educacao_decreto.pdf> Acesso em

18.mar/21.

BRASIL. PNAIC Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa: Organização do Trabalho Pedagógico. Apresentação. Ministério da Educação, Secretaria de

Educação Básica, Diretoria de apoio à Gestão Educacional. Brasília: MEC/SEB, 2014.

BROUGÈRE, Gilles. A criança e a cultura lúdica. In: KISHIMOTO T.M. (Org). O brincar e suas teorias. São Paulo: Pioneira, 2002.

KISHIMOTO, t. o JOGO E A EDUCAÇÃO INFANTIL. KISHIMOTO, T (Org). Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo: Cortez, 2003.

LIPPMANN, Luciane. Ensino da Matemática. Curitiba, PR: IESDE Brasil, 2009. FREITAS, D.; VILLANI, A. Formação de professores de Ciências: um desafio sem limites. Investigações em Ensino de Ciências, v. 7, n. 3, pp. 215-230, 2002.

NACARATO, A. M.; MENGALI, B. L. S.; PASSOS, C. L. B. A Matemática nos anos Iniciais do ensino fundamental: tecendo fios de ensinar e do aprender. Belo Horizonte: Autêntica, 2009.

NACARATO, Adair Mendes; PASSOS, Carmen Lúcia Brancaglion; CARVALHO, Dione Lucchesi de. Os graduandos em pedagogia e suas filosofias pessoais frente à matemática e seus ensino. Zetetiké, vol. 12, nº 21, jan./jun. 2004, p. 8-33.

SÃO PAULO. Secretaria Municipal de Educação. Diretoria de Orientação Técnica. Orientações curriculares e proposições de expectativas de aprendizagem para o ensino fundamental: ciclo I / Secretaria Municipal de Educação – São Paulo: SME /DOT, 2007.

A FUNÇÃO DAS BRINCADEIRAS NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL

LÚDICO COMO FERRAMENTA DE RECONHECIMENTO DO MUNDO

IARA MARIA OLIVEIRA

RESUMO

No presente trabalho pretendemos dar conta de uma prática de Ensino-Aprendizagem Significativa, que incorpore o jogo no ambiente escolar como uma experiência lúdica de caráter socializante, entendendo-o como um elemento que favorece o desenvolvimento de valores e permite o autoconhecimento, regulação e aprendizagem. Essa prática tem a vantagem adicional de poder ser aplicada em qualquer área. Esse processo contribui para o enriquecimento pessoal dos professores, pois permite explorar as possibilidades metodológicas do trabalho em equipe. Para a Educação Infantil, o termo jogo é usado em vários contextos relacionados às formas exploratórias de aprendizagem, isso expressa uma estreita relação entre os jogos e aprendizagem. Da mesma forma é feita uma distinção entre os arranjos moderados de aprendizagem e fases de jogo livre, sempre com referência aos aspectos especiais (propósito e motivação).

PALAVRAS-CHAVE: Educação; Lúdico; Brincadeiras; Desenvolvimento.

INTRODUÇÃO

A brincadeira tem um papel fundamental no desenvolvimento integral das crianças. A pedagogia moderna utiliza-o para fins educacionais, pois é um elemento motivacional que torna o aprendizado mais agradável e fácil. É o princípio de ensinar pelo deleite, máxima que surgiu após a descoberta de que as crianças aprendem melhor e mais rápido se o fizerem de forma divertida e sem stress.

Mas o jogo não é apenas um simples recurso didático, hoje ele se tornou um objetivo educacional por si só. O jogo não precisa necessariamente ser instrumentalizado, basta à criança brincar associando a prática à vontade para aprender. É importante ter em mente que adultos e crianças aprendem com o jogo, brincamos para aprender desde muito cedo. A brincadeira é uma atitude que caracteriza quase todas as atividades infantis, diretamente relacionadas ao crescimento e maturação da criança pelos seguintes motivos: se sente bem e se expressa livremente, interage socialmente com outras pessoas e em grupo, adquire responsabilidades e julgamento, integra-se ao mundo adulto, conhece características de sua própria cultura, transforma a realidade e explora o mundo ao seu redor, bem como, desenvolve a imaginação e a criatividade.

