REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, G. P; Teoria e prática em Psicomotricidade, jogos, atividades lúdicas, expressão corporal e brincadeiras infantis. Rio de Janeiro: Wak Editora, 2009.

BARDIN, Laurence. Análise de Conteúdo. Tradução Luís Antero Reto e Augusto Pinheiro. 3. ed. Edições 70, 2006. 223 p.

BOULCH, J L. O Desenvolvimento Psicomotor do nascimento até 6 anos. Porto Alegre Artes Médicas, 1982.

BUENO, J. M. Psicomotricidade Teoria e Prática, São Paulo, Cortez Editora, 2013. CERVO, A. L. BERVIAN; Pedro A. DA SILVA, R. Metodologia Científica. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2006.

FERREIRO, E. Reflexões sobre Alfabetização. São Paulo: Cortez, 2001. FERREIRO, E. Com Todas as Letras, São Paulo Cortez Editora, 2001. FONSECA, V. Manual de observação Psicomotora, Significação psiconeurológica dos fatores psicomotores, Rio de Janeiro: Walk Editora, 2012. FREIRE, P e MACEDO, D. Alfabetização: leitura do mundo, leitura da palavra. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1990.

GALLAHUE, D. L.; OZMUZ, Jonh C. Compreendendo o Desenvolvimento Motor: bebês, crianças e adolescentes e adultos. São Paulo: Ed. Phorte, 2005.

GONÇALVES, H. A. Manual de Metodologia de Pesquisa Científica. São Paulo: Avercamp, 2005.

GONTIJO, C. M. M. Alfabetização A criança e a linguagem escrita, São Paulo, Editora Autores Associados, 2007.

KISHIMOTO, T. M. Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação. São Paulo: Cortez, 2011.

LEITE, A. R. S. SILVA, N. A. P. A pedagogia lúdica e o uso dos cantinhos na pré-escola. São Sebastião do Paraíso, Calafiori, 2011.

MAGILL, R.A. Aprendizagem motora Conceitos e Aplicações. São Paulo: Editora Edgard Blucher Ltda, 2000.

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO E DO DESPORTO. Referencial curricular nacional para a educação infantil. Secretaria de Educação Fundamental. Brasília:

MEC/SEF, 3v.: il,1998.

MONTOYA, A. O. D. Piaget: Imagem Mental e Construção do Conhecimento. São Paulo: UNESP Editora, 2005.

NETO, F. R. Manual de Avaliação Motora. Porto Alegre: Artmed Editora, 2002. NORONHA, Z; NORONHA, M. Apoio Psicopedagógico Teoria e Prática da reeducação Plátano Editora S.A 1993.

PIAGET. J. O Nascimento da Inteligência na criança. Rio de Janeiro Guanabara Editora 1996.

SABINI, M. A. C. Psicologia do Desenvolvimento, São Paulo Ática Editora, 1997. TFOUNI, L. V. Letramento e Alfabetização, São Paulo, Cortez Editora, 2004

O BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL

VIVIANE DE SOUZA BARBOSA

RESUMO

O papel das brincadeiras na Educação Infantil (EI) é inquestionável e está inserida na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) contemplando um dos seis direitos de aprendizagem e desenvolvimento infantil. Portanto, a brincadeira é uma parte importante do processo de aprendizagem e desenvolvimento da criança, fase

da vida em todos os seus direitos são exercitados e, o brincar, particularmente um papel de destaque nas escolas democráticas, em a principal preocupação é adaptar as novas gerações com os modos de trabalhar na EI. Neste contexto, este artigo tem como principal objetivo fazer uma reflexão sobre a importância do brincar para as crianças da EI. Para tanto procedeu-se com consulta bibliográfica com base em autores que já discutiram sobre este assunto. Conclui-se que a brincadeira tem como principal objetivo explorar e, portanto, o momento de brincar é um espaço de exploração de valores e sentimentos, assim como para o desenvolvimento

das habilidades infantis. Portanto, a criança, o brinquedo e as brincadeiras se complementam e isso evidencia a necessidade de estarem atreladas as práticas pedagógicas.

PALAVRAS-CHAVE: Criança; Brincadeiras; Lúdico; Brinquedos.

1 INTRODUÇÃO

Na infância os processos de d e - senvolvimento decorrem com grande intensidade e, isso possibilita as mudanças necessárias para que ocorra a consolidação de características físicas, de personalidade e de temperamentos, assim como as atuações afetivas e sociais. Diante disso as crianças que compõe a Educação Infantil (EI) precisam de estímulos adequados na escola, em casa e em qualquer outro ambiente, pois contribuem para o seu desenvolvimento.

