tange desenvolvimento, aprendizado e consequências. Assim houve a necessidade de atingir outros objetivos, são eles: investigar se o professor esta sendo um facilitador no ensino aprendizagem no que tange ludicidade, pois são de suma importância o incentivo e formação adequada aos educadores. Para haver eficiência na capacidade de ensinar é necessário que os professores estejam devidamente capacitados para desenvolver determinadas tarefas em sala de aula, e uma delas a utilização de forma adequada e eficiente da brincadeira pedagógica na educação infantil.

A partir dessa reflexão surgiu a seguinte problemática: Qual a importância do brincar no contexto geral e pedagógico? O educador será que está usando esta ferramenta em seu espaço pedagógico com eficácia?

Ampliar, inovar, explorar o ensino aprendizado será sempre plausível independente de qualquer coisa. Para tanto é justificável abordar a questão do brincar na educação infantil, pois além de ter se tornado uns dos assuntos mais comentados nos últimos anos, a brincadeira no contexto pedagógico é algo que precisa ser levado a sério, quanto tempo se passou, mas na prática, ainda é uma ferramenta pouco explorada quando se trata de aprendizado.

CAPÍTULO I

1.0 – BREVE HISTÓRIA DA EDUCAÇÃO INFANTIL

Segundo Silva (2009), antigamente a educação não era institucionalizada, a responsabilidade de educação era dos familiares, as crianças eram educadas em suas próprias casas ficando pra mulheres essa principal função. Nos primeiros séculos as crianças eram tidas como adultos em miniaturas, eram auxiliadas apenas em suas necessidades físicas até conseguir independência, em seguida já eram inseridos em atividades cotidianas dos adultos, ajudando e sendo tratadas de igual pra igual. Com o passar do tempo surgem instituições denominadas de guarda materna, eram responsável por abrigar crianças em situações desfavoráveis.

Na Idade Antiga, as crianças eram deixadas em "rodas" – cilindro oco de madeira, giratório, que eram construídas em muro de igreja e hospital de caridade, na qual, as crianças eram entregue sem que a identidade de quem a trazia fosse revelada. Na Idade Média e Moderna, a responsabilidade do recolhimento ficava ao cargo das entidades religiosas (Silva, 2009. p.2).

A autora explica que em meados dos séculos XV e XVI os primeiros vestígios da educação infantil surgem na Europa, devido ao notório desenvolvimento econômico Europeu. As mudanças ocorridas nesse período, tanto de cunho científico, quanto o crescimento mercantil, abriu espaço para uma nova forma de educar a criança. Assim surgiram estudiosos que contribuíram para uma grande mudança na educação infantil. Erasmo (1465–1530) e Montaigne (1483-1553) defende que a educação deveria ter mais respeito com a natureza infantil, as atividades das crianças deveriam ter mais estímulo, além de relacionar a brincadeira como forma de aprendizagem.

Assim com o passar dos séculos a educação foi ganhando mais espaço, no século XX a educação europeia surgiu por meio de estudos científicos realizados por médicos que tiveram mais contato com crianças. Após primeira guerra mundial, as instituições comunitárias teve um crescimento considerável devido ao aumento de órfãos e também para o controle de mortalidade infantil.

Nesta mesma época surgiram estudiosos e grande percussores do desenvolvimento infantil, dentre eles Vygotsky (1896-1934) na década de 20 e 30, Wallon (1879-1962) na primeira metade do século XX e Piaget (1896-1980), colaboradores que revolucionaram a ideia dominante sobre crianças (SILVA, 2009).

A Educação infantil no Brasil se assemelha a trajetória ocorrida em todo mundo. Assim como ocorreu na Europa, a criança também não tinha uma atenção voltada para sua educação de forma didática, era também deixada a margem e não reconhecida enquanto suas características próprias, os cuidados partiam de fazendeiros e também eram largadas em "rodas de expostos" na zona urbana.