A atividade lúdica contribui para o desenvolvimento de alguns aspectos fundamentais da personalidade da criança, dentre os quais, físico-motor, que aumenta a força e o desenvolvimento muscular, além de ajudar na sincronização dos movimentos, melhorando a precisão gestual e a linguagem, intelectual, responsável por facilitar a compreensão de situações, a antecipação de acontecimentos, a resolução de problemas e o desenvolvimento de estratégias. O criativo tem a capacidade de estimular a imaginação, o pensamento simbólico e desenvolve habilidades manuais, ao que concerne o emocional, promove a assimilação e o amadurecimento das situações vividas, ajudando a superar as de natureza traumática, no campo social, aprende as regras de convivência e participar de situações imaginárias criadas e mantidas coletivamente e no âmbito cultural, imita modelos de referência do contexto social em que se desenvolve o cotidiano, que dependerá de fatores como a área geográfica, as condições climáticas ou o período histórico.

A metodologia da maioria das creches hoje tende a uma pedagogia mais livre, que não force as crianças no seu desenvolvimento, mas usa os jogos e as atividades lúdicas como principal ferramenta para o desenvolvimento da sua inteligência. O jogo é uma atividade natural, livre e espontânea, atua como elemento de equilíbrio em qualquer idade, pois tem um caráter universal, pois perpassa toda a existência humana, o que requer o jogo em todos os momentos como parte essencial do seu desenvolvimento harmonioso; brincar é uma opção, uma forma de ser, de estar diante da vida e, no contexto escolar, contribui para a expressão, criatividade, interação e aprendizagem de crianças e adultos.

Quando as dinâmicas do jogo fazem parte dos espaços de aprendizagem, elas transformam o ambiente, trazendo benefícios para o professor e para os alunos durante as aulas. O tempo passa entre risos, textos e jogos; todos os dias lendo, somando, subtraindo e multiplicando experiências de aprendizagem. Os jogos inspiram os alunos a pensar, criar e recriar com atividades

que contribuam para o desenvolvimento da atenção e da escuta ativa, o seguimento das instruções e o compromisso com o cumprimento das regras, para, desta forma, compreender na experiência e convivência, em ação e correção.

Os jogos podem ser oportunidades para entrar no maravilhoso mundo do conhecimento. No contexto da sala de aula, muitas vezes acontece que alguns alunos apresentam dificuldades de interação durante sua aprendizagem, que se evidenciam nos processos de atenção, concentração e comportamento durante as atividades. Com a utilização de jogos e a implementação de atividades dinâmicas de impacto, é possível melhorar substancialmente esses processos.

Junto com os alunos, é importante examinar formas de integrar elementos marcantes e representativos de desafios, que os ajudem na assimilação de conhecimentos e na interação com colegas e professores, buscando obter melhores resultados acadêmicos e relacionais. Além disso, jogos de tabuleiro, movimento e competição são propostos para apoiar a atividade da equipe, enfatizando o respeito às regras, pois no jogo também se desempenham papéis e se superam conflitos e dificuldades, se trabalha e se cria estratégias, habilidades e talentos são descobertos e conflitos que eventualmente surgem no espaço social são superados.

ENTRE A EXPERIÊNCIA LÚDICA E A PRÁTICA PEDAGÓGICA

A utilização de jogos durante as aulas, aliada a uma intervenção lúdico- pedagógica, permitirá ter uma estratégia que desperte o interesse comum de crianças e jovens, que pode ser utilizada como recurso metodológico para desenvolver diferentes temáticas em todas as aulas. É nesse sentido que ao nos referirmos a métodos e pedagogias, afirmamos que a utilização de recursos como os jogos serve para desenvolver todo tipo de competências e habilidades nos alunos.

“Brincar está umbilicalmente ligado ao ser humano desde que existe sobre a terra e de forma manifesta logo ao raiar da vida de cada indivíduo, muita dela por aí começando então a trilhar os caminhos da integração social.” (SILVA, 2010, p. 1).

O brincar como recurso em sala de aula, utilizado para desenvolver comportamentos e habilidades adequadas nos alunos, não só auxilia na aquisição de conhecimentos e no desenvolvimento de habilidades, mas também contribui para a comunicação, motivação para a tomada de decisões, bem como resolver dificuldades que surgem durante a interação com outros alunos.

