is an indispensable space for addressing physical and mental health. Being a privileged space to work in the field of education for the theme, facilitating the change of attitudes and behaviors in decision-making in the face of risk situations, the school community should assume itself as a promoter of healthier lifestyles.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Política Nacional Sobre Drogas. 2019. Decreto Nº 9.761, de 11 de abril de 2019. Presidência da República Secretaria-Geral. Subchefia para Assuntos Jurídicos. Disponível em: < http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2019-2022/2019/decreto/D9761.htm>. Acesso em: jan. 20.

COIMBRA C, BOCCO F, NASCIMENTO ML. Subvertendo o conceito de adolescência. Arquivos Brasileiros de Psicologia. Rio de Janeiro, v. 57, n.1, p. 2-11, 2005. Disponível em: < http://docplayer.com.br/412226-Subvertendo-o-conceito-de- adolescencia.html>. Acesso em: jan. 2021.

RIBEIRO, W. A.; ANDRADE, M.; CIRINO, H. P.; TEIXEIRA, J. M.; MARTINSO, L. M.;

MARIANO, E. S. Adolescência, tabaco, álcool e drogas: uma revisão no olhar preventivo da educação em saúde na ESF. 2018. Revista Pró-univerSUS. Disponível em: <file:///C:/Users/thais/Downloads/1115-Texto%20do%20artigo-4288-1-10-20180604.pdf>. Acesso em: jan. 2021.

SAYÃO, Rosely & AQUINO, Julio Groppa. Em defesa da escola. São Paulo, Editora Papirus: 2016.

WINNICOTT, D. W. (1975). Morte e assassinato no processo do adolescente. In: O brincar & a realidade (pp. 194-203). Rio de Janeiro: Imago.

O LÚDICO E O DESENVOLVIMENTO INFANTIL

VALDETE VALDOSKI CUNHA DE MESQUITA

RESUMO

Este trabalho abordou o tema ludicidade durante o processo de desenvolvimento infantil, com a finalidade de cumprir as exigências do curso de Práticas Educativas: criatividade, ludicidade e jogos realizado pela ITEQ, de tema livre. O objetivo foi demonstrar a importância de jogos e brincadeiras durante a educação infantil, apresentando seus benefícios para a aquisição de habilidades principais ao decorrer do ciclo vital, ou seja, aspectos relacionados ao desenvolvimento de competências sociais, emocionais e cognitivas. O conteúdo pesquisado baseou-se em autores que apontaram os benefícios do brincar na primeira infância e seus reflexos, alguns deles citando outros importantes e reconhecidos para o desenvolvimento infantil - como Piaget e Vygotsky -, citados ou não neste. Os conteúdos foram extraídos de livros e sites relevantes, como Scielo e Pepsic, sendo selecionados artigos e textos vinculados à temática abordada, desprezando os que não apresentavam informações relevantes e coerentes. Dentre as informações apresentadas, algumas se destacaram das demais por identificar pontos relevantes quanto ao aspecto das brincadeiras infantis, como o respeito às vontades e limitações das crianças atendidas, como também adequação de linguagem e simbologia entre grupos diversos.

PALAVRAS-CHAVE: Práticas educativas; Criatividade; Ludicidade e Jogos.

ABSTRACT

This work addressed the theme of playfulness during the child development process, in order to meet the requirements of the Educations Practices course: creativity, playfulness and games conducted by ITEQ, with a free theme. The objective was to demonstrate the importance of games and play during early childhood education, presenting its benefits for the acquisition of main skills related to the development of social, emotional and cognitive skills. The researched content was based on authors who pointed out the benefits of playing in early childhood and its reflexes, some of them citing others that are important and recognized for child development - such as Piaget and Vygotsky -, mentioned or not in this one. The contents were extracted from relevant books and websites, such as Scielo and Pepsic, with articles and texts related to the theme being selected, ignoring those that did not present relevant and coherent information. Among the information presented, some stood out from the others for identifying relevant points regarding the aspect of children's games, such as respect for the wishes and limitations of the children served, as well as the adequacy of language and symbology between different groups.

