situações de trabalho coletivo, desenvolvendo a socialização. O ensino de arte contribui com o desenvolvimento educacional e artístico, permitindo a potencialização das capacidades cognitiva, sensitiva, afetiva e imaginativa.
O professor de arte consegue aproximar os alunos da aprendizagem significativa, trabalhando as linguagens artísticas na construção de atividades que oferecem uma educação de qualidade, planejadas conforme as necessidades de sua turma, elaboradas por meio de uma prática didática estratégica, construída por meio da observação das evoluções dos alunos, avaliados de maneira individual e coletiva. O professor ainda media e motiva a participação de todos os alunos, a fim de alcançar o desenvolvimento das habilidades necessárias em determinadas situações, criando

espaços e situações que permitem a interação dos alunos de maneira espontânea, aperfeiçoando a sensibilidade para que não ocorram limites na criação e nas habilidades dos alunos, com ou sem deficiência.

EDUCATIONAL PRACTICES FOR THE TEACHING OF ART TO SPECIAL EDUCATION

ABSTRACT
In the current questions about education, the most relevant discussions involve Special Education, considering the real inclusion of students with special educational needs. Schoolwork can provide people with an education, so that there is a socialization of subjects with special educational needs, in addition to allowing the inclusion and development of skills in each case. In this context, art education seeks answers for the inclusion of these students, due to the possibility of developing aesthetic, imaginative and creative capacity, as well as the fact of enhancing human skills through the perception and sensitivity of human capacities that attentive for the perception about the world and the society around. The elaboration of this work aims to present the formative practices of the discipline of art, within the Special Education, since the teaching of art allows to add benefits to the educational processes of the special education, worked in teaching practices adapted to make the learning of all students possible.

Keywords: Art. Special education. Practices.

REFERÊNCIAS

BARBOSA, A. M. A imagem no ensino da arte. 16°ed. São Paulo: Perspectiva, 2010.
BATAGLIA, L. Inclusão escolar: práticas e compromissos. 2ª ed. São Paulo: Editora Globo, 2009.
CARVALHO. R.E. Removendo barriras para a aprendizagem: Educação Inclusiva. 19ª ed. Porto Alegre: Mediação, 2012.
DINIZ, C. D; VALADARES, S. Educação artística no cotidiano escolar. Belo Horizonte: FAPI, 2009.
FERRAZ, M. H. C; FUSARI, M. F. R. Arte na educação escolar. São Paulo: Cortez, 2010.
MANTOAN, M. T. E. O desafio das diferenças nas escolas. 7ª ed. São Paulo: Vozes, 2011.
MORAES, A. M. Práticas Pedagógicas na Educação Especial: A capacidade de significar o mundo e a inserção cultural do deficiente mental. 2ª ed. São Paulo: FAPESP, 2007.
MOREIRA, A. A. O espaço do desenho: a educação do educador. 10° ed. São Paulo: Loyola, 2008.
PENNA, M. É este o ensino de arte que queremos? Uma análise das propostas dos Parâmetros Curriculares Nacionais. João Pessoa: Ed. Universitária, 2008.
RAFFA, I. Fazendo arte com os mestres. 3ª ed. São Paulo: Escolar, 2006.
RAMOS, E. S. O ensino da dança na educação especial sob a perspectiva interdisciplinar. São Paulo: FAPESP, 2010.
SANTOS, A. N. O teatro e suas contribuições para a Educação Infantil. XVI ENDIPE
- Encontro Nacional de Didática e Práticas de Ensino. UNICAMP: Campinas, 2012. TEIXEIRA, M. S. Recreação para todos. São Paulo: Obelisco, 2006.