Algum marcos histórico contribuiu para que essa realidade mudasse, depois da libertação dos escravos houve uma transformação na cultura e tecnologia, assim como a proclamação da Republica que viabilizou as primeiras tentativas para proteção da infância e promover a redução da mortalidade infantil. A Educação no Brasil teve influencia da educação Europeia por intermédio da elite brasileira foi possível instalar o movimento da escola nova, o "jardim da infância" com isso houve vários questionamento políticos devido às finalidades assistências que envolvia esse novo espaço (SILVA, 2009).

Para que de fato a Educação Infantil fosse reconhecida como fator importante foi preciso mudanças e acontecimentos históricos por vezes não muito infelizes, pois se pensarmos em tempos atuais é difícil imaginar que um dia a criança foi alvo de tanta crueldade, é difícil pensar quanta falta de sensibilidade para entender o valor e a fragilidade de cada criança. Hoje sabemos o quanto é importante uma educação de qualidade nos primeiros anos, pois sabemos que muita das nossas condutas futuras, muitas vezes, é baseada há que tipo de educação recebeu em nossos primeiros anos de vida.

CAPÍTULO II

2.0 - O JOGO, O BRINQUEDO E A BRINCADEIRA NA EDUCAÇÃO INFANTIL.

2.1 - O Brincar

Segundo Enciclopédia (2017), desde os tempos antigos que os brinquedos tiveram um importante papel na vida das crianças. Por milhares de anos crianças brincaram com brinquedos dos mais variados tipos. Bolinhas de gude foram usadas por crianças no continente africano há milhares de anos. Na Grécia Antiga e no Império Romano, brinquedos comuns eram barquinhos e espadas de madeira, entre os meninos, e bonecas entre as meninas. Durante a Idade Média, os fantoches eram brinquedos muito comuns entre as crianças.

Os brinquedos chegaram ao Brasil pela família lusitana Rebelo. O Sr. Manoel Rebelo foi o pioneiro em lojas especializadas no Brasil, ao abrir no bairro do

Jabaquara, em São Paulo, a loja que viria a ser o centro de referência do assunto no Brasil. A Rebelos' Funhouse é hoje a loja mais visitada na América Latina e tem um estoque e acervo invejável a qualquer loja na Europa e EUA.

Até o final do século XIX, a maioria dos brinquedos eram fabricados em casa, ou fabricados artesanalmente. Atualmente, a grande maioria dos brinquedos são fabricados em massa, e comercializados. A partir da segunda metade do século XX, vários países criaram leis que proíbem a venda de brinquedos considerados perigosos - por exemplo, por conterem materiais tóxicos ou partes que se soltam facilmente - ou que não possuem claros avisos - por exemplo, não recomendado para menores de três anos de idade por conter materiais que podem ser engolidos pela criança. Tais leis também dão ao governo o direito de recolher do mercado todos os produtos que não atendem às especificações necessárias.

Segundo ONU, brincar é essencial, um direito garantido por lei e preconizado pela ONU desde 1959. A Declaração Universal dos Direitos da Criança, aprovada na Assembleia Geral das Nações Unidas em 1959 e fortalecida pela Convenção dos

Direitos da Criança de 1989, enfatiza: "Toda criança terá direito a brincar e a divertir"se, cabendo à sociedade e às autoridades públicas garantirem a ela o exercício pleno desse direito.".

Desta forma, sabe-se que a brincadeira é algo natural na infância. Quando pensamos em criança logo pensamos em brincar. É normal atribuirmos ao ato de brincar uma atividade que proporciona diversão, distração ou passatempo, de modo geral a brincadeira é atrelada a um momento de prazer e descontração.

Porém há muito vem se falando do brincar no desenvolvimento infantil, pois estudiosos afirmam que a brincadeira é fundamental para o desenvolvimento saudável da criança, seja na área emocional, comportamental, social, cognitiva, quanto nas iterações humanas e em seu desenvolvimento motor. Quando a criança brinca ela está agindo como criança, porém quando ela não brinca já notamos que algo de errado está acontecendo.

Brincadeira não é uma atividade inata, mas sim uma atividade social e humana e que supõe contextos sociais, a partir dos quais as crianças recriam a realidade através da utilização de sistemas simbólicos próprios. É uma atividade social aprendida através das interações humanas (Carneiro 2007 p.2).