“É no ato de brincar que a criança estabelece os diferentes vínculos entre características do papel assumido, suas competências e as relações que 26 possuem com outros papéis, tomando consciência disto e generalizando para outras situações.” (BRASIL, 1998, p. 27).

Brincar é uma atividade naturalmente feliz que desenvolve plenamente a personalidade do homem e, em particular, sua capacidade criativa. Como atividade pedagógica, tem um caráter didático marcado e cumpre os elementos intelectuais, práticos, comunicativos e avaliativos de forma lúdica.

Deste ponto de vista, brincar não é

apenas uma atividade naturalmente feliz, mas uma opção no desenvolvimento de competências, aptidões e potencialidades, utilizadas para abordar os diferentes temas das aulas, não só do brincar pela brincadeira ou apenas por diversão, mas também em busca de um objetivo específico de aprendizagem.

"Ensinar por meio de jogos é um caminho para o educador desenvolver aulas mais interessantes, descontraídas e dinâmicas, podendo competir em igualdade de condições com os inúmeros recursos a que o aluno tem acesso fora da escola, despertando ou estimulando sua vontade de frequentar com assiduidade a sala de aula e incentivando seu desenvolvimento no processo de ensino e aprendizagem, já que aprende e se diverte, simultaneamente." (SILVA, 2004, p.26).

O ambiente lúdico em sala de aula transforma o discurso vertical e distanciado, alterando o sistema de relacionamento, pois intervém nas tensões e contradições, que são superadas durante o desenvolvimento dos jogos. Portanto, é necessário avaliar o uso dessa ferramenta em sala de aula quanto às vantagens que oferece para melhorar os resultados acadêmicos e promover a convivência amigável.

O jogo, como um novo componente da sala de aula, implementado a partir de objetivos específicos como concentração, atenção e convivência, dinamiza as relações de aprendizagem, reforça conceitos e mostra o conhecimento da equipe. Quanto à sua prática, deve-se estabelecer o uso de categorias, para as quais é necessário realizar diagnósticos, como construírem instrumentos, monitorar e, em geral, tratar de tudo o que implica a ação participativa, que é um processo metodológico de grande importância no trabalho educativo, pois nos permite programar métodos e analisá-los durante a sua aplicação.

"[...] As crianças desenvolvem a sua imaginação sistematicamente a partir do que observam, experimentam, ouvem e interpretam da sua experiência vital, ao mesmo tempo em que as situações que imaginam lhes permitem compreender o que observam, interpretando novas situações e experiências de modo fantasista, até incorporarem como experiência vivida e interpretada." (SARMENTO, 2002, p.12)

Quanto à comunicação, o jogo permite mudanças nos rumos e interações dos alunos. A distribuição dos grupos de trabalho para estabelecer dinâmicas diferenciadas entre meninos e meninas. A criação de novas regras e o respeito por elas durante os jogos, a expectativa e o riso dos alunos, estabelece um grau de proximidade e confiança que lhes permite aceitar correções dos colegas e corrigi-los de um ambiente mais natural, dessa forma, a brincadeira incentiva comportamentos amigáveis.

No entanto, é necessário lembrar que para que este tipo de metodologia tenha um maior impacto, é importante que a sua implementação ocorra em diferentes áreas, ou integrando diferentes áreas numa atividade comum. Além disso, é conveniente que o aluno participe da construção e adaptação dos jogos, com regras e instruções claras, para que seja ele quem aprenda brincando.

A experiência de trabalhar em sala de aula com elementos lúdicos, como jogos de tabuleiro permitam desenvolver reflexões sobre a prática docente, visto que durante o processo e seu acompanhamento é realiza-

da uma troca de conhecimentos e experiências que o permita. É importante também observar a comunicação entre os participantes, assim como a cooperação e o respeito às regras previamente acordadas, as quais foram aceitas, aplicadas e valorizadas. Ao mesmo tempo, os avanços no processo de socialização dos alunos.