O brincar é uma ferramenta facilitadora da EI, pois proporciona ao professor e

a escola métodos diversificados por meio de atividades lúdicas, além de ser um instrumento importante na construção do conhecimento, pois é algo espontâneo da criança. Neste sentido, a prática educativa surge como um fragmento essencial de mediação ao procedimento de ensino, onde o seu desenvolvimento se torna fundamental para a interação e a construção social da criança com o seu meio revigorando as relações interpessoais.

É brincando que a criança expõe seus anseios, seu conhecimento, suas vontades e seus medos, assim sendo, as práticas lúdicas contribuem para o desenvolvimento mental e físico da criança. A inserção deste recurso, no espaço escolar proporciona ao aluno distintos modos de conceber a aprendizagem e, resgata a infância do professor.

O brincar não constitui conhecimentos em si, entretanto é um caminho que possibilita diagnosticar, intervir e transmitir conteúdos conceituais, metodologias e atitudes sem que a criança perceba tal mediação. Os estímulos efetuados pelo brincar são de importância fundamental na formação do caráter e da personalidade da criança. Diante disso, o artigo parte da seguinte questão: o brincar pode ser considerado um aspecto fundamental para que a criança cresça de forma saudável?

Justifica-se a escolha do tema se deu por considerar que as crianças da EI estão em idade considerada fase áurea em termos evolutivos e, é nesta fase que o organismo se torna estruturalmente capacitado para exercer atividades psicológicas com maior complexidade. A discussão sobre o assunto se torna relevante, pois, embora bastante discutido no meio acadêmico, o ato de brincar ainda não visto pela sociedade de maneira geral como algo fundamental ao desenvolvimento infantil, sendo muitas vezes visto como um modo de diversão e passatempo.

Este trabalho de pesquisa tem como objetivo geral refletir sobre a importância do brincar para as crianças da EI. Como objetivo específico buscou elucidar sobre o brinquedo, jogos e brincadeiras; verificar a contribuição das atividades lúdicas para a apropriação motora das crianças e; estudar a contribuição das brincadeiras enquanto método de ensino e aprendizagem na EI.

Visando atender o objetivo proposto procedeu-se com pesquisa bibliográfica procurando conhecer e analisar algumas contribuições de autores que já discutiram sobre o assunto. Os autores estudados apresentaram que a infância é considerada a idade da ludicidade, dos jogos e das brincadeiras, por meio desses atos lúdicos a criança s a - tisfaz suas necessidades, seus inte- resses, seus desejos, suas particularidades, sendo um método de privilégios e de inserção na realidade, pois expressa o modo com as crianças refletem, ordenam, desorganizam, organizam, criam, recriam, destroem e reconstroem o mundo, portanto, o brincar é o modo de trabalhar, de refletir, de agir com o mundo ao seu redor, sendo este ato algo inerente da criança.

2 COMPREENDENDO O BRINCAR PELOS BRINQUEDOS, JOGOS E BRINCADEIRAS

A ludicidade é fundamental no aprendizado das crianças, sobretudo na EI, pois são ações que reúnem, se relacionam e exigem concentração dos sujeitos. A partir do

brinquedo, brincadeiras e jogos é possível imaginar, criar, fazer de conta, medir, experimentar e aprender. Esses aspectos oportunizam o desenvolvimento, pois além

da curiosidade, a autonomia, a autoconfiança também desenvolve a atenção e a concentração contribuindo para que as crianças se tronem um adulto equilibrado e eficiente, além disso, a aquisição do conhecimento acontece de modo mais divertido

e prazeroso (RAU, 2012).

O brinquedo são objetos que dão suporte as brincadeiras (bonecas, carrinhos, peões, bola, etc.). Os brinquedos podem considerados com estruturados (que provém de industrias) ou não estruturados (que não provém de industrias), sendo que este último pode ser um simples objeto que adquire significados, podendo se transformar em um brinquedo lúdico. Sendo assim, o brinquedo pode ser estruturado ou não estruturado, o que varia conforme a origem e a transformação criativa da criança sobre o objeto (ALMEIDA, 2017).