Partindo desse ponto é possível ter uma ideia do quão é importante o brincar na infância e principalmente na educação infantil. Quando a criança brinca na verdade ela

está se conectando com o mundo ao seu redor, é brincando que a criança desperta as suas fantasias e imaginação, desta forma demonstram seus sentimentos, emoções, sejam eles positivos ou negativos.

Vygotsky (1998), explica que o brincar é uma atividade humana criadora, na qual imaginação, fantasia interagem na produção de novas possibilidades de interpretação, de expressão e de ação pelas crianças, assim como novas formas de construir relações sociais com outros sujeitos, crianças e adulto.

Para Piaget (1971), a brincadeira é uma forma de exercitar a sua imaginação, se relacionando de acordo com seu interesse e suas necessidades junto à realidade de um mundo que pouco conhecem. Por meio da brincadeira a criança reflete, organiza, constrói, destrói, e reconstrói seu universo.

Wallon (1994), por sua vez defende que toda atividade da criança é lúdica, a criança por si só já executa a ludicidade mesmo antes de ser inserida em um contexto que gere a transformação do seu eu com o meio. As atividades surgem naturalmente e vai se aperfeiçoando com o decorrer do tempo, pode-se assim tornar mais complexas. Para o autor qualquer atividade que a criança expressa, seja o gesto de andar, comer, ou até mesmo sorrir já é uma forma lúdica.

2.2 Os jogos na infância

Contudo é possível observar o quão vasto são as atividades que envolvem a brincadeira, dentre elas existem, os jogos, no qual Huizinga 1938, explica que este contribui na noção de limites, regras, hierarquia, valores, capacidade de trabalho em grupo, estimulam a integração e a individualidade de cada um, ao passo que quando jogamos em um grupo gera direitos e deveres, além de respeito e senso de cooperação.

Barros 1970, p.34 afirma que:

O jogo constitui uma atividade primária do ser humano. É principalmente na criança que, se manifeste de maneira espontânea; alivia a tensão interior e permite a educação do comportamento, o aumento da coeficiência de autoconfiança e suficiência, a expansão do eu, e, às vezes, a sublimação das tendências instintivas; faz as crianças agirem contra o medo; favorece o desenvolvimento físico, mental, emocional e social.

Conforme Kishimoto (1994), os jogos são uma transmissão de geração em geração e as crianças as tem internalizado por meio de sua prática. O autor explica que pedagogos e psicólogos estão de acordo em o jogo infantil é uma atividade física, mental que favorece tanto o desenvolvimento pessoal como a sociabilidade, de forma integral e harmoniosa. A criança evolui como o jogo e o jogo da criança vai evoluindo paralelamente ao seu desenvolvimento ou, melhor dizendo, integrando ao seu desenvolvimento.

Os jogos também podem ser utilizados como ferramenta para controlar a agressividade. Conforme Platão 427-348 a.c, o jogos educativos devem ser inseridos na vida da criança em seus primeiros anos, sob vigilância de um adulto. Almeida (2003), explica que Platão era contra os jogos competitivos, para ele era uma atividade que não valorizavam o caráter e personalidade, acreditava que por conta disso não trazia benefícios para a formação da criança.

Para Correa (2007), o jogo proporciona o equilíbrio entre a criança e o mundo, explica que quando a criança brinca jogando ela na verdade está aprendendo, pois aguça a criatividade, o raciocínio, o pensamento, interação, capacidade de criar e recriar, socialização. Também é possível que a criança comece a internalizar a noção de tempo e espaço.

Não restam dúvidas sobre a importância que o brincar tem para um bom desenvolvimento infantil, a brincadeira é fundamental para educar uma criança, seja em aspectos emocionais, comportamentais ou sociais.

2.3 – Lúdico e aprendizagem

Muito se fala do brincar na educação infantil, está relacionado a atividades que ajudam há passar o tempo, proporciona distração e é muito prazerosa. Se procurarmos o significado da palavra lúdico, encontraremos sinônimos como “brincar” “jogo”, “atividades recreativas” entre outros.