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA FORMAÇÃO DO SUJEITO

Aprender através do brincar é um termo usado em educação e psicologia para descrever como uma criança pode aprender a compreender o mundo ao seu redor. Por meio do brincar, as crianças podem desenvolver habilidades sociais e cognitivas, amadurecer emocionalmente e ganhar a autoconfiança necessária para se envolver em novas experiências e ambientes.

"Os primeiros anos de vida são decisivos na formação da criança, pois se trata de um período em que ela está construindo sua identidade e grande parte de sua estrutura física, afetiva e intelectual. Sobretudo nesta fase, deve- se adotar várias estratégias, entre elas as atividades lúdicas, que são capazes de intervir positivamente no desenvolvimento da criança, suprindo suas necessidades biopsicossociais, assegurando-lhe condições adequadas para desenvolver suas competências." (MALUF, 2009. p.13)

As principais formas que as crianças pequenas aprendem incluem brincar, estar com outras pessoas, ser ativo, explorar e novas experiências, conversar consigo mesmo, comunicar-se com outras pessoas, enfrentar desafios físicos e mentais, mostrar-se como fazer coisas novas, praticar e repetir habilidades e ter Diversão.

"O fato de a criança, desde muito cedo, poder se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde representar determinado papel na brincadeira faz com que ela desenvolva sua imaginação. Nas brincadeiras as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação e da utilização e experimentação de regras e papéis sociais." (BRASIL, 1998, p. 22).

As crianças não apenas desfrutam de brincadeiras, mas também se beneficiam dela de muitas maneiras, assim, a importância do brincar. Abaixo estão explicações baseadas em pesquisas sobre a importância do jogo e como incorporar o jogo na sala de aula da primeira infância. O brincar pode ser um termo vago no mundo educacional porque sua definição não é clara, especialmente quando se coloca no contexto de uma sala de aula. A brincadeira pode ser definida como qualquer coisa que uma criança faça dentro do contexto social e, às vezes, é definida como apenas tempo

livre. Existem definições confusas e conflitantes, mas existem duas formas seguras

de brincar no contexto da educação, jogo e brincadeiras guiadas ou estruturadas. Grande parte da confusão em torno da definição de brincar está relacionada ao fato de que na literatura de desenvolvimento infantil o termo brincar é frequentemente usado para rotular a maioria das formas de comportamento social e não social das crianças, independentemente de ser ou não brinca-

deira.

"Do ponto de vista teórico, possibilita-nos compreender os processos e estruturas psicológicas graças às quais o ser humano produz conhecimento; do ponto de vista prático, possibilita-nos analisar criticamente as situações que são mais favoráveis para isso. Jogos regras e de construção são essencialmente férteis o sentido de criarem um contexto de observação e diálogo, dentro dos limites da criança, sobre processos de pensar e construir conhecimentos." (MACEDO; PETTY; PASSOS, 2005. p, 121)

O brincar é essencial para o desenvolvimento porque contribui para o bem-estar cognitivo, físico, social e emocional das crianças e jovens. Brincar é a ferramenta que as crianças usam para aprender sobre o mundo e a sociedade. Através do brincar, suas necessidades sociais e cognitivas podem ser atendidas e desenvolvidas. Brincar é o modo como as crianças interagem com este mundo e criam experiências para entender a sociedade e as interações humanas. Sua prática permite que as crianças criem e explorem um mundo que podem dominar, conquistando seus medos enquanto exercem papéis adultos, às vezes em conjunto com outras crianças ou cuidadores adultos. O jogo ajudará as crianças a se tornarem solucionadoras de problemas auto eficientes, porque durante as brincadeiras, as crianças criam e resolvem seus próprios problemas. Quando uma criança é solicitada a resolver um problema acadêmico ou da vida real, ela poderá usar as habilidades que pratica durante o jogo para encontrar uma solução.

NOVAS COMPETÊNCIAS ATRAVÉS NO LÚDICO

O evidente auxílio que o brincar proporciona às crianças, no que tange desenvolver novas competências que levam a uma maior confiança e à resiliência de que precisam para enfrentar os desafios futuros, contribui para o desenvolvimento global da criança. Através de sua prática explora-se a criatividade, habilidades físicas e cognitivas são refinadas e fortalecidas. Usar o brincar como uma ferramenta para ensinar em sala de aula na primeira infância trará uma abordagem holística ao conteúdo e ajudará a desenvolver cada parte de cada criança. Permite que as crianças usem sua criatividade enquanto desenvolvem sua imaginação, destreza e força física, cognitiva e emocional. Brincar é importante para o desenvolvimento saudável do cérebro atuando como um elemento essencial nos programas para a primeira infância, pois proporciona às crianças a oportunidade de expressar suas ideias e sentimentos, simbolizar e testar seus conhecimentos sobre o mundo e adquirir apoio efetivo aprendizagem.

