CONSIDERAÇÕES FINAIS

Sabe-se do desafio de uma educação voltada para as emoções de qualquer tipo, pois as diferentes reações que o indivíduo possa externar diante de uma situação são múltiplas, seja ela expressão, pela palavra ou gestos que embotam a percepção, interferindo nos processos de aprendizagem social e escolar.

A aprendizagem se faz em ambiente agradável, equilibrado, feliz e isto deve ser pensado pela família e pelo educador de que forma se dará, pois um ambiente estressante geram respostas inadequadas a situações adversas ou a sobrecarga tensional impede de dirigir e focar atenção para a aprendizagem formal, embotando habilidades fundamentais para o processo de aquisição de conhecimento.

Portanto, um clima emocional estável auxilia na aprendizagem, e se o indivíduo não o tem em seu ambiente social haverá comprometimento de suas relações interpessoais.

Não existe nada mais gratificante do que o sorriso de um indivíduo em qualquer fase da vida que supera os limites e alcança os objetivos individuais e sociais, tornando-se uma pessoa cada vez mais empática e consciente.

A construção de relações sociais sólidas é feita cotidianamente por meio do comprometimento, comunicação, cooperação, compreensão e amor. Não se trata de um processo mágico. A caminhada rumo ao equilíbrio emocional é de superação constante.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABERASTURY, Arminda e KNOBEL, Mauricio. Adolescência normal: um enfoque psicanalítico. Porto Alegre, Artes medicas, 1981.

BEE, Hellen. A criança em desenvolvimento. Porto Alegre: Artes Médicas, 1996.

GOLEMAN, Daniel. Inteligência emocional: a teoria revolucionária que redefine o que é ser inteligente. Rio de Janeiro: Objetiva, 1995.

GOLSE, B. O desenvolvimento afetivo e intelectual da criança. Porto Alegre. Artmed, 1998.

LA TAILLE, Yves et col. Piaget, Vygotsky, Wallon: teorias psicogenéticas em discussão. São Paulo: Summus, 1992.

OSORIO, Luiz Carlos e ZIMERMAN, David E. Como trabalhamos em grupos. Porto Alegre, Artes Médicas, 1997.

PAÍN. Sara. Diagnóstico e tratamento dos problemas de aprendizagem. Porto Alegre, Artes Médicas, 1985.

O LÚDICO COMO PRINCIPAL INSTRUMENTO DE APRENDIZAGEM NA PRIMEIRA INFÂNCIA

ANDRÉIA REBEQUE DA MOTTA

RESUMO

Este artigo tem como objetivo analisar a importância da ludopedagogia na aprendizagem de crianças em sua primeira infância. Por meio da pratica lúdica a criança aprende de forma prazerosa e interligada ao mun-

do, pois as atividades lúdicas são impulsos naturais da criança, sendo assim impulsos do próprio ser humano. Este artigo tem por intenção abordar a concepção histórica da ludicidade e principalmente abordar a importância do brincar no desenvolvimento infantil. Discute-se como era a visão da criança como ser dentro de uma sociedade que a via como um adulto em tamanho pequeno não a respeitado dentro de seus limites e como essa visão foi mudando com o passar dos anos e surgimento de novas tecnologias e mídias. Ao brincar a criança cria um laço de afetividade com o momento, com a brincadeira, possibilitando assim uma melhor interação entre os conceitos desenvolvidos no jogo e dessa forma fazendo o aprendizado uma forma de prazer.

Palavras Chave: Lúdico; Pedagogia; Brincadeira; Jogos.

INTRODUÇÃO

Dentro de uma rotina saudável, a criança dorme bem, tem uma boa alimentação e brinca. O ato de brincar desenvolve o cognitivo, conceitos de moral e sociedade, é a partir do brincar que a criança começa a aprender regras de como viver em sociedade.

Este artigo terá a sensibilidade de levantar duas problemáticas, a primeira - Qual a importância do brincar? – e a segunda - Como se aprende brincando? Dentro dessas duas problemáticas são levantadas hipóteses que respondem essas perguntas com embasamento teórico cientifico baseado em livros e artigos científicos pesquisados dentro da temática de ludicidade, tais como a Profª. Drª. em Educação Tizuko Kishimoto1, atua há mais de 45 anos na área da educação e pedagogia, com inúmeros estudos, livros e prêmios na área acadêmica, atualmente professora titular da Universidade do Estado de São Paulo (USP) nos ilustra com suas pesquisas na área da educação.