Almeida (2009) sintetiza em seus escritos que o lúdico ou ludicidade estaria reduzido a um corriqueiro ato de brincar se reduzíssemos essa atividade em apenas um brinca espontâneo ou apenas jogar. Devido à evolução semântica da palavra lúdica ela teve um reconhecimento por intermédio da Psicomotricidade, assim ficou conhecido como um traço essencial da psicofisiologia do comportamento humano. Portanto, as implicações da necessidade lúdica vão além de uma brincar espontâneo, ou seja, quando se trata de ludicidade estamos falando do que se há por traz de todo mundo de fantasias e experiências trocadas quando uma criança manipula um objeto, ou simplesmente brinca. O lúdico faz parte da necessidade essencial da dinâmica humana, suas principais características é a espontaneidade, funcionalidade e satisfação. Por ser funcional não deve ser visto somente como uma atividade mecânica e repetitiva, sem ter uma meta a atingir. Não pode haver desperdícios de movimentos, o intuito é que se produza o máximo e economize energia.

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 vivencia, mo-

mentos de encontro consigo e com o outro, momentos de fantasia e de realidade, de ressignificação e percepção, momentos de autoconhecimento e conhecimento do outro, de cuidar de si e olhar para o outro, momentos de vida (ALMEIDA, 2009, p.1).

Segundo a autora para uma atividade lúdica na sala de aula não precisa necessariamente de brinquedos ou jogos, mas basta que o professor tenha uma atitude lúdica. Mas para que isso aconteça não é tão simples assim, o educador precisa passar por um momento de autoconhecimento, pois este necessitará de sensibilidade, percepção, envolvimento, uma mudança interna, não somente externa cognitiva, mas principalmente um desenvolvimento afetivo para que assim consiga acessar a singularidade que o lúdico exprime. Evidenciando que não é fácil conseguir essa atitude, pois a mesma esta relacionado muito mais com uma mudança interna e consequentemente abrir espaço para o novo e romper padrões já estabelecidos desde então.

Jean Piaget (1971), um dos estudiosos pioneiro do desenvolvimento humano, diz que a atividade lúdica surge, inicialmente, do 0 aos 2 anos, sob forma de simples exercício motor. Sua finalidade é o próprio prazer do funcionamento. No período simbólico entre dois e seis anos, a tendência lúdica se manifesta, sob forma de jogo simbólico, ou seja, jogo de imitação e imaginação. São os chamados jogos de "fazde-conta", Nestes jogos, a criança tenta reproduzir as atitudes e as relações predominantes no seu meio ambiente; ela será autoritária ou liberal, carinhosa ou agressiva, conforme o tratamento que recebe dos adultos como os quais convive. Dos sete aos doze anos, as crianças aprendem o jogo de regras, que predomina em toda vida do indivíduo. Esta é uma conduta lúdica que supõe relações sociais, pois as regras são controladas pelo grupo, sendo que sua violação é considerada uma falta.

O uso do lúdico é indispensável quando se trata de aprendizagem na educação infantil, por meio da brincadeira a criança demonstra o seu mundo interno colocando pra fora o modo que se coloca no mundo enquanto aos seus próprios sentimentos e em frente às outras pessoas. Quando a criança brinca na verdade ela está levando a sério, pois na verdade ela está em um "mundo paralelo" que diz muito sobre seus sentimentos, medos, alegrias, angustias, além de permitir o seu desenvolvimento motor e a capacidade de relacionamento interpessoal.

Para Vigostiky (1884), é no lúdico que a criança revela seu estado cognitivo, visual, auditivo, tátil, motor, seu modo de aprender e entrar em uma relação cognitiva com o mundo de eventos, pessoas, coisas e símbolos.

Winnicott, psicanalista e estudioso do comportamento infantil. Postula em 1975 que brincar é fazer. Para ele a brincadeira é universal e que é própria da saúde: O brincar facilita o crescimento e, portanto, a saúde; o brincar conduz aos relacionamentos grupais.