A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL

KELLY HENRIQUE DOS SANTOS

RESUMO
Este trabalho visa mostrar A importância da ludicidade na Educação Infantil, citando autores como Kishimoto, Vygotsky, Venturini, Wajskop, entre outros. O presente artigo aborda sobre jogos, brinquedos e brincadeiras enquanto facilitadores para o ensino- aprendizagem, pois o ato de brincar está na atitude que a criança demonstra ao brincar e usar a imaginação, fazendo com que as crianças se conectem, vendo a satisfação e o crescimento das mesmas. Com isso em mente, é importante ressaltar o papel do professor neste contexto, sendo o mediador entre o processo de construção de conhecimento, inserindo as brincadeiras de forma educacional, além de estar atento para todas as mudanças, acompanhando seus alunos um a um de forma

ativa e adaptando suas aulas de acordo com o dia a dia presente na vida das crianças, utilizando os espaços da escola de forma consciente para que as atividades lúdicas tenham sucesso no resultado que o professor busca para sua turma, aprendendo e adaptando de acordo com cada um ali presente, podendo ser tanto dentro da sala de aula quanto nos ambientes externos da escola. É importante lembrar que a brincadeira pode ser livre para que a criança busque todo tipo de aventura para seu próprio crescimento e contato com o mundo, como também pode ser dirigida, em que o professor deve guiar e instigar o conhecimento, sempre preparando atividades condizentes com a idade em que a criança está, pois cada criança é um ser único em constante mudanças, trazendo grandes avanços em seu desenvolvimento cognitivo, sensorial e motor.

PALAVRAS-CHAVE: Brincar; Criança; Educação; Ludicidade; Professor.

1. INTRODUÇÃO

O lúdico na fase do aprendizado faz com que a matéria se torne mais interativa e prazerosa; a criança já está acostumada com o lúdico desde seus primeiros contatos com o mundo, por conta disto, o lúdico nas escolas se torna uma ferramenta que ajuda ambos os lados, tanto do aluno quanto do professor. Basta o professor se empenhar em criar atividades lúdicas na aprendizagem, que o ensino prazeroso pode acontecer, fazendo com que os alunos gostem ainda mais de aprender. Desse modo, o professor utiliza o lúdico de modo que permita mediar a relação entre os alunos e os conhecimentos que deverão ser aprendidos, assegurando que o ensino e a aprendizagem seja de fato mais fácil e agradável.

Apesar disso, deve-se sempre ter em mente que o brincar é a forma de expressão da criança, como uma linguagem expressiva da própria, principalmente nos anos iniciais de sua vida e, sem a ludicidade, a escola pode ser considerada um local desmotivador, que não corresponde àquilo que precisa expressar; já uma escola onde os professores utilizam jogos, brinquedos e brincadeiras, faz com que as crianças aprendam sem ao menos perceber, se tornando interessante e principalmente motivador, cultivando a vontade de buscar e aprender cada vez mais.

Com isso, o presente artigo tem como foco mostrar a importância da ludicidade em nossa vida, principalmente na educação infantil, pois estão na fase mais importante de desenvolvimento, fazendo com que conheçam mais de si próprios e do mundo, facilitando esse processo de desenvolvimento pessoal e social.

2. A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL

O ser humano nasce potencialmente inclinado a aprender, necessitando de estímulos externos e internos (motivação, necessidade) para o aprendizado. Há aprendizados que podem ser considerados natos, como o ato de aprender a falar, a andar, necessitando que ele passe pelo processo de maturação física, psicológica e social. Na maioria dos casos a aprendizagem se dá no meio social e temporal em que o indivíduo convive; sua conduta muda, normalmente, por esses fatores, e por predisposições genéticas. [...] A educação vista sobre o prisma da aprendizagem representa a vez da voz, o resgate da vez e a oportunidade de ser levado em consideração. O conhecimento como cooperação, criatividade e criticidade, fomenta a liberdade e a coragem para transformar, sendo que o aprendiz se torna no sujeito ator como protagonista da sua aprendizagem. (OLIVEIRA, 2010)

De acordo com o dicionário Aurélio (2003), brincar é “divertir-se, recrear-se, entreter-se, distrair-se, folgar”, podendo ser também “entreter-se com jogos infantis”, assim sendo, o brincar é uma ação muito presente ao decorrer de nossas vidas. Independente da diferença cultural presente historicamente, desde a antiguidade, o lúdico sempre esteve presente na vida das crianças, se tornando uma ação universal aonde quer que se esteja, motivando a criatividade e o relacionamento entre todos.