A brincadeiras por sua vez se diferencia pela estrutura ou uso de regras, podendo ser tanto coletiva, como individual. A existência de regras na brincadeira não limita a atividade lúdica, a criança pode transformá-la, se ausentar quando desejar, incluir novas pessoas, adotar regras e por fim existe maior liberdade de atitudes e de criação para as crianças (ALMEIDA, 2017).

E por último tem-se o jogo, o qual está integrado tanto ao objeto (brinquedo) quando à ação (brincadeira). Uma importante particularidade do jogo está na sua empregabilidade tanto por crianças, quanto por sujeitos adultos, enquanto que o brinquedo possui uma agregação mais direta e exclusiva com o universo das crianças. É importante destacar que um mesmo brinquedo, brincadeira ou jogo pode ter significados diferentes, além disso, é fundamental que os sujeitos envolvidos na pesquisa do lúdico acreditem que esses elementos terão amplo sentido se vierem pelo brincar (RAU, 2012).

O brincar é uma atitude educacional que possibilita as crianças não apenas distração livremente, mas sim brincar com objetivos didáticos. Neste contexto, o professor é o mediador entre a criança e os objetivos pedagógicos e, é este profissional que organiza situações e espaços de aprendizagem associa os conhecimentos da bagagem infantil com aquele que a escola almeja construir (BEMVENUTI et al, 2013).

Com o brincar é dada a criança a oportunidade e a liberdade de construção para si e para o outro. Sendo assim, as brincadeiras e os jogos também auxiliam na construção ou reconstrução da mente, ajudando a equilibrar o interior, as emoções, a harmonia de modo progressivo e positivo na promoção do ensino aprendizagem em todas as esferas pedagógicas (BEMVENUTI et al, 2013).

Neste sentido, observa-se que a ludicidade é uma ferramenta insubstituível que pode ser usada como motivadora na construção do conhecimento infantil e na progressão de diferentes habilidades e competências nas mais variadas área do conhecimento. Na formação do saber científico pode haver temas maçantes e cansativos, abordando questões que não parecem possuir relevância para a criança. “Quando uma criança brinca, ela se afasta de realidade, mas se desenvolve por meio do faz de conta, que gera nela a superação” (BEMVENUTI et al, 2013, p.137)

A infância não é apenas uma via de acesso, ou um simples período de preparação para a vida adulta, mas sim um período que possui valor em si mesmo.

Deste modo, o brinquedo, jogos e as brincadeiras possibilitam que as crianças vivenciem esta etapa com condições plenas. Assim, as atitudes pedagógicas devem resultar do desenvolvimento das capacidades infantis, construindo saberes por meio

de momentos prazerosos valorizando o cultivo da sensibilidade, a criatividade e a busca da afetividade (RAU, 2012).

O brincar representa a fantasia infantil, atualiza as imaginações e recria as experiências vividas, e no que tange o ensino aprendizagem o lúdico oferece traços relevantes referente aos aspectos afetivos e emocionais envolvidos neste processo.

Além disso, com esse recurso a criança pratica regras, aprende a se organizar, a elaborar estratégias e a criar procedimentos a fim de superar situações problemas referen-

tes as concepções morais e afetivos-sociais, pois exige situações de cooperação, reciprocidades, e respeito mútuo (RAU, 2012)

Portanto a utilização do brinquedos, jogos e brincadeiras na EI possui fundamental importância, tendo em vista que a criança se sente motivada e o professor inova suas práticas educacionais conseguindo êxito nas atitudes pedagógicas e possibilitando interação dos alunos com maior dinamismo com seu meio. Ao brincar o aluno da EI desenvolve as habilidades, a motivação e as atitudes que serão necessárias e fundamentais para a sua participação social (RAU, 2012).

3 O BRINCAR ENQUANTO RECURSO PEDAGÓGICO

É fundamental se conscientizar que o brincar na EI fornecem informações plausíveis a respeito da criança, levando em consideração a sua interação social, sua afetividade, seu desenvolvimento motor e físico, o nível de estágio no desenvolvimento, suas habilidades, sua formação moral entre outras possíveis competências que permeiam as atividades lúdicas. A essência da infância consiste

nos momentos que criança possui para exploração: o jogo, o faz de contas e a brincadeira. Por isso o brincar é essencial ao desenvolvimento infantil, um direito amparado na legislação, e tão importante quanto o ato de se alimentar e dormir (KISHIMOTO, 2011).