Oliveira (2000), explica que a atividade lúdica revela-se com instrumento facilitador da aprendizagem, possuindo valor educacional intrínseco, criando condições para que a criança explore seus movimentos, manipule materiais diversos, interaja com seus colegas e resolva situações problemas.

CAPÍTULO III

3.0 – O LÚDICO E O EDUCADOR

Muito se fala do lúdico e da sua importância no desenvolvimento saudável da criança. Por meio da revisão bibliográfica ficou claro o quão vasto é esse campo que envolve o lúdico, e a influencia na vida emocional, social, intelectual e motora da criança. Neste capítulo vamos tratar da importância do educador nesse tramite entre criança e ludicidade, pois sem alguém que faça a interface entre lúdico e criança a função principal da brincadeira não trará as expectativas esperadas para um bom desenvolvimento.

Matos (2013), explica sobre a falta de preparo que os educadores têm quando se trata de ludicidade, afirma que poucos educadores perceberam a real importância do "brincar", não conseguem compreenderem a riqueza que há por trás das brincadeiras e o quanto isso é importante no desenvolvimento pessoal, social e cultural. "O educador precisa compreender a criança, o homem, o currículo e a educação para que o seu ensinar venha a contribuir positivamente na sociedade".

O educador é o mediador entre conhecimento e saber da criança, um organizador do tempo e das atividades propostas em sala. É a partir dessa mediação que a criança passa por seu processo de construção do conhecimento, então este educador tem que ter competência técnica para fazê-la. Além de desenvolver algumas capacidades, tais como atenção, imitação, memória, imaginação entre outros aspectos relevantes (MATOS, 2013, P.8).

Desta forma o educador é peça fundamental para a existência do lúdico. À criança pode até brincar, jogar, interagir com os objetos, porém se não tiver um mediador entre criança e brincadeira é impossível haver uma construção eficaz da aprendizagem.

Se o professor é peça chave quando se trata de ludicidade é necessário que entremos na questão da "bagagem" que este educador possui. Matos (2013) enfatiza a questão de muitos educadores da educação infantil estarem em sala de aula sem formação adequada, de receberem salários baixos e ainda se submeterem a condições precá-

rias de trabalho. Se o professor não tem suas necessidades básicas atendidas, certamente sua eficiência em sala de aula ficará comprometida.

Mas os debates sobre essa questão tem colocado em pauta a importância de investimentos na formação de professores tanto em creches como pé - escola.

A LDB nos diz em seu Art. 62 que:

A formação de docentes para atuar na educação básica far-se-á em nível superior, em curso de licenciatura, de graduação plena, em universidades e institutos superiores em educação, admitida como formação mínima para o exercício do magistério na educação infantil e nas quatro primeiras séries do ensino fundamental, a oferecida em nível médio, na modalidade Normal".

Isso quer dizer que investimentos no aprimoramento do professor devem acontecer o mais rápido que imaginamos, no qual ficará de responsabilidade de cada instituição viabilizar essa formação, sem deixar de lado as experiências já vividas em sala de aula de cada docente.

Matos (2013) sugere introduzir na grade curricular dos educadores, uma formação lúdica. Com essa disciplina será proporcionado o autoconhecimento, se conhecer como pessoa garante uma percepção melhor do que somos, nossos limites, sentimentos, permite também o autocontrole e estimula a criatividade na resolução de problemas, consequentemente terá uma melhor visão em sala de aula saberá a importância do jogo para o desenvolvimento e aprendizagem de cada aluno, cada um com suas próprias singularidades.

Seguindo essa linha de raciocínio coloquemos também em pauta a questão do espaço físico adequado para que o educador possa ter a base para que o lúdico de fato aconteça um espaço lúdico garante uma riqueza maior de subsídios para o educador desenvolver um bom trabalho.

Ressaltemos também que no Brasil o professor não tem o reconhecimento adequado pela sua profissão, seja economicamente, seja pelo o simples fato de contribuírem a tirar as pessoas da ignorância. Podemos então sugeri que a autoestima dos professores também está comprometida, creio que essas questões interfiram também em sua prática na sala de aula.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho buscou demonstrar a importância do brincar e seus desdobramentos para o desenvolvimento saudável da criança. O fator mais importante dessa pesquisa foi demonstrar como os jogos e o brinquedo influencia na aprendizagem, trazendo uma séria de implicações desde âmbito social quanto pessoal.