Assim como brincar significa se divertir, o lúdico veio de uma palavra latina “ludus” que significa “jogo” e, com sua evolução tornou-se o que hoje podemos definir como uma forma de desenvolver a criatividade e o conhecimento através de jogos, brincadeiras, músicas e afins (ALMEIDA, 2009).

Ao vermos o passado das escolas brasileiras, os alunos enfrentavam problemas devido a didática usada pelos educadores, que era algo metódico e autoritário, não existindo espaço para mudanças, onde os alunos deviam decorar e memorizar os ensinamentos sem possuir espaço para qualquer aprendizagem satisfatória, levando muitos alunos ao fracasso por não “aprender” o conteúdo que fora passado.

A escola antiga e obsoleta é aquela na qual o aluno a frequentava apenas para memorizar conceitos das disciplinas que o professor ministrava. Se fosse bom em Matemática, por exemplo, estava implícito que era bom professor, pouco importando se os alunos aprendiam de fato o conteúdo com ele. Quando a significação não ocorria, a culpa era sempre do aluno e por isso sua reprovação era incontestável ato de justiça. (ANTUNES, 2008)

O lúdico se encontra em lugares e tempos diferentes durante o desenvolvimento infantil, assumindo um significado no contexto histórico e social em que a criança vive, ela possibilita ver como a criança inicia o seu processo de adaptação de acordo com suas conquistas, aprendendo a lidar de forma cada vez mais coordenada, flexível e intencional com o seu corpo, aprendendo a se organizar num contexto espacial e temporal.

De acordo com Wajskop (2007), a brincadeira só começou a ser usada como um instrumento de ensino quando foi possível romper o pensamento de que a brincadeira era apenas uma negação ao trabalho e desinteresse pelo que seria, de fato, sério.

Apesar disso, Venturini (2016) diz que mesmo sendo usada como instrumento de importância no ensino, a ludicidade nem sempre é valorizada pela escola em seu cotidiano de práticas educativas, assim sendo, a ação corporal normalmente não é utilizado como algo de prestígio nas instituições de ensino, “como se fosse possível fragmentar corpo e intelecto nas crianças, separando o “momento” do desenvolvimento motor, do desenvolvimento social, intelectual etc.”.

Marcellino (2009) diz que a sociedade associou o lúdico às coisas que não precisam ser levadas a sério, ou seja, ao brincar e à criança, que é sinônimo de um ser não produtivo dentro da lógica da sociedade capitalista. Porém, mesmo que o lúdico signifique pensar na possibilidade da criança brincar de forma descompromissada, ou seja, sem que haja em todas as situações o intuito de alcançar objetivos secundários e sérios, ele também pode e deve ser usado para ajudar a criança a aprender enquanto se diverte, de forma que o aprendizado deixa de ser monótono para se tornar interessante aos olhos de qualquer criança, ou seja, o ato de brincar é fundamental para a criança desenvolver sua criatividade e expressar-se no mundo, sendo por assuntos sérios ou não.

Durante o brincar, o ambiente em que a criança se encontra ajuda muito em seu desenvolvimento, um espaço com péssimas condições não irá mostrar seu potencial de aprendizagem, ao possuir um espaço em que a criança possa brincar e aprender ao mesmo tempo a envolve e faz querer sempre saber mais e mais.

Na Educação Infantil, é preciso ensinar “na e pela brincadeira”, é preciso, para isso romper a artificial dicotomia entre “atividades dirigidas” (supostamente ensinar) e “atividades livres” (supostamente brincar), [...]. É papel do professor revelar para a cada criança, como indica Elkonin (1960), as facetas da realidade que ela

somente pode conhecer pela via de sua mediação - tendo em vista o postulado de Leontiev (1978) de que os objetos e fenômenos da cultura não podem ser apropriados imediatamente pela criança [...]. (PASQUALINI, 2010)

Venturini (2016) fala que o “movimento corporal é importante para a criança, pois esta age no mundo também por meio dele, o qual possibilita que as crianças aprendam, comuniquem-se, dentre outras atividades”, assim sendo, a autora também diz que o movimento corporal na infância se torna uma forma de expressar de cada criança, se revelando ao brincar e se expressar de forma a se mostrar mais presente no mundo. A autora cita que na cultura que temos hoje, presente dentro das instituições de ensino, é normal “uma pessoa entrar em uma sala de aula e observar que as crianças estão todas sentadas, em fileiras, na maioria das vezes, e a todo o momento o professor está tentando atrair as crianças e chamando sua atenção”, como se a concepção de escola fosse essa, apenas um lugar que quem a frequenta deve ter um comportamento correto com postura exemplar.