O período do brincar da criança se torna cada vez mais escasso, tanto nos espaços escolares como além das salas de aula. Muitas vezes as escolas não possibilitam as crianças tempo e período para que essa ação ocorra, por ter um programa pedagógico a ser cumprido e, objetivos à serem atingidos de acordo a faixa etária das crianças deixando em segundo plano as necessidades das mesmas. (KISHIMOTO, 2011).

Com isso, esse recurso fica degredado ao pátio ou destinado a suprir intervalos, entretanto, é importante lembrar que o brincar deve fazer parte das atividades pedagógicas, sobretudo na EI e, ter um tempo estabelecido durante o planejamento educacional para que esse recurso seja desenvolvido. As brincadeiras possibilitam as crianças criatividades, criação e recriação apoderando dos espaços e transformando em funcionalidade de suas necessidades lúdicas, assim oportuniza um aprendizado para a criança na interação com o outro e desenvolver ações que predominam as atividades motoras (FONSECA, 2008).

Observa-se que este recurso é consiste em um processo psicológico importante para o desenvolvimento e para o ensino aprendizagem da criança. Além disso, é uma atividade que cria e recria, por meio de fantasias que a imaginação faz da realidade, interagindo na produção de novos métodos para construir relações sociais com outras crianças ou até mesmo com outros adultos (FONSECA, 2008).

O brincar apresenta específicos valores para todas as fases humanas, sendo que na infância consiste essencialmente como prática pedagógica. Muitas pessoas já em idade adulta consideram o brincar como ação exclusiva da criança, de fato é uma linguagem infantil, mas é importante ressaltar que é permitido, assim como também que os adultos brinquem, mas, sobretudo que incentivem o brincar infantil (RAU, 2012).

A introdução da brincadeira na prática pedagógica deve ser bem escolhida, orientada, observada, dirigida pelo professor e possuir regras e estas precisa ser respeitado. Os objetivos devem existir para atingir resultados positivos se caracterizando de fato uma aprendizagem e, auxilia a transposição dos conteúdos

para o mundo do aluno (RAU, 2012).

Diante disso, a brincadeira como elementos “da educação também é passível de demonstrar a evolução humana com base em suas interações sociais, culturais e

motoras, pois o homem sempre teve em seu repertório as linguagens do brincar” (RAU, 2012, p. 25). A ludicidade é fundamental para as crianças, é uma ferramenta pedagógica que contribui de forma genuína para a relação afetivae o desenvolvimento da criança em toda sua essência.

Assim, esse recurso possibilita a rela-

ção entre a criança e o mundo externo, integrando específicos estudos sobre a importância da ludicidade na formação da personalidade da criança, oportunizando a formação de conceitos, estabelecendo relações, selecionando ideias, integrando percepções e se socializando. “A ludicidade utilizada como recurso pedagógico em ambientes de ensino traz o prazer como um referencial das ações dos educandos” (RAU, 2012, p. 25).

A criança quando convive com a aprendizagem de forma lúdica e prazerosa estabelece relações cognitivas com as experiências vividas, bem como relaciona as demais produções simbólicas e culturais de acordo com os métodos compatíveis com essa prática. É necessário compreender que a utilização do brincar como ferramenta educacional pode se constituir em um caminho possível que vai ao da formação total das crianças e do atendimento as suas peculiaridades (BISSOLI, 2014).

Ao se pensar em atividades significativas que respondam as necessidades das crianças de forma integrada, articula-se a realidade sociocultural do educando ao processo de construção de conhecimento valorizando-se o acesso aos conhecimentos do mundo físico e social (RAU, 2012, p. 36).

Observa-se que é uma atividade que possui valor pedagógico intrínseco, mas além deste inerente valor utilizado, outras várias razões levam os professores a recorrer as brincadeiras e utilizá-los como instrumento no ensino e aprendizagem. Devido à capacidade que possui de absorver a criança de modo total e intenso, criando um clima motivacional e, sendo aspecto de envolvimento afetivo que faz a atividade lúdica gerar um estado de euforia e vibração (KISHIMOTO, 2011).

A atmosfera prazerosa dentro da qual o brincar se desenrola é portadora de características energias concentrada num esforço total e divertido, sendo um “instrumento de desenvolvimento da linguagem e do imaginário, vinculado aos tempos atuais como um meio de expressão de qualidades espontâneas ou naturais da criança” (RAU, 2012, p. 37). Deste modo, provoca aprendizagem significativa, incita a construção de novos conhecimentos, desenvolve a capacidade de cognição, possibilita a compreensão e intervenção da criança nos procedimentos sociais e culturais além de facilitar a construção de conexões.