O primeiro capítulo deste artigo trata-se desta introdução, na qual, introduz o leitor a uma breve iniciação a essa pesquisa levantando a problemática trabalhada e seus objetivos. O segundo capitulo tratará de uma concepção histórica do brincar, discutindo a visão histórica da sociedade mediante a figura da criança como um adulto pequeno que após os desenvolvimentos sociais dos séculos XVII e XVIII passou aos poucos a ser vista como um ser em construção que necessita de suas próprias literaturas, brincadeiras e meios para seu desenvolvimento cognitivo, social e cultural.

O terceiro parágrafo se tratará da concepção de ludicidade diante da história e da evolução social com embasamento teórico científico de autores como Vygotsky, Piaget e Rousseau, permeando a cultura da ludicidade com estudos feitos no século XVIII começados por Rousseau até os dias atuais com os novos estudos pedagógicos teóricos e de campo.

Por fim o ultimo capitulo deste artigo trabalhará a importância da ludicidade em sala de aula, quais os benefícios que a criança desfruta ao brincar aprendendo e como o professor como direcionador de conhecimento pode interagir com sua turma de alunos a fim de favorecer melhores brincadeiras e melhores formas de apresentá- las aos seus.

O lúdico para a criança não é uma ferramenta, é algo intrínseco de sua personalidade, é através da brincadeira que a criança

tece experiências que são vividas em seu dia a dia. Dessa forma, seguimos com este artigo a fim de responder as problemáticas acima mencionadas.

Antigamente a criança era vista como um adulto em miniatura, sendo isentado de necessidades lúdicas e criativas, bastava aos adultos tratar-lhes como iguais, aos filhos de pessoas com dinheiro e influentes era necessário que os meninos aprendessem a ler, escrever e fazer estudos matemáticos, além de outras atividades como a caça, manuseio de armas e equitação para que um dia pudessem seguir os passos dos pais e assumir os negócios da família. Para as meninas: trabalhos domésticos e artesanato, tudo para que em tenra adolescência se tornassem boas esposas e mães. Nenhuma destas formas havia contido o brincar e a utilização do lúdico. As crianças aprendiam desde cedo qual era seu lugar como futuro adulto na sociedade. Deles era esperado que fossem espelhos de seus pais o mais breve possível, considerando a breve vida adulta. De acordo com Pereira (2015, p. 05)

(..) houve um tempo em que a infância esteve ligada à dependência dos adultos e a criança partilhava dos trabalhos e festas destes. Segundo Ariès (1981), foi apenas nos séculos XV e XVI que, nas sociedades ocidentais, as crianças foram afastadas das atividades adultas. A infância como um período particular somente se consolidou no século XVII. Ariès, em seu estudo História social da criança e da família, ao apresentar sua Pequena contribuição à história dos jogos e das brincadeiras, mostra-nos como, a partir do século XV, na iconografia, por exemplo, os artistas multiplicaram a representação de crianças brincando. Reconhece-se nessas pinturas o cavalo de pau, o catavento, o pássaro preso por um cordão e, às vezes, embora mais raramente, o uso de bonecas.

Segundo Ariés, as crianças pequenas brincavam como adultos com jogos feitos para estes relacionados a festas de salões tradicionais, não havia ainda uma distinção entre o adulto e a criança, tudo o que restava ao mundo infantil era usufruir do que era feito para o adultos.

Por volta de 1600 a especialização das brincadeiras atingia apenas a primeira infância; depois dos três ou quatro anos, ela se atenuava e desaparecia. A partir dessa idade, a criança jogava os mesmos jogos e participava das mesmas brincadeiras dos adultos, quer entre crianças, quer misturada aos adultos. Sabemos disso graças principalmente ao testemunho de uma abundante iconografia, pois, da Idade Média até o século XVIII, tornou-se comum representar cenas de jogos (ARIÈS, 1981, p. 92).