A autora (2016) completa dizendo que isso traz então um problema: a criança que não segue os padrões – e não fica em silêncio, acaba sendo “julgada como um aluno de comportamento indevido” e, quando isto ocorre, os pais do mesmo são convocados na instituição de ensino “para conversarem com o professor sobre o mau comportamento de seus filhos, o qual é associado ao excesso de movimento da criança”.

Mesmo que o lúdico possua aspectos positivos em relação ao desenvolvimento, é necessário possuir um planejamento ao introduzir o ato de brincar nas instituições de ensino, com a finalidade de destacar um significado, pois é através das brincadeiras juntamente com os espaços adequados que a criatividade e socialização é estimulado, fazendo com que futuramente as crianças possam associar que toda brincadeira tem por trás uma lição.

Cabe à creche e à pré-escola, espaços institucionais diferentes do lar, educar a criança de 0 a 5 anos e 11 meses com brinquedos de qualidade, substituindo-os, quando quebram ou já não despertam mais interesse. Para adquirir brinquedos, é fundamental selecionar aqueles com o selo do INMETRO (Instituto Nacional de Metrologia), que já foram testados em sua qualidade com critérios apropriados às crianças. A seleção de brinquedos envolve diversos aspectos: ser durável, atraente, adequado e apropriado a diversos usos; garantir a segurança e ampliar oportunidades para o brincar; atender à diversidade racial, não induzir a preconceitos de gênero, classe social e etnia; não estimular a violência; incluir

diversidade de materiais e tipos — brinquedos tecnológicos, industrializados, artesanais e produzidos pelas crianças, professoras e pais. (KISHIMOTO, 2010)

Com isso em mente, o autor (2010) diz então que é preciso considerar alguns fatores, sendo eles:

- TAMANHO: o brinquedo, em suas partes e no todo, precisa ser duas vezes maior e mais largo do que a mão fechada da criança (punho);
- DURABILIDADE: o brinquedo não pode se quebrar com facilidade — vidros e garrafas plásticas são os mais perigosos;
- CORDAS E CORDÕES: esses dispositivos podem enroscar-se no pescoço da criança;
- BORDAS CORTANTES OU PONTAS: brinquedos com essas características devem ser eliminados;
- NÃO TÓXICOS: brinquedos com tintas ou materiais tóxicos devem ser eliminados, pois o bebê os coloca na boca.
- NÃO INFLAMÁVEL: é preciso assegurar-se de que o brinquedo não pega fogo;
- LAVÁVEL, FEITO COM MATERIAIS QUE PODEM SER LIMPOS: essa recomendação se aplica especialmente às bonecas e brinquedos estofados;
- DIVERTIDO: é importante assegurar que o brinquedo seja atraente e interessante.

(KISHIMOTO, 2010)

Por ser muito discutido no dia a dia, o “brincar” se tornou um termo extremamente abrangente em relação a educação infantil, já que é dentro das instituições de ensino que muitas crianças passam grande parte do seu dia, fazendo o que é necessário para que possam viver diversas experiências enquanto brincam e se desenvolvem com as outras crianças e, ao romper o pensamento de que ludicidade não acrescenta em nada no aprendizado, o brincar passou a ser valorizado com importância, mesmo que nos dias atuais o termo brincar não esteja definido, passando a ser uma ação que dependa do contexto em que se encontra.

Negrine (2002) diz que o simbolismo, criado pela imaginação, é ligado diretamente “aos fatores biológicos da mente humana e à evolução desses processos, ou seja, com a capacidade de memória, atenção, percepção e pensamento”, sendo que a partir do momento que evoluem cognitivamente “vão se transformando em processos mentais superiores e que apesar de serem oriundos dos aparelhos biológicos do homem, somente evoluem porque o homem interage com o meio”.