Ressalta-se que as atividades criativas despertam a atenção das crianças e pode se constituir e uma ferramenta que potencializa a aprendizagem. No entanto ao oportunizar a aprendizagem do aluno com as “brincadeiras e a exploração de brinquedos é preciso ficar atento à observação do contexto que envolve a ação das crianças durante a prática pedagógica da ludicidade” (RAU, 2012, p. 62).

As brincadeiras utilizadas como ferramentas pedagógicas não elementos que trazem um saber já pronto, mas ao contrário, é preciso que esse saber seja ativado pelo aluno. Assim, a ação do brincar no sistema educacional é uma questão dinâmica

e que se modifica a partir das interações dos discentes, evocando também áreas sociais, cognitivas, motoras e afetivas, e nessa perspectiva, evoca também dificuldades (RAU, 2012).

É natural que os educandos precisem de tempo suficiente, de recursos e metodologias diversificadas que deem conta de explicitar o conteúdo de diversas maneiras, para que enfim possam aprender; ou seja, a aprendizagem de operações matemáticas não ocorre em um espaço de tempo limitado, como o de uma ou duas aulas (RAU, 2012, p. 145).

Ao praticar atividades lúdicas as crianças desenvolvem a agilidade corporal, a atenção, a coordenação motora, o ritmo, a atenção entre outras coordenações e habilidades, por isso as brincadeiras são importantes e necessárias, sobretudo na Educação Infantil. No entanto esta prática pedagógica não deve acontecer de qualquer modo e sem orientação (CÓRIA-SABINI; LUCENA, 2012).

A criança deve ser motivada e estimulada a participar de brincadeiras, pois a ausência da ludicidade pode gerar um déficit motor, considerando que estas atividades são essenciais para a aquisição das habilidades motoras. “No período sensório motor,

se a escola criar um ambiente com diversos tipos de material concreto para que a criança os manipule isso permitirá a formação de conceitos práticos dos objetos que a cercam" (CÓRIA-SABINI; LUCENA, 2012, p.10).

O lúdico tem como principal fator melhorar ou adquirir potencialidades, habilidades e incitar o desenvolvimento psicomotor. Portanto, o brincar no espaço pedagógico ou fora dele deve ser utilizado a fim de promover o ensino aprendizagem. Assim, as brincadeiras usadas como ferramentas pedagógicas não são "elementos que trazem um saber pronto e acabado; ao contrário esse saber precisa ser ativado pelo aluno" (RAU, 2012, p. 226).

Assim, a brincadeira na ação educacional é um objeto dinâmico e que se transforma a partir da interação dos alunos. Outro componente importante observado sobre as brincadeiras está no fato de que estas preponderam no tempo e se houve

um significado, o mesmo será sempre lembrado, assim como a vivência infantil também ficará sempre viva na lembrança da criança. Assim sendo, as brincadeiras são ferramentas ricas que permeiam a Educação Infantil não como um método para ocupar o educando, mas sim como objetos ricos e úteis que precisam ser trabalhadas com coerência, precisão e de forma atrativa destacado por (RAU, 2012).

4 A CONTRIBUIÇÃO DAS ATIVIDADES LÚDICAS PARA A APROPRIAÇÃO MOTORA DA CRIANÇA

O lúdico deve ser visto como um laboratório em que as crianças experimentam novas maneiras de agir, de pensar e de sentir, ou seja, com esse recurso a criança busca adaptação de modo ativo a realidade onde está inserida e emite juízos de valor nesse meio, inclusive sobre o que considera passivo de melhora. É importante

observar que, brincando a criança constrói o espaço onde deseja construir a vida adulta (BEMVENUT et al,2013).

O lúdico permiti que a criança resinifique seu contexto vivido, assim a inclusão brinquedos e brincadeiras nas práticas pedagógicas é evidenciar que a ludicidade possibilita que a realidade seja recriada, experimentada, reformulada e revista no sentido de uma interação social emotiva. Além disso, cria condições favoráveis a novas concepções e novos princípios moldados e construídos de modo prazeroso.

Cabe então a toda comunidade escolar visualizar no brincar o trajeto espontâneo e natural de desenvolvimento humano em sua totalidade (BEMVENUT et al,2013).