Durante muitos anos não houve mudanças relacionadas ao lúdico e ao brincar. Somente a partir do século XIX houve uma pequena melhora na distinção de gêneros e faixas etárias. Isso se deu aos processos de industrialização que cada vez mais começavam a crescer na época, Benjamin (1994, p.245) nos diz a respeito disso:

Somente no século XIX a produção de brinquedos será objeto de uma indústria específica. O estilo e a beleza dos antigos tipos só podem ser compreendidos se levarmos em conta a circunstância de que outrora os brinquedos eram subprodutos das atividades produtivas regulamentadas corporativamente, o que significava que cada oficina só podia produzir o que correspondesse ao seu ramo. Quando durante o século XVIII começou a surgir uma fabricação especiali-

zada, ela teve que enfrentar em toda parte restrições corporativas. Elas proibiam que os carpinteiros pintassem suas bonecas de madeira, e a produção de brinquedos de vários materiais obrigava diversas indústrias a dividirem entre si o trabalho mais simples, o que encareceria a mercadoria.

O processo de industrialização do século XX mudou a forma como a sociedade da época vivia, a incorporação de novos meios e métodos de se fazer coisas que anteriormente era só artesanal mudou também o olhar para o lúdico. O brincar passou a ser algo visto com melhores olhos pela sociedade, uma vez que a mídia da época também começou a ganhar poder. Com essas novidades os estudos a cerca da pedagogia, ludicidade e vendas de brinquedos começaram a aumentar.

A evolução da publicidade televisiva, consequentemente, influenciou fortemente o brinquedo: ele está cada vez mais ligado a uma história, é personalizado, na maior parte das vezes através de um desenho animado, e está ligado a um determinado universo [...]. Seja diretamente por intermédio das emissões dos programas ou indiretamente através dos brinquedos que se adaptaram à sua lógica, a televisão intervém muito profundamente na brincadeira da criança, na sua cultura lúdica. (BROUGÈRE, 2000, p. 58).

Com esta ampliação da visão sobre o ludopedagogico através dos meios de comunicação em massa as famílias conseqüentemente começaram a adquirir mais brinquedos, pois os processos de industrialização tornaram mais fácil e barato comprar itens que antes não eram possível, além disso, o merchandising feito pelas mídias ajudou cada vez mais nesse processo.

A partir da segunda metade do século XX a criança passa a ser vista como alguém possuidor de direitos perante a sociedade. De acordo com Pereira (2015, p.07) citando a ONU/UNICEF de 1989, na Constituição Federal Brasileira de 1988 no art. 84, inciso XXI:

“a criança terá ampla oportunidade para brincar e divertir-se, visando os propósitos mesmos da sua educação; a sociedade e as autoridades públicas empenhar-se-ão em promover o gozo deste direito (Art. 7º)”; e na Convenção das Nações Unidas sobre os Direitos das Crianças, aprovada pela ONU em 20 de novembro de 1989 e oficializada como carta magna internacional, da qual o Brasil também foi signatário: “os Estados reconhecem à criança o direito ao repouso e aos tempos livres, o direito de participar em jogos e atividades recreativas próprias da sua idade, de participar livremente na vida cultural e artística (Art. 31)”.

A partir de estudos de psicólogos, psicopedagogos e historiadores a concepção de ludicidade tem mudado e melhorado cada vez mais com o passar dos anos, a seguir nesta pesquisa um capitulo sobre a concepção de ludicidade pedagógica.

3 - CONCEPÇÂO DE LUDICIDADE

A primeira infância é a idade mais especial do ser humano, pois essa é uma fase de desenvolvimento social, cultural, político e histórico. A criança nasce sem nenhuma concepção de maldade, crueldade, política, religião, crenças e construções sociais históricas e culturais. Ou seja, esse Ser pode ser moldado de acordo com o meio que a cerca.

As concepções sociais de mundo e valores são inseridos na criança conforme

a sociedade que a cerca, dessa forma tais concepções vão influenciar diretamente em suas vidas. São esses anos iniciais de sua infância que vão moldá-los para a vida adulta como ser cidadão de uma sociedade. Oliveira (2002, p.135) enfatiza bem essa fase inicial da vida humana:

A experiência de conhecer crianças pequenas é muito interessante. Elas demonstram agir com inteligências e chamam nossa atenção pelas coisas que fazem, pelas perguntas que nos trazem. Desde seu nascimento, o bebê é confrontado não apenas com as características físicas de seu meio, mas também com o mundo de construção materiais e não materiais elaboradas pelas gerações precedentes, das quais, de início, ele não tem consciência. Essas construções comportam dimensões objetivas (formas ou obras) e dimensões representativas, codificadas especialmente pelas palavras das línguas naturais, plenas de significações e de valores contextualizados.