KEYWORDS: Educational practices; Creativity; Playfulness; Games

1. INTRODUÇÃO

Este trabalho abordou o tema ludicidade durante o processo de desenvolvimento infantil, com a finalidade de cumprir as exigências do curso de Práticas Educativas: criatividade, ludicidade e jogos realizado pela ITEQ, de tema livre.

O objetivo foi demonstrar de uma forma simples e didática a importância de jogos e brincadeiras durante a educação infantil, apresentando alguns exemplos e seus benefícios para a aquisição de habilidades principais ao decorrer do ciclo vital do sujeito, ou seja, aspectos relacionados ao desenvolvimento de competências sociais, emocionais e cognitivas.
O conteúdo pesquisado baseou-se em palavras significativas para este contexto específico, utilizando autores que apontaram os benefícios do brincar na primeira infância e seus reflexos, alguns deles citando outros autores importantes e reconhecidos para o desenvolvimento infantil - como Piaget e Vygotsky -, citados ou não neste. Os conteúdos foram extraídos de livros e sites relevantes, como Scielo e Pepsic, sendo selecionados artigos e textos vinculados à temática abordada, desprezando os que não apresentavam informações relevantes e coerentes.
Além disso, um fator relevante destacado dentre o conteúdo exposto foi a perspectiva de limites, ou seja, o adulto pode e deve estimular sua criança para auxiliá-la em seu desenvolvimento e capacitação máxima dos estímulos apresentados, contudo, vale lembrá-la, de que ainda é uma criança e possui limites brandos e específicos, não devendo ser forçada a interagir e socializar quando não for de sua vontade, demonstrando a aceitação de suas vontades. A imposição de tarefas prejudica a aquisição de habilidades por parte da criança ao apresentar um cenário não receptivo ao momento vivido.

2. O BRINCAR

Ao pesquisar sobre o brincar, brincadeira e brinquedos, Cordazzo (2007, p. 91) identificou, dentre os países citados em seu artigo, que cada qual, ao seu modo, utilizava palavras específicas para abordar tais conceitos e, na maioria das vezes com uma distinção pouco elaborada entre eles. Sobre o conceito de brincadeira, sinalizou que "[...] o que pode ser considerado como brincar, em determinado contexto, pode não o ser em outros. [...]". Sobre brinquedo, comentou ter "[...] como princípio estimular a brincadeira e convidar a criança para esta atividade. [...]". No Brasil foram utilizados "[...] [os] verbos brincar e jogar, sendo que brincar indica atividade lúdica não estruturada e jogar, atividade que envolve os jogos de regras propriamente ditos. [...]".
De acordo com Queiroz (2006, p. 170) "Como a criança é um ser em desenvolvimento, sua brincadeira vai se estruturando com base no que é capaz de fazer em cada momento. [...]", ou seja, baseado em cada fase de seu desenvolvimento infantil é esperado um certo nível de habilidades a serem desempenhadas, pois "[...] A partir da brincadeira, a criança constroi sua experiência de se relacionar com o mundo de maneira ativa, vivencia experiências de tomadas de decisões. [...]", levando em conta que cada criança tem o seu tempo para a execução das tarefas e objetivos específicos para as respectivas fases, sendo necessário considerar suas limitações, assim como do meio e rede de apoio.
A autora argumentou que "[...] É no contexto da cultura que se dá a construção social, de significados, com base nas tradições, idéias e valores do grupo cultural que cria e recria padrões de participação [...]" interferindo nas concepções sobre o brincar para cada sujeito, pois "[...] em alguns contextos ou momentos uma atividade pode ser considerada brincadeira, e deixar de sê-lo em outros, o que depende da relação que se estabelece com a situação [...]" (QUEIROZ, 2006, p. 170 e 171). Outro ponto relevante, mencionado por Cordazzo (2007, p. 93), foi que "[...] as crianças também conseguem, através da brincadeira, avaliar suas habilidades e compará-las com as das outras crianças. [...] [além de] se apropriar de códigos culturais e de papéis sociais [...]".