As brincadeiras são o eixo sobre o qual se desenvolve o espírito construtivo, a sistematização, a imaginação, a interação social, possibilitando o desenvolvimento da ciência, do trabalho e da arte. Por meio desse recurso lúdico é possível constatar que a aprendizagem é ativa e dinâmica, em um processo contínuo, é uma experiência social com capacidade de conexão entre o indivíduo, sua cultura e toda amplitude que comporta o meio social (RAU, 2012).

As brincadeiras preparam a alfabetização bem como toda a relação com o mundo exterior e a aprendizagem intelectual. Na educação é uma ferramenta constituída por movimentos, é um material insubstituível para evidenciar percepções e desenvolver métodos de atenção. Além de pôr em jogo aspectos da inteligência infantil, realizando o desejo da criança de encontrar na escola um ambiente prazeroso recreativo que possibilita interação, sorrisos e ao mesmo tempo aprendizados (BEMVENUT et al,2013).

Para a criança da EI a escrita é algo complexo e, diante disso, as brincadeiras atuam de maneira ativa contribuindo na apropriação motora fundamental para a escrita. As atividades integradoras da criança nos anos iniciais devem promover a leitura e a escrita simultaneamente, pois a ludicidade no espaço escolar permite desenvolver na criança a linguagem, a inteligência a motricidade e a atenção (BEMVENUT et al,2013).

As crianças que apresentam dificuldades na fala são também as crianças que pouco brincam, pois a relação entre o brincar e a linguagem é estreita. É importante que o espaço escolar deve aproveitar as atividades com brinquedos e jogos para o desenvolvimento emocional, físico, social e mental

das crianças. Entretanto, é após o início da "criança na escola, em muitos casos, que se dá o confronto entre a oralidade e a escrita. É na escola que ela aprende a diferenciar a sonoridade do que se diz da palavra que se escreve, e que não pode escrever como se diz" (BEMVENUT et al, 2012, p. 75).

As brincadeiras podem ser utilizadas para facilitar o aprendizado tanto na oralidade como na escrita, no entanto, é necessário que haja um paralelo entre a atividade lúdica e a atividade linguística. Ao ensinar a escrita e a leitura é necessário levar em consideração a estrutura do lúdico e a estrutura da língua. Ressalta-se que "qualquer linguagem estabelece, requer, pressupõe e determina: os signos com que

se define, o código com que se articula, o canal com que alternam emissores e receptores e o contexto em que estabelece suas mensagens." (BEMVENUT et al 2012, p. 88).

O fenômeno do lúdico na prática pedagógica serve para distração, entretenimento, educação, recreação e relaxamento. O lúdico apresenta um paradoxo constante entre a diversão, a responsabilidade, a alegria e a seriedade acompanhada de momentos prazerosos, divertidos e apaixonantes. Sendo assim, é um recurso que envolve toda a vida da criança, é um método de aprendizagem com espontaneidade que exercita hábitos físicos, intelectuais, morais e sociais (RAU, 2012).

Observa-se que conforme ocorre o crescimento da criança seu organismo responde as diferentes maneiras e utiliza de distintos exercícios lúdicos. Assim sendo, a ludicidade evolui conforme o desenvolvimento da criança e se adapta a novos períodos de seu desenvolvimento. No tocante dos aspectos lúdicos tem-se também o jogo, o qual "enquanto interrupção do cotidiano pode contribuir e muito para repensarmos e ampliarmos a significação do próprio cotidiano" (BEMVENUT et al., 2013, p.102)

Os aspectos lúdicos evoluem com a criança até a idade adulta e permanece até a chegada da velhice. Contudo, pode-se considerar que a capacidade lúdica se desenvolve articulando as estruturas psicológicas por meio das experiências sociais que são adquiridas pela criança. É importante destacar que o corpo é protagonista das atividades lúdicas, o corpo brinca, constrói e se relaciona em múltiplas formas com o espaço físico (QUEIROZ et al, 2006).

O processo de desenvolvimento infantil e a ludicidade estão relacionados a diferentes tempos e espaços, marcados pela contínua cultura das gerações, pois a criança se situa em ambiente estruturado por meio de conceitos, valores, atividades e significados construídos por pessoas que ali vivem, incorporando experiências por meio de relações existentes entre o espaço e a criança. "Há uma ação psicofísica na consecução dos objetivos: no ato de brincar, a criança propõe-se a fazer algo e procura cumprir sua proposição" (CÓRIA-SABINI; LUCENA, 2012, p.10).