A infância é uma preparação para a vida adulta, todas as experiências sociais e culturais experimentadas e vividas nessa fase serão de grande importância para seu desenvolvimento como homem ou mulher na sociedade. Ou seja, a vida infantil é apenas uma via de acesso muito importante para a vida adulta, Gusso e Schuartz (2015, p.03) nos diz muito sobre essa fase de desenvolvimento e aprendizagem:

As crianças aprendem com as relações, essas imbuídas de valores e crenças, as quais caracterizam seu meio, gerando modificações de comportamento. A experiência com o outro de alguma forma influencia diretamente vida da criança. Ao interagir com o meio, a criança torna-se um ser ativo, que constrói estruturas mentais, explora o ambiente, tem autonomia própria, e é capaz de superar desafios para conquistar seu espaço.

O que se pretende mostrar com tais constatações é que a aprendizagem se dá de forma natural ao ser humano, crianças absorvem muitas informações no seu dia a dia, elas são como esponjas, todas as experiências sociais sejam elas boas ou não são absorvidas pelos pequenos de forma que tais vivências formem a sua personalidade e seu caráter como um ser social. É importante lembrar que cada criança tem seu próprio ritmo de aprendizagem e esse desenvolvimento cognitivo e físico não precisa estritamente corresponder a uma idade cronológica.

Durante o processo de aprendizagem infantil o lúdico faz o papel principal como auxiliador de desenvolvimento, segundo Piaget (1967) “desenvolvimento da criança acontece através do lúdico. Ela precisa brincar para crescer, precisa do jogo como forma de equilibração com o mundo”.

Para Maluf: “... É importante a criança brincar, pois ela irá se desenvolver permeada por relações cotidianas, e assim vai construindo sua identidade, a imagem de si e do mundo que a cerca” (2003, p. 20). A brincadeira para a criança é algo sério, visto que eles se empenham em desenvolver tal tarefa de forma assertiva, sendo assim o brincar torna-se uma tarefa cotidiana de aprender e reaprender de forma lúdica e criativa. Citando Maluf novamente, para a autora brincar é: comunicação e expressão, associando pensamento e ação; um ato instintivo voluntário; uma atividade exploratória; ajuda às crianças no seu desenvolvimento físico, mental, emocional e social; um meio de aprender a viver e não um mero passatempo (2003, p. 17).

Os jogos e as brincadeiras podem e devem ser utilizados como mecanismos de aprendizagem de inúmeras formas e temas variados, através deles é possível ensinar regras, prazos, educação, honestidade e cooperação. Quanto mais a criança brinca, mais ela aprende. É necessário que as brincadeiras estejam alinhadas as necessidades de cada individuo de forma a melhorar sem entendimento cognitivo e social de mundo. Segundo Almeida (Apud Prado e Batista, 2017, p. 5):

A brincadeira se caracteriza por alguma estruturação e pela utilização de regras. A brincadeira é uma atividade que pode ser tanto coletiva quanto individual. Na brincadeira a existência das regras não limita a ação lúdica, a criança pode modificá-la, ausentar-se quando desejar, incluir novos membros, modificar as próprias regras, enfim existe maior liberdade de ação para as crianças.

De acordo com Gomes o lúdico é uma forma de construção social e de linguagem, é através dele que as crianças aprendem e se expressam:

(O lúdico é uma) Expressão humana de significados da/na cultura referenciada no brincar consigo, com o outro e com o contexto. Por essa razão, o lúdico reflete as tradições, os valores, os costumes e as contradições presentes em nossa sociedade. Assim, é construído culturalmente e cercado por vários fatores: normas políticas e sociais, princípios morais, regras educacionais, condições concretas de existência. Como expressão de significados que tem o brincar como referência, o lúdico representa uma oportunidade de (re) organizar a vivência e (re) elaborar valores, os quais se comprometem com determinado projeto de sociedade. (GOMES, 2004, p.145-146)

Aprender não é algo que deve ser forçado ou pressionado, pelo contrário deve ser algo natural e inerente ao ser humano, Amaral (2008, p.103) nos expõe sobre a forma orgânica da aprendizagem:

Aprender é uma necessidade orgânica, é social para a criança, por que tanto seus poderes devem ser traduzidos em seus equivalentes sociais, como o objetivo deve permitir através de sua conotação fortemente socializadora, a manifestação orgânica potencial da criança.

De fato, a criança necessita de ajuda para entender e caminhar de uma melhor forma nas vias da aprendizagem, ou seja, sendo a aprendizagem um processo de desenvolvimento humano e social, este ser necessita de ajuda para aprender, e é quando entra adulto, sendo ele professor ou membros da família (responsáveis legais).