Sobre desenvolvimento infantil, a autora comentou que "A brincadeira é de fundamental importância [...] na medida em que a criança pode transformar e produzir novos significados. [...]" a partir das interações realizadas nesse período. Citou Valsiner (1988) ao "[...] considerar os ambientes em que ocorre a atividade da brincadeira, que são fisicamente estruturados, segundo os significados culturais das pessoas responsáveis pela criança. [...]" (QUEIROZ, 2006, p. 172 e 173) sendo imposto pelo adulto responsável as regras do jogo, estipulando como seguirá a dinâmica, por vezes, restringindo a interação e desenvolvimento de potencialidades, com isso, "[...] é preciso considerar que a criança expressa a compreensão do mundo por meio da ação, e que cada classe social tem um sistema de significação cultural próprio [...]" (QUEIROZ, 2006, p. 173; apud VALSINER 2000).

Mesmo as regras chegando prontas às crianças, estas têm a liberdade e a flexibilidade de aceitar, modificar ou simplesmente ignorá-las. Isto pode depender do contexto no qual a criança estará inserida e dos parceiros dos jogos. O objetivo final de uma criança perante um jogo é a vitória sobre o oponente, entretanto, mesmo que a criança não vença, o prazer usufruído durante o jogo pode fazer com que a criança retorne a jogar [...] (CORDAZZO, 2007, p. 92; apud, BROUGÈRE 1998)

Para Cordazzo (2007, p. 94) "Outro fator que pode ser observado na brincadeira é o desenvolvimento emocional e da personalidade da criança. [...]" po-

dendo ser explorada diversas ferramentas durante o aprimoramento de habilidades específicas e, "[...] também é uma rica fonte de comunicação, [...] ampliação do vocabulário e o exercício da pronúncia das palavras e frases.".
Sobre a interação entre as crianças na escola, por exemplo, a autora afirmou que "[...] para brincar com outra sobre um mesmo tema, a criança precisa de um acordo quanto aos significados implícitos nos papéis e ações, caso contrário, a brincadeira não ocorrerá em grupo. [...]" o que fomenta a argumentação de Valsiner (1988) que "[...] destaca que a criança, como ser ativo, [...] vai além da cultura de seus pais e professores, uma vez que reconstrói as experiências adquiridas [...]" (QUEIROZ, 2006, p. 174 e 176) podendo socializar com as demais crianças e explorar novos mundos.
Para Queiroz (2006, p. 176) o professor tem um relevante papel neste período, podendo auxiliar o desenvolvimento infantil das crianças atendidas pela unidade escolar em que trabalha, identificando quais brincadeiras são de cunho pedagógico dentre aquelas que fazem parte do entretenimento; ressaltando atitudes como "[...] estimular brincadeiras, ordenar o espaço interno e externo da escola, facilitar a disposição dos brinquedos, mobiliário, e os demais elementos da sala de aula. [...]" com a finalidade de estimular a interação e o interesse nas atividades propostas.
Sobre as concepções dos professores em relação ao brincar, Cordazzo (2007, p. 96;) apontou que "[...] Wajskop (1996) [...] verificou que a brincadeira é vista como diversão e separada da educação. [...]", já "[...] Kishimoto (1998) [...] afirma que falta espaço, material, remanejamento dos horários e formação adequada [...] o professor reconhece a importância da brincadeira, mas tem dificuldades em utilizá-la. [...]", justificando em sua colocação os possíveis argumentos utilizados para a limitação de tal prática.

Uma tendência que vem ganhando espaço é a da ludoeducação que resume-se em educar através da brincadeira e da descontração. É uma técnica por meio da qual podem ser postos em prática conceitos como os do construtivismo, uma vez que a aprendizagem se dá por meio da participação do aluno, e de uma forma que, para este, é divertida, por meio de brincadeiras e jogos que estimulam o desenvolvimento emocional e o relacionamento entre as crianças e também entre as crianças e professores [...] (CORDAZZO, 2007, p. 97; apud, DOHME, 2002)

Cordazzo (2007, p. 97) continuou a comentar sobre os professores em interação com suas crianças, citando Bomtempo (1997) que "[...] afirma que a intervenção do professor não deve, de forma alguma, podar a imaginação criativa da criança, [...]", e sim, estimulá-la "[...] para que a brincadeira espontânea apareça na situação de aprendizagem. [...]".