As relações entre o brincar e a educação, brincar e cultura, brincar e sociedade, brincar e processos de desenvolvimento da criança, o brincar e a vida caminham juntos. Assim entende que as atividades lúdicas possuem presença constante no cenário infantil e é por meio desta ferramenta que as crianças irão desenvolver o psíquico, o motor e o social em sua totalidade (MARINHO et al., 2007).

5 A UTILIZAÇÃO DE BRINCADEIRAS COMO MÉTODO DE ENSINO E APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL

A utilização de brincadeiras como método de ensino no primeiro ano da Educação Básica e como estratégia no processo do ensino-aprendizagem tem ganhado espaço entre pesquisadores e professores nos últimos anos. Atividades lúdicas favorecem a vivência, estimula o raciocínio e auxilia nas relações com o dia a dia (ALMEIDA, 2017).

Cabe dar a criança da EI a oportunidade de uma educação livre e espontânea, pois o interesse acarreta em descontração e alegria. As brincadeiras proporcionam um alívio de tensão e uma sensação de liberdade "possibilitando que os participantes sejam envolvidos em uma espécie de magia que faz com que as pessoas fiquem na situação, mantendo a atenção fortemente centralizada

nas atividades previstas pelo jogo" (CÓRIA-SABINIE; LUCENA, 2012, p. 29).

Observa-se que é uma atividade espontânea, natural e essencial para criança, se constituindo em uma importante peça na formação e no papel que transcende o controle de habilidades. Os brinquedos educacionais são desenvolvidos, "com a intenção explícita de provocar uma aprendizagem significativa, estimular a construção de um novo conhecimento e, principalmente, despertar o desenvolvimento de uma habilidade operatória" (ANTUNES, 2012, p. 38).

O brincar é abrangente e sua importância é visível, portanto, por meio destas atividades a criança constrói seu mundo e, é pela brincadeira que os alunos aprendem sobre a natureza, português, matemática, a dinâmica interna, os eventos sociais e a estrutura do seu corpo. O brincar oportuniza a aquisição do conhecimento, sobretudo, proporciona a compreensão e o conhecimento do mundo que o aluno está inserido (ANTUNES, 2012).

A criança que possui liberdade no brincar, no seu estágio e a sua maneira não está apenas explorando o espaço à sua volta, mas também explorando ideias, sentimentos, fantasias, e intercambiando o imaginário e o real. Ressalta-se que as "brincadeiras usadas na situação escolar podem criar condições para a criança avançar no seu desenvolvimento cognitivo, porém, elas precisam ser cuidadosamente planejadas pelo professor" (CÓRIA-SABINIE; LUCENA, 2012, p. 41).

"É no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, ao invés de uma esfera visual externa, dependendo das motivações e tendências internas, e não dos incentivos fornecidos pelos objetos externos" (VYGOTSKY, 2015, p. 23). As características lúdicas devem ser valorizadas por aqueles que estão envolvidos diretamente e indiretamente com a educação e com a criação das crianças. Entretanto, observa-se que grande maioria das crianças iniciam na educação incapazes de se envolverem no brincar, ou na inclusão com outras crianças, fato este que é decorrente de uma educação passiva que vê no brincar uma atividade desorganizada, desnecessária e barulhenta, vinda de um método que não trabalha o lúdico com as crianças.

É essencial que se assegure ao aluno o espaço e o tempo para que as brincadeiras lúdicas sejam vivenciadas com intensidade possibilitando a formação de bases sólidas para a inclusão, a participação social e cultural. Os professores que trabalham com esses recursos pedagógicos devem tem em mente que as salas de aulas são espaços formadores de pessoas críticas e criativas, que criam, inventam, recriam, constrói e reconstrói, ou seja, desenvolve pessoas capazes de construir conhecimentos (BORIN, 2004).

Os recursos lúdicos tornam o espaço pedagógico menos hostil e aproxima o educador do educando, apresentando resultados plausíveis, extinguindo bloqueios e medos que o aluno apresenta diante dos conteúdos. No momento das brincadeiras os alunos não se sentem intimidados e sim motivados a participar das atividades deixando de lado o medo irradiando e transparecendo somente a vontade de brincar, deste modo as crianças aprendem brincando (CÓRIA-SABINIE E LUCENA, 2012).