Vygotsky (2007) diz que o brincar e o brinquedo possibilitam um grande desenvolvimento de identidade e da autonomia da criança, pois desde cedo a criança se comunica das mais diversas formas, seja com gestos, sons e até mesmo por meio de determinadas brincadeiras, desde que estas desenvolvam a imaginação e interação com o mundo.

Assim sendo, as atividades lúdicas podem contribuir de forma significativa para o processo de construção do conhecimento do indivíduo, fazendo com que todos os alunos consigam em seu desenvolvimento educacional aprender a alfabetização e o letramento, não se limitando ao saber imitar o que foi posto, mas expandir em saber o que estão desenvolvendo, sempre possuindo uma opinião sobre o assunto.

O lúdico proporciona alegria nos espaços em que se faz presente, ao mesmo tempo em que possibilita a esperança de liberdade o mundo todo, sugerindo também que há outras possibilidades para a vida humana. (ALVES, 1995)

Ao mesmo tempo que estimulam a felicidade, as atividades lúdicas resgatam a alegria de poder experimentar, descobrir e criar, proporcionando aos alunos um ambiente amigável, facilitando a integração entre eles; descobrindo outras formas de expressar-se, o aluno vai se sentindo mais feliz e percebendo os outros como companheiros para brincadeiras em grupo. Por conta disso, o professor deve estar atento a toda socialização realizada pelas crianças umas com as outras, pois observando todas as mudanças, ele poderá acompanhá-los um a um de forma ativa, adaptando suas aulas de acordo com o dia a dia presente na vida de seus alunos.

O brincar pode ser visto como um recurso mediador no processo de ensino-aprendizagem, tornando-o mais fácil. O brincar enriquece a dinâmica das relações sociais na sala de aula. Possibilita um fortalecimento da relação entre o ser que ensina e o ser que aprende. (ROLOFF, 2010)

Durante as atividades lúdicas o professor tem como objetivo mostrar para todos os educandos que ao mesmo tempo que está brincando a mesma se desenvolve, interage com outras crianças, possuindo acesso a brinquedos diversificados, na qual a sua imaginação é sem limites, pois ao trabalhar com o lúdico na educação infantil, o professor possui um dos papéis mais difíceis, além de todas as situações de aprendizagens existentes. O profissional deve saber usar os espaços da sala de aula entre outros locais no qual pode ser realizado atividades lúdicas, fazendo que a criança aprenda de uma forma prazerosa sem que a mesma despreze a educação e

queira apenas brincar o tempo todo. Ou seja, o papel do professor é proporcionar a relação da criança com a educação, sendo ele o canal para desenvolver práticas que se conectam ao mundo da sociedade adulta, levando a criança desta maneira a possuir habilidades emocionais e sociais que vão preparando para sua vida adulta.

Por conta disso, trabalhar com o lúdico tem sido uma tarefa difícil, na qual o professor necessita possuir uma formação continuada especializada em desenvolver corretamente a prática pedagógica, ter uma consciência que está trabalhando com crian-