Algumas vezes as crianças não alcançam um determinado rendimento escolar esperado, ou apresentam algumas dificuldades de aprendizagem porque determinados aspectos do seu desenvolvimento estão em déficit quando comparados com sua idade cronológica. Nestes casos, a brincadeira é uma ferramenta que pode ser utilizada como estímulo dos processos de desenvolvimento e de aprendizagem. [...] (CORDAZZO, 2007, p. 97)

Para a autora "A hora do intervalo é uma oportunidade para as crianças estabelecerem amizades através da brincadeira livre. A brincadeira tem sido creditada como um papel central nas amizades. [...]", podendo ser útil para a superação de desafios, "[...] suporte para o ajustamento escolar em habilidades comunicativas e sociais e nos trabalhos em classe." (CORDAZZO, 2007, p. 98).

3. O LÚDICO E A CRIANÇA

Ao pensar em ludicidade, pode-se relacionar à contação de histórias. Sobre o tema, Dohme (2019) comentou que "[...] Independentemente da mídia utilizada as histórias terão sempre a mesma magia e encantamento, [...] elas falam com o nosso interior, [...]" desenvolvendo a criatividade e a atenção aos detalhes e sutilezas nos ouvintes, além de despertar a curiosidade e o raciocínio sobre o desenrolar da história.
A autora argumenta que "[...] as crianças usam as histórias como referências para entender o mundo, e as histórias usam de simbologia simples para explicar as intrincadas relações entre os seres humanos de forma leve [...]" (BETTELHEIM, 2007; apud, DOHME, 2019), possibilitando, por vezes, resoluções de conflitos e enfrentamento de questões variadas acerca do cotidiano e suas particularidades. Para exemplificar, "[...] a criança está atenta [...] e acionando a sua mente com o repertório de ideias que já possui e, o que é melhor, disposta a fazer novas conexões [...]", ampliando sua rede de conexões. No livro Ludicidade na Educação Infantil, Duprat (2015) mostrou a importância do brincar no desenvolvimento social e humano. A criatividade, a espontaneidade e as regras surgindo através da interação do homem entre si e com a natureza, e também a natureza como instrumento do brincar. "[...] Através dessas atividades - e sua essência lúdica -, o homem começou a se relacionar com seu meio, ampliando sua existência individual a uma existência social. [...]". Para Casarin (2020) "é crucial que as crianças adquiram a competência de raciocínio lógico, a capacidade de pensar de forma clara e

racional sobre o que acredita, envolvendo-se em pensamentos reflexivos e independentes"; sobre pensamento crítico, comentou estar ligado às habilidades socioemocionais e a gestão das emoções.

O pensamento crítico pode ser incentivado pelos professores, através de um debate, por exemplo. Incentive os debates em sala de aula, ouvir opiniões é um passo para todos se expressarem e escutar o próximo. A argumentação é a peça chave no que se refere ao pensamento crítico, de maneira que o aluno saiba reconhecer quando está apoiando nas justificativas erradas.