Existe uma relação de proximidade entre a educação e o brincar favorecendo o ensino de conteúdos pedagógicos motivando, impulsionado e possibilitando o ensino das diversas áreas do conhecimento da EI. Por meio de experiências livres e

planejadas a criança tem a possibilidade de vivenciar as experiências com o raciocínio lógico permitindo atividades que favorecem a socialização, a afetividade, a cognição, o desenvolvimento linguístico e social (BORIN, 2004).

O uso atividades lúdicas possibilita que o aluno desenvolva seu raciocínio, sua capacidade de raciocínio lógico, que construa a noções que embasem o desenvolvimento de habilidades e capacidades intelectuais. O trabalho lúdico, sobretudo nas aulas de matemática na EI garante aos alunos a possibilidade de aprender e não somente decorar números e figuras geométricas, assim garantindo a criança um aprendizado efetivo (ALMEIDA, 2017).

É importante que o professor seja me-

diador e tenha habilidades de planejar, propor, organizar e realizar o ensino das diferentes áreas do conhecimento, além de ser hábil para criar um espectro amplo de situações de ensino e de aprendizagem. Sendo assim, cabe ao pedagogo fazer descobertas, avaliações, selecionar, criar conteúdo pedagógicos, motivar, inspirar, discutir currículos e justificar as atividades propostas com os alunos. Essas habilidades, seguidas de responsabilidade profissional e com o objetivo de formar pessoas críticas uma educação mais democrática para o país, irão fazer com que o ensino na EI tenha uma significativa melhora (BORBA, 2006).

6 CONCLUSÃO

O brincar é tão próprio do homem que uma mesma atividade lúdica pode ser aludida em diferentes espaços e tempos, assim como a EI se constitui em um espaço de aprendizagem que busca beneficiar o desenvolvimento de habilidades psicomotoras, afetivas e intelectuais. Conclui-se, portanto, que as atividades lúdicas são embasamento para as crianças, pois a maior parte de suas experiências e vivências se constroem nas brincadeiras.

Observa-se que o brincar proporciona a possibilidade de a criança recriar e experimentar ações sociais e culturais. No entanto, a escolha do tipo de atividade possui papel direto com a bagagem cultural que o aluno possui ou com o método que conserva e assegura o meio cultural em que está inserido. Durante as atividades lúdicas o aluno entra em contato com o universo das brincadeiras, um mundo colorido, dinâmico, alegre, onde se aprende brincando e brinca para aprender.

As atividades lúdicas podem ser apontadas como o alicerce para o desenvolvimento das crianças em sua totalidade, principalmente nos anos iniciais da

educação. Conclui-se, portanto, que as brincadeiras são inseridas no sistema pedagógico com intuito de promover de modo espontâneo as atividades educacionais que compreendem o período da EI, proporcionando que a criança se desenvolvam em sua totalidade.

Além disso, considera-se que as atividades o brincar pode ser trabalhado em todas as esferas pedagógicas e que esta ferramenta é capaz de fazer do espaço escolar um lugar melhor, saudável e atraente aos olhos dos alunos e de toda comunidade escolar. Considerando a temática e a funcionalidade das brincadeiras

para as crianças da EI se concluiu que no exercício da prática pedagógica estes recursos são úteis e sem dúvidas são ferramentas ricas na construção do saber.

As práticas educacionais dotadas de atividades dinâmicas além de agradar as crianças, também fazem parte do processo de maturação proporcionando satisfação, prazer, desenvolver a expressão corporal, oral e motora das crianças. Portanto, as brincadeiras são para as crianças a possibilidade de possuir um espaço em que a ação praticada ali é de seu total domínio, onde a criança é seu próprio guia, agindo em função de sua própria iniciativa.

É por meio das brincadeiras que as crianças se descobrem, se socializam, se aprimoram, ativam a memória e ainda aprendem a administrar seus conflitos. Conclui- se que o brincar na EI possibilita que os alunos aprendam a resolver problemas, serem investigativos, imperativos, incluso, ensina a respeitar as regras, desenvolver o raciocínio lógico, além de oportunizar a resolução de problemas e a aproximação entre os professores e alunos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Paulo N. Educação Lúdica: jogos pedagógicos: Estratégias de ensino e aprendizagem. 3. ed. Rio de Janeiro: Loyola, 2017.

ANTUNES, Celso. Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências. 20. ed. Petrópolis: Vozes, 2012.

BENVENUT, Abel et al. O lúdico na prática pedagógica. 1. ed. Curitiba: Intersaberes, 2013.

BISSOLI, Michelle F. Desenvolvimento da personalidade da criança: o papel da