Na revisão bibliográfica verificou-se que o brincar nem sempre foi fator relevante na sociedade, na verdade em seus primórdios era tido como algo negativo e insignificativo, nem mesmo a criança era valorizada ou tratada como criança, eram apenas adultos em miniatura. Mas com o passar do tempo e por intermédio dos autores interessados no assunto, notou-se que a brincadeira é parte implícita da criança, tanto que é como se fosse um treinamento para vida adulta, portanto o jogo é para criança o mesmo valor e importância de um trabalho para o adulto.

Descobrimos também a importância de um mediador entre criança e lúdico. Chegamos à conclusão que é inválida a atuação da criança com atividades lúdicas sem haver um adulto preparado e capaz de tornar possível a experiência da criança em quanto brinca.

De atividade sem significado algum, o brincar foi ganhando importância e se tornou atividade primordial para o desenvolvimento saudável da criança preparandoa para a vida adulta.

A partir dessas constatações, não há como negar a responsabilidade que cabe ao educador de buscar compreender que o brincar representa um elo fundamental que deve ser incentivado, que a brincadeira deve ser uma atividade que proporciona distração e prazer, mas que também deve ser levada a séria, no que tange ludicidade e aprendizagem.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BINSFELD, Nascimento J. A importância do Lúdico na aprendizagem do 3º ano do ensino fundamental da Escola Municipal de Educação Básica Maria Cândida de Lima do Município de Basnorte, MT. Brasnorte, MT: TCC, 2011. Acesso 10/11/2022,

CDOF.https://www.cdof.com.br/recrea22.htm. Acesso 10/11/2022.

FAEF. http://www.faef.revista.inf.br/imagens_arquivos/arquivos_destaque/wLWD9GTfD1Vm ODz_2013-6-28-15-56-4.pdf. Acesso 15/11/2022.

KISHIMOTO, Tizuko M. Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação.

Petrópolis, RJ: Vozes, 1993.

CAIRUS.

http://www.cairu.br/revista/arquivos/artigos/2013_1/09_LUD_FOR_EDU_133_142.pd f. Acesso 10/11/2022.

NALLIN, Claudia Góes Franco. Memorial de Formação: o papel dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil. Campinas, SP:

[s.n.], 2005.

PORTAL EDUCAÇÃO.

https://www.portaleducacao.com.br/conteudo/artigos/pedagogia/origem-dos-jogos-ebrincadeiras/32269. Acesso 15/11/2022.

NOVA ESCOLA. https://novaescola.org.br/conteudo/4153/10-brincadeiras-paraexperimentar-com-as-turmas-da-creche-e-da-pre-escola. Acesso 15/11/2022.

Piaget, J. e Inhelder, B. (1971). Psychologie de l'Enfant. Paris: P.U.F.

SENADO. https://www12.senado.leg.br/cidadania/edicoes/577/brincar-e-um-direitogarantido-pela-onu-e-pela-constituicao-brasileira. Acesso 09/01/2017.

SOUZA, A. de M. e. A relevância dos indicadores educacionais para a educação básica: informações e decisões. In: SOUZA, Alberto de Mello e. (Org.). Dimensões da avaliação educacional. Petrópolis: Vozes, 2005.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. Aprendizagem e desenvolvimento intelectual na idade escolar. In: VIGOTSKY, Lev Semenovich; LURIA, Alexander Romanovich; LEONTIEV, Alexis N. Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem. Tradução de Maria da Penha Villalobos. 2. ed. São Paulo: Ícone, 1988.

WIKIPEDIA. https://pt.wikipedia.org/wiki/Educa%C3%A7%C3%A3o_infantil.

Acesso 15/11/2022.

WIKIPEDIA. https://pt.wikipedia.org/wiki/Brinquedo. Acesso 10/11/2022.

WINNICOTT, D.W. O brincar e a Realidade. Rio de Janeiro: Imago, 1975.