De acordo com Avellar (2011) o brincar facilita o crescimento, conduz aos relacionamentos grupais e pode ser uma forma de comunicação na psicoterapia;
se localiza no espaço potencial, que ao ser estimulado, auxilia no desenvolvimento de habilidades cognitivas humanas e sociais; implica confiança e está diretamente ligado à fase em que a criança está se descobrindo independente da mãe.
A autora acrescentou que "É no brincar que o indivíduo pode ser criativo e utilizar sua personalidade integral. É com base no brincar que se constrói a totalidade da existência humana" (Avellar, 2011, p. 62). Brincar sozinho é uma conquista dentro do processo do amadurecimento e desenvolvimento infantil, que não depende unicamente dele, mas sim, do ambiente e do estímulo dos demais constituintes da família.
Ainda sobre o processo de brincar e suas dimensões, Silva (2017) afirmou que "[...] É com a prática dos jogos e das brincadeiras que as crianças ampliam seus conhecimentos sobre si, os outros e o mundo que está ao seu redor [...] organizam seus pensamentos, [...] preparando-se para um mundo socializado." demonstrando a importância de tais ações e os desdobramentos no desenvolvimento infantil, incentivando atitudes flexíveis e interessadas sobre o que desperta o interesse em determinado momento de seu ciclo de vida por parte do adulto.
Está inserido no brincar, a possibilidade de assumir papéis que ainda não são praticados na infância. É possível ser o que ou quem desejar, profissões, animais, celebridades, ter contato com outras culturas. O brincar é ilimitado e traz um conhecimento de mundo paralelo, aquele que não pertence a criança, mas que ela já viu ou ouviu em algum lugar ou momento da vida.
No livro intitulado Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar, Macedo (2005) traz a fluidez do brincar na primeira infância ao mencionar que "O brincar é fundamental para o nosso desenvolvimento. É a principal atividade das crianças quando não estão dedicadas às suas necessidades de sobrevivência (repouso, alimentação, etc).", ressaltou ainda que o "[...] Brincar é envolvente, interessante e informativo [...], mas também, [...] O brincar é sério, uma vez que supõe atenção e concentração [...]", trazendo então, o brincar como uma atividade completa, que proporciona desenvolvimento cognitivo, social, emocional, mas também diversão.
Na psicologia, um dos principais teóricos que estimulou o brincar como ferramenta pedagógica, foi Jean Piaget. Palangna (2015), reescreveu os quatro fatores da psicogênese do intelecto infantil de Piaget da seguinte forma: o fator biológico, particularmente crescimento orgânico e a maturação do sistema nervoso; o exercício e a experiência física, adquiridos na ação empreendida sobre os objetos; as interações e transmissões sociais, que se dão, basicamente, por meio da linguagem e da educação; e o fator de equilibração das ações.
Esses princípios caminham juntos, contudo destacam-se: exercício e experiência física e interações e transmissões sociais. Tais conceitos trazem à luz como Piaget defendeu a interação da criança com outras crianças ou com objetos, que podem ser brinquedos ou jogos, como ferramenta de desenvolvimento, para que o conhecimento seja construído e reconstruído, pois o desenvolvimento não está no indivíduo, nem no objeto, mas sim na interação destas partes.

3.1 A CONTAÇÃO DE HISTÓRIAS

Para a execução deste projeto lúdico com as crianças o contador de histórias precisa pensar em alguns aspectos, como "[...] em que fase de maturidade ele [a criança] está, [...] que informação seria útil para que ele possa se fortalecer na construção da sua autoestima, independência [...]" (DOHME, 2019) para em seguida escolher a história que melhor se aplica ao contexto a ser explorado, respeitando as limitações e faixas etárias das crianças.
Para a autora as histórias desenvolvem os seguintes aspectos:

atenção e raciocínio: atenção é consequência do interesse que a criança tem em ouvir a sequência dos fatos, o que exercitará o raciocínio [...]; memória: o acompanhamento dos fatos [...] a compreensão de certos detalhes pode ser importante para a composição do desfecho. [...]; senso crítico: [...] ingênuas histórias [...] dão um contexto à situações, valores, ações e reações que podem ser um ensejo para conversar com as crianças sobre temas importantes [...]; imaginação e criatividade: esses passeios por terras distantes e desconhecidas, o contato com seres inusitados e seus objetos mágicos será um incrível exercício para a imaginação [...] criatividade [...] capacidade de juntar coisas conhecidas e for-

mar uma nova [...] (DOHME, 2019)