Educar deveria ocorrer em um ambiente o mais natural possível, em um clima de disciplina estrita, mas amorosa, e pôr em ação o que a criança já possui dentro de si, contribuindo para o desenvolvimento do caráter infantil. Destacou ainda o valor educativo do trabalho manual e a importância de a criança desenvolver destreza prática (TEIXEIRA, 1995, apud COSTA, MARTINS, SANTOS, 2015 p.05).

O filosofo Jean Jacques Rousseau (1712-1778) elaborou uma proposta de aprendizagem educacional que era contra qualquer tipo de pressão que violasse a liberdade de aprender do individuo de forma natural, para ele a educação deveria ser feito de forma natural e livre dentro do âmbito familiar e não de responsabilidade de terceiros.

Revolucionou a educação de seu tempo ao afirmar que a infância não era apenas

uma via de acesso, um período de preparação para a vida adulta, mas tinha valor em si mesma. Caberia ao professor afastar tudo o que pudesse impedir a criança de viver plenamente sua condição. Em vez do disciplinamento exterior, propunha que a educação seguisse a liberdade e o ritmo da natureza, contrariando os dogmas religiosos da época, que preconizavam o controle dos infantes pelos adultos (NISBET, 1992, apud COSTA, MARTINS, SANTOS, 2015 p.05).

O psicólogo Lev Vygotsky (1896-1934) também desenvolveu estudos relacionados ao lúdico e aprendizagem: em suas concepções sócio-interacionistas pressupõem que, partem do pressuposto de que a criança aprende e desenvolve suas estruturas cognitivas ao trabalhar com jogos de regras. O brincar promove o desenvolvimento, porque estão inerentes as aprendizagens. E isto ocorre porque ao brincar de forma dirigida, passam a lidar com regras que permitem a compreensão do conjunto de conhecimentos vinculados socialmente, permitindo novos elementos para apreender os conhecimentos futuros. (BATISTA, PRADO, 2017. p.12)

Vygotsky trabalhava os estudos lúdicos junto à aprendizagem infantil pelo mesmo caminho que uma vez Rousseau andou, dizendo que aprender era natural do ser humano, porém ao contrario do filosofo suíço, Vygotsky apostava na aprendizagem lúdica dirigida, de forma que as crianças fossem encaminhadas em suas brincadeiras e jogos pelos adultos.

A criação de uma situação imaginária não é algo fortuito na vida da criança; pelo contrário, é a primeira manifestação da emancipação da criança em relação às restrições situacionais. O primeiro paradoxo contido no brinquedo é que a criança opera com um significado alienado em uma situação real. O segundo é que, no brinquedo, a criança segue o caminho do menor esforço- ela faz o que mais gosta de fazer, porque o brinquedo está unido ao prazer- e, ao mesmo tempo, ela aprende a seguir os caminhos mais difíceis, subordinando-se às regras e, por conseguinte, renunciando ao que ela quer, uma vez que a sujeição a regras e a renuncia à ação impulsiva constitui o caminho para o prazer no brinquedo. (VYGOTSKY, 1984, p.113)

Kishimoto (1994, p. 43) comenta esta referencia de Vygotsky sobre a relação entre o imaginário infantil e o que é real e palpável.

Há dois elementos importantes na brincadeira infantil: a situação imaginária e as regras. Em uma ponta encontra-se o jogo de papéis em regras implícitas, e em outra, o jogo de regras com regras explícitas. Há um processo que vai de situações imaginárias explicitas, com regras implícitas, às situações implícitas com regras explícitas.

De acordo com Costa, Martins e Santos (2015, p. 08):

Muitos trabalhos com jogos de regras foram inspirados no construtivismo de Piaget, para compreender a estrutura cognitiva das crianças, bem como favorecer os processos construtivos do pensamento e a aprendizagem de forma geral.

Dessa forma, por meio da ludicidade, segundo Piaget (1998), a criança organiza e pratica regras, elabora estratégias e cria procedimentos a fim de vencer as situações-problemas referentes aos aspectos afetivo-sociais e morais, pelo fato de exigir relações de reciprocidade, cooperação e respeito mútuo.

Sendo assim o brincar eleva o desenvolvimento social e cognitivo infantil, e através de estudos feitos por grandes pensadores, filósofos e pedagogos que pode- se desenvolver formas, brincadeiras, brinquedos e jogos para a construção de uma forma saudável de desenvolver os conceitos desejados de maneira dirigida pelo professor.