ças e mesmo com uma fundamentação teórica bem estruturada, seu repertório de atividades sempre poderá ter que ser readaptado para diferentes tipos de situações que possam ocorrer.
A criança, ao interagir com outras pessoas utilizando o lúdico, faz com que seja possível desenvolver a atenção, memória, habilidades motoras, imitação e interação, além de aprender a compartilhar, ela aprende também a cumprir regras, conceitos e tomar decisões, pois a imaginação ajuda na atividade consciente da criança, ajudando também no processo de interação da mesma com o mundo.
Podemos ver que o brinquedo é quem auxilia a criança na reconstrução de elementos da realidade, ele não possui um delimitador, que impede que a criança, deixe de desenvolver ou fique preso a apenas o propósito daquele brinquedo. Devido a criatividade da criança vemos que não importa o objeto que a cerca, são as mesmas que dão significado ao seu brinquedo, que no final escolhem a forma e o significado daquele objeto os ligando a realidade e o manipulando em sua imaginação. Ou seja, o brincar que está presente na educação infantil, não serve apenas para ocupar o tempo das crianças, e sim para que a criança passe a desenvolver a intelectualidade, a autoconfiança, a exploração, a curiosidade, o raciocínio, a emoção, a psicomotricidade, que vai levá-la a ampliar os seus valores e agrupar-se de um modo sadio com as pessoas.
Quando a criança não possui contato com o lúdico, esta pode apresentar problemas de inibição cognitiva e até mesmo psíquica durante a sua infância. Além de todos os fatores necessários para ter uma vida saudável, a criança deve possuir um tempo para sua educação e para o brincar que ajuda em seu desenvolvimento. Ao ter contato com o lúdico, a criança gera uma capacidade de fantasiar que o brincar permite a oportunidade da própria viver situações afetivas, positivas e negativas, destruição e reparação, que faz com que ela reviva sua experiência de relação com o mundo exterior e com ela mesma.

Friedmann (2001) diz que o jogo, que é desenvolvido na brincadeira, é a "comunicação da criança com o mundo", também sendo sua própria forma de expressão. É importante entender que uma atividade lúdica fornece informações que dizem respeito à criança, suas emoções, suas atitudes para com os colegas.
Contudo, é importante lembrar que:
O indivíduo está sujeito às influências do meio no qual ele vive e na relação de causas e efeitos desenvolve, não apenas aquilo que possui no interior do seu ser, mas também absorve o que está fora. A criança vive num mundo de experiências e mutações constantes, entre aquilo que ainda é e o que poderá vir a ser. A escola, a aula, o professor possuem caráter de imensa importância na formação deste novo mundo e ainda, na recuperação de universos perdidos entre drogas e violências. O lúdico em sala de aula é ingrediente importante para a socialização, observação de comportamentos e valores. (ROLOFF, 2010)
Já Friedmann (1996) afirma que "A aprendizagem depende grande parte da motivação: as necessidades e os interesses da criança são mais importantes que qualquer outra razão para que ela se ligue a uma atividade".
Levando isto em consideração, o professor que usa a ludicidade como sua aliada no dia a dia de seu trabalho consegue atingir de modo mais fácil que os alunos entendam e interiorizem o conhecimento adquirido. Desenvolver as práticas pedagógicas com ludicidade se faz necessário para que o professor consiga "falar" a linguagem das crianças, motivando-as e despertando seus interesses, sendo que é por meio desta troca de entendimentos que consegue mediar o conhecimento de maneira mais eficaz, fazendo com que o aluno se aproprie do que está sendo ensinado.
Ao permitir a ação intencional (afetividade), a construção de representações mentais (cognição), a manipulação de objetos e o desempenho de ações sensório-motoras (físico) e as trocas nas interações (social), o jogo contempla várias formas de representação das crianças ou suas múltiplas inteligências, contribuindo para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil. (KISHIMOTO, 2011)
O lúdico manifesta valores essenciais para nossa vida, seja em qual etapa for, segundo Brougère (2013), todos os indivíduos possuem uma cultura lúdica, sendo "um conjunto vivo, diversificado conforme os indivíduos e os grupos, em função dos hábitos lúdicos". A cultura lúdica se constrói a todo o momento por meio das brincadeiras.

A brincadeira é uma linguagem infantil que mantém um vínculo essencial com aquilo que é "não-brincar". Se a brincadeira é uma ação que ocorre no plano da imaginação isto implica que aquele que brinca tenha domínio da linguagem simbólica. Isto quer dizer que é preciso haver consciência da diferença existente entre a brincadeira e a realidade imediata que lhe forneceu conteúdo para realizar-se. Nesse sentido para brincar é preciso apropriar-se de elementos da realidade imediata de tal forma a atribuir-lhes novos significados. Essa peculiaridade da brincadeira ocorre por meio da articulação entre a imaginação e a imitação da realidade. Toda brincadeira é uma imitação transformada, no plano das emoções e das ideias, de uma realidade ante-