Segunda a autora as histórias trazem não só ludicidade, criatividade e imaginação, mas também é uma ferramenta para trazer conhecimento, alertas e descobertas, com isso, "[...] oferece maior flexibilidade, desenvolve a observação, a imaginação e a criatividade de seus ouvintes. É possível de ser adaptada, enfatizando os objetivos educacionais pretendidos. [...]" com o grupo selecionado. Comentou ainda que "[...] o contador [de histórias] deve terminá-la [a história] de forma solene e sem interferir no entendimento que as crianças tiveram da história [...]" (DOHME, 2019), ou seja, sem interpretar ou mencionar a moral da história contada antes de permitir que as crianças tenham um tempo para refletir sobre o ocorrido.
A autora mencionou o jogo "eu conto" desenvolvido por Valdir Cimino que tem por finalidade colaborar para com o enredo de histórias ao trazer inspirações para sua criação, sendo elas divididas em cinco grupos: ações, personagens, qualidades, objetos e lugares; o jogo é apresentado em forma de cartas, semelhantes com as de baralho; "[...] apresenta várias figuras que devem ser usadas para inspirar a criação [...] jogado individualmente ou em grupo [...] grande estímulo à criatividade [...] educação lúdica e ativa [...]" (DOHME, 2019).

3.2 OUTRAS FERRAMENTAS LÚDICAS

De acordo com dados obtidos em reportagem específica no site NeuroSaber (2020) o brincar é considerado pela Organização Mundial da Saúde (ONU) como direito universal da criança, pois permite e estimula o desenvolvimento pleno de suas habilidades, ocorrendo em escolas ou fora delas. Acrescentou ainda que "As brincadeiras devem ser divertidas, agradáveis, sem metas definidas, espontâneas, imaginativas e engajadoras." e, em sequência, listou algumas brincadeiras e jogos relacionados à primeira infância.
As sugestões foram:
(A) massinha - é divertida; fortalece os músculos das mãos e dedos; estimula as habilidades motoras finas e a criatividade; pode ser utilizada com outros materiais compatíveis;
(B) fantasias - constituída por roupas e adereços; aflora a imaginação; estimula a interação social e o autocuidado; vivência de outros papéis sociais, representação;

(C) desenho e pintura - estimula a percepção sensorial e as habilidades que preparam para a escrita; aprendem sobre cores e organização, devido a limpeza do local;
(D) blocos e quebra-cabeças - desenvolvimento do pensamento espacial, raciocínio lógico e coordenação; reconhecimento de formas, tamanhos e cores;
(E) música, dança e canto - desenvolvimento da linguagem, de ritmo, das habilidades auditivas e de alfabetização, além de força, coordenação e flexibilidade;
(F) faz-de-conta - estimula a imaginação; aumenta o senso de identidade e auto-estima, além da compreensão de mundo;
(G) correr e pular - oferecer desafios seguros e adequados à idade; aumento da autoconfiança; desenvolvimento da capacidade de assumir riscos e das habilidades motoras;
(H) jogos sensoriais - quaisquer atividades lúdicas que envolvam tato, olfato, paladar, visão e audição; estimulam a curiosidade e a percepção sensorial;
(I) jogos de tabuleiro - favorecem a aprendizagem dos números, cores, formas e fonética; ensinam a compartilhar e esperar a sua vez de jogar;
(J) cozinhar - combina elementos de jogo sensorial, conceitos matemáticos e segurança doméstica; favorece a interação social;
(K) caixa de papelão - utilização de outros objetos para incrementar a brincadeira; explorar a imaginação e criatividade;
(L) pular corda - superação de limites do próprio corpo; estimula a coordenação motora e a consciência corporal.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O brincar traz divertimento e desenvolvimento ao indivíduo e, quando inseridos às práticas pedagógicas, à sala de aula e às dependências da unidade de escolar pode se tornar mais dinâmico e fluido para o desenvolvimento infantil. O conteúdo apresentado proporcionou a identificação de atividades possíveis de serem desenvolvidas pelo educador para que suas crianças tenham momentos de lazer, acompanhados de interação e vinculados ao aperfeiçoamento de habilidades correspondentes aos estágios de desenvolvimento correspondente ao público atendido.
Dentre as informações apresentadas, algumas se destacaram das demais por identificar pontos relevantes quanto ao aspecto das brincadeiras infantis, como o respeito às vontades e limitações das crianças atendidas e a imposição de regras rígidas por parte do adulto responsável, restringindo a interação entre os pequenos, como também adequação de linguagem e simbologia entre grupos diversos.
O primeiro aspecto abordado diz respeito tanto aos comportamentos e habilidades esperados para de-