4- A IMPORTANCIA DA LUDICIDADE NA PRIMEIRA INFANCIA

Quando o aprendizado se dá de forma prazerosa, proporciona uma melhor relação dos saberes e conteúdos tornando-os mais fáceis de serem absorvidos pelo cérebro, aprender brincando melhora a capacidade cognitiva do ser humano, este tipo de aprendizado é fundamental e de suma importância na vida da criança em sua primeira infância.

De acordo com Kishimoto (1996, p.32): “A brincadeira consiste em uma atividade de simulação que reforça o significado da vida cotidiana, enquanto processo assimilativo participa do conteúdo da inteligência, á semelhança da aprendizagem”.

O lúdico é uma expressão da criança, mesmo de forma impensada a criança exerce por conta própria atividades lúdicas. Segundo Teixeira (1995, p.56), o lúdico apresenta dois elementos que o caracterizam: o prazer e o esforço espontâneo. Como mostra Rossini (2003, p.11): “... aprender tem que ser gostoso... a criança aprende efetivamente quando relaciona o que aprende com seus próprios interesses.”

Quando a criança brinca, ela cria uma situação imaginária, sendo esta uma característica definidora do brinquedo em geral. Nesta situação imaginária, ao assumir um papel a criança inicialmente imita o comportamento do adulto tal como ele observa em seu contexto (CERISARA, 2008, p.130).

Um ponto relacionado à afetividade e a ludicidade, é que primeiramente a criança necessita de afeto, é a sua primeira necessidade psicológica após as necessidades físicas de se alimentar e se limpar. O afeto é caracterizado pelo cérebro como uma emoção que não pode ser controlada pela criança, se ela ama, ama demais e se não gosta de tal coisa, passa a ter asco de tal. Segundo Dantas2 (1990, p.10) a “afetividade designa [...] os processos psíquicos que acompanham as manifestações orgânicas da emoção. A afetividade pode bem ser conceituada como uma das formas de amor”.

É muito natural ver uma criança que se sente incomodada com certas situações ou pessoas, e cabe ao adulto instruir de forma correta como reagir a essas situações ou mudar o pensamento infantil a cerca delas.

(...) participam os seguintes aspectos do chamado “conjunto funcional afetividade”: emoção, sentimento e paixão. Estes três resultam de fatores orgânicos e sociais, que correspondem, respectivamente, à ativação fisiológica, à ativação representacional e do autocontrole, tendo os seguintes significados:

Emoção: É o recurso de ligação entre o mundo físico e cultural. Compõe sistemas de atitudes percebidas pela expressão corporal, de forma que são estabelecidos padrões para a alegria, o medo, a tristeza, a raiva, etc. A emoção estimula o desenvolvimento cognitivo e incentiva mudanças que tendem a uma diminuição deste sentimento.

Sentimento: É a expressão representacional da afetividade, não implicando em relações diretas como na emoção. O senti-

mento tende a reprimir, a impor controles que quebrem a potência da emoção. O indivíduo adulto tem mais facilidades em expressá-lo, através da observação, das expressões nas horas oportunas, da tradução de seus motivos e circunstâncias.

Paixão: Revela o aparecimento do autocontrole como condição para dominar uma situação. Para isso, configura a situação, o comportamento, de forma a atender às necessidades afetivas. (ALMEIDA e MAHONEY 2004, p.17)

Dessa forma ao permitir a interação entre a criança e o brincar cria-se um laço de afetividade com a brincadeira, de acordo com Kishimoto (1996, p.39):

2 DANTAS, Heloysa. A infância da razão. São Paulo: Editora Manole, 1990.

Ao permitir à ação intencional (afetividade), a construção de representações mentais (cognição), a manipulação de objetos e o desempenho de ações sensório motor (físico) e as trocas e interações, o jogo contempla várias formas de representação da criança ou suas múltiplas inteligências, contribuindo para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil.