riormente vivenciada. (RCNEI, 1998)
O RCNEI (Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil), nos mostra o sentido de tal importância, tendo em vista o desenvolvimento da criança em todos os seus aspectos, ou seja, cognitivo, afetivo, motor e social. O ato de brincar não está somente no tipo de jogo, na interação social ou até mesmo no brinquedo, ela está na atitude que a criança demonstra ao brincar, o seu poder de usar a imaginação e fazer que o impossível ganhe vida, que a sua imaginação se conecte com outra pessoa e crie um mundo novo diferente do encontrado na sociedade e através da interação com outras pessoas vemos a satisfação e o crescimento da criança, sendo que o brincar na educação infantil é um direito da criança, garantido em Lei.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Inserir a ludicidade na sala de aula é um passo muito importante na educação, pois além da criança sentir-se confortável e divertido ao aprender, o professor deve ser o mediador entre o processo de construção de conhecimento, e os jogos e brincadeiras devem ser inseridos de forma educacional, sendo vista como importante a partir da prática e atenção, pois ajuda no desenvolvimento integral da criança, possuindo incontáveis as vantagens de se trabalhar com jogos, brinquedos e brincadeiras na educação infantil, seja em sala de aula ou em ambientes externos da escola.
A brincadeira pode ser livre ou dirigida, enquanto livre a criança busca todo tipo de aventura para seu crescimento e maior contato com o mundo, ao passar para a fase dirigida, o professor deve guiar e instigar o conhecimento, sempre preparando atividades condizentes com a idade em que a criança está; cada criança é um ser único em constante mudanças e associar jogos e brincadeiras para fazê-las compreender assuntos que está em seu meio traz grandes avanços em seu desenvolvimento cognitivo, sensorial e motor.
Podemos concluir que o ato de brincar deve possuir um planejamento diário dos professores que buscam garantir a promoção da socialização da criança e a interação sujeito-mundo, através do trabalho em equipe, da imaginação e da criatividade que os jogos proporcionam.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, A. Recreação: ludicidade como instrumento pedagógico. 2009. Disponível em http://www.cdof.com.br/recrea22.htm. Acesso em 05 de fev. de 2020.
ALVES, R. Histórias de quem gosta de ensinar. São Paulo: Ars Poética, 1995. ANTUNES, C. Inteligências e competências. São Paulo: Ciranda Cultural, 2008. 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.
FRIEDMANN, A. Brincar: crescer e aprender: o resgate do jogo infantil. São Paulo, Moderna, 2001.
KISHIMOTO, T. M. Brinquedos e brincadeiras na educação infantil. FE-USP. ANAIS DO I SEMINÁRIO NACIONAL: CURRÍCULO EM MOVIMENTO – Perspectivas
Atuais. Belo Horizonte, novembro de 2010.
KISHIMOTO, T. M. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo: Cortez, 2011.
MARCELLINO. N. C. Pedagogia da Animação. Campinas, Papirus, 2009. NEGRINE, A. Simbolismo e Jogo. In: SANTOS. Santa Marli Pires dos.
Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos. 7ª ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002.
OLIVEIRA, F. S. Lúdico como instrumento facilitador na aprendizagem da educação infantil. Araioses - MA, 2010.
PASQUALINI, J. C. O papel do professor e do ensino na educação infantil: a perspectiva de Vigotski, Leontiev e Elkonin. In: Formação de professores: limites contemporâneos e alternativas necessárias [online]. São Paulo: Editora UNESP; São Paulo: Cultura Acadêmica, 2010.
ROLOFF. E. M. A importância do lúdico em sala de aula. In: Semana de Letras, Porto Alegre: Edipucrs, 2010.
VENTURINI, D. M. A importância da ludicidade na escola na perspectiva de professores atuantes dos anos iniciais do Ensino Fundamental. Departamento de Educação da Faculdade de Ciências – UNESP, Bauru, 2016. Disponivel em https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/139273/000863473.pdf?sequenc e=1. Acesso em 2 fev 2021.
VYGOTSKY, L. S. A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 7ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.
WAJSKOP, G. Brincar na pré-escola. 7. ed- São Paulo: Cortez, 2007.