Assim como o afeto ativa áreas de prazer o cérebro, o brincar também o faz. Durante a brincadeira, experimenta-se uma onda de sentimentos de prazer e realização diante de novas possibilidades de inventar e criar coisas. Além do brincar ser algo prazeroso é também, uma atividade séria capaz de despertar e desenvolver a personalidade destes pequenos seres. Durante os jogos a criança se auto afirma como pessoa, ela também desenvolve habilidades motoras, o entendimento e cumprimento de regras, a cooperação, comunicação e socialização. Segundo Vygotsky (1991, p.122):

"É na atividade de jogo que a criança desenvolve o seu conhecimento do mundo adulto e é também nela que surgem os primeiros sinais de uma capacidade especificamente humana, a capacidade de imaginar (...). Brincando a criança cria situações fictícias, transformando com algumas ações o significado de alguns objetos."

As brincadeiras infantis por mais lúdicas que sejam sempre existem regras, sejam elas pré-formuladas por adultos ou formuladas pelas próprias crianças. Ou seja, no mundo do faz de conta a criança testa e desenvolve suas habilidades como ser humano. Quando uma criança brinca de fazer compras ou de família, ela usa as regras sócias e de convivência para embasar a sua brincadeira, coloca suas compras na cestinha, paga com dinheiro (mesmo que o dinheiro não exista ou que não saiba contar), a criança usa todo seu pré- conhecimento sobre o tema para executar em suas brincadeiras. Segundo Kishimoto (2001, p. 31) o brincar possui duas funções básicas:

1. Função lúdica quando propicia diversão, prazer e até desprazer, quando escolhido voluntariamente e; 2. Função educativa, o brinquedo ensina qualquer coisa que complete o individuo em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo.

Por fim, a brincadeira é um universo particular infantil, os adultos são permitidos entrar e interagir, porém são os pequenos que ditam as regras e transformam-nas em seu mundo particular de contos de fadas onde podem ser qualquer pessoa e estar em qualquer lugar.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conclui-se que o ato de brincar não é um mero desgaste de energia ou passatempo, mas sim uma forma de aprender com o meio e as regras do jogo. Este ato trabalha a criatividade e a visão de mundo da criança, pois esta cria cenários e situações em sua mente e os põem em pratica ao brincar.

A construção da brincadeira vem cheia de um desenvolvimento cognitivo da criança, são regras, personagens, cenários e um mundo mágico com toques de realidade onde a criança é o produtor de conteúdo, ou seja, esta criança é o principal sujeito produtor da sua brincadeira, trabalhando assim o desenvolvimento cerebral afetando o meio social na qual ela convive podendo usar essa brincadeira como escudo para se esconder de qualquer tipo de problema pessoal, medos ou angustias ou criar um mundo totalmente seu onde a vaidade predomina, sendo reis, rainhas, princesas entre outros.

Como sujeito responsável pelo desenvolvimento infantil em sala de aula o professor precisa estar preparado para trabalhar a brincadeira e os brinquedos de forma que as crianças consigam assimilar os conteúdos que estão trabalhando no momento, ou seja, uma brincadeira dirigida com regras específicas de convivência como o uso de etiquetas (por favor, obrigada, de nada, licença, bom dia, boa tare, boa noite) necessita ser previamente bem preparada a fim de que as crianças aprendam de forma lúdica propiciando assim uma melhor assimilação deste ou de outros conteúdos.

É durante o jogo que a criança se auto afirma como pessoa, pois no jogo ela está no seu mundo, não é um mero passatempo é uma atividade que os pequenos levam muito a sério como algo real, por este motivo é preciso que o professor como direcionador da brincadeira esteja atento ao ato de brincar e saiba como redirecionar as brincadeiras e jogos certos para cada momento.

Para finalizar, a ludicidade é algo inerente ao ser humano em seus primeiros anos de vida, e por esse motivo deve ser compreendida e trabalhada pelos adultos a fim de desenvolver a afetividade, cognição, criatividade, personalidade e habilidades sociais das crianças, este trabalho deve ser feito de forma planejada em sala da aula por professores para que consiga-se obter os objetivos pretendidos.

LUDIC AS A MAIN LEARNING CHILDHOOD LEARNING INSTRUMENT

ABSTRACT

This article aims to analyze the importance of ludic pedagogy activity in the learning of children in their early childhood. Through playful practice the child learns in a pleasant and interconnected way with the world, since playful activities are the child's natural impulses, thus being impulses of the human being himself. This article intends to address the historical concept of playfulness and mainly to address the importance of playing in child development. It discusses what the child's view was like as a person within a society that saw him or her as a small adult who was not respected within its limits and how that view has changed over the years and the emergence of new technologies and media. When playing, the child creates a bond of affection with the moment, with play, thus enabling a better interaction between the concepts developed in the game and thus making learning a form of pleasure.