Através do brincar, as crianças podem sintetizar e internalizar as informações que aprenderam. Depois de ensinar uma lição, deixar as crianças brincarem irá ajudá- las a colocar as informações que acabaram de aprender em situações imaginárias do "mundo real". Se o plano não puder ser usado nas aulas para ensinar o conteúdo, é importante usá-lo depois que o conteúdo for ensinado para ajudar as crianças a internalizar o que acabaram de aprender.

As crianças integram tudo o que sabem em todos os domínios quando jogam, tudo se torna valioso para crianças pequenas, principalmente como meio de aprendi-

zado.

A fim de programar o jogo de forma estruturada e eficaz, ele deve ter um lugar no currículo. Há muitos benefícios na construção do currículo em jogo. Em primeiro lugar, garante que o conteúdo seja adequado ao desenvolvimento. Em seguida, cria diferenciação para os alunos. Isso ocorre porque o jogo é determinado pelos alunos. Os alunos decidem o que querem aprender ou como aprenderão através do jogo. Uma maneira de garantir que as atividades de educação sejam adequadas ao desenvolvimento e com conteúdo rico é através do desenvolvimento de um currículo que se baseia nas brincadeiras das crianças. O brincar tem um impacto positivo nos alunos em seu desenvolvimento, portanto, deve ser uma grande parte do currículo nas escolas. Quando as crianças são capazes de selecionar o que aprendem, elas estarão mais engajadas e capazes de obter as informações.

"[...]No brinquedo, a criança sempre se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além do seu comportamento diário; no brinquedo é como se ela fosse maior do que ela é na realidade. Como no foco de uma lente de aumento, o brinquedo contém todas as tendências do desenvolvimento sob forma condensada, sendo ele mesmo uma grande fonte de desenvolvimento." (VIGOTSKI, 2007, p.134).

O brincar permite que as crianças pequenas selecionem seu aprendizado, especialmente se isso facilitar a obtenção de uma ampla gama de metas de desenvolvimento; portanto, deve ser um componente vital no currículo de educação infantil. As experiências de brincadeira das crianças os ajudam a aprender conceitos e habilidades acadêmicas. Um programa efetivo de estudos por meio do lúdico oferece às crianças o ambiente apropriado para que elas se tornem membros produtivos de uma sociedade democrática. As crianças podem representar papéis em diferentes posições políticas. As crianças podem ter eleições e oportunidades de voto, também visam ensinar as crianças sobre interação social, cultura e vida doméstica. As crianças poderiam ter um lugar para brincar de casinha e assumir papéis familiares. Existem muitas ideias diferentes para o currículo.

TRABALHANDO A LINGUAGEM NO CONTEXTO DAS PRÁTICAS EDUCATIVAS

O desenvolvimento da linguagem é outro elemento que percebemos aqui pois, a linguagem se desenvolve por meio de contextos culturais e sociais. Muitos desenvolvimentos na linguagem ocorre no contexto social. Portanto, quando as crianças brincam juntas, elas estão praticando suas habilidades linguísticas e se desenvolvendo mais. O currículo de idiomas e alfabetização pode ser integrado em todas as áreas. Se houver uma abordagem baseada em investigação para o ensino de ciências, a brincadeira também será incorporada através de uma abordagem baseada na investigação, as crianças podem explorar e brincar para encontrar as respostas para suas próprias perguntas sobre esse mundo natural. Permitir que as crianças usem materiais no ambiente para experimentá-las e jogá-las ajudará a aprender sobre os conceitos matemáticos de maneira natural. Além disso, a criação de experiências como cozinhar, medir, construir, etc., em um ambiente de jogo, aprimora seu desenvolvimento matemático.

"Igualmente, no brincar relacionado

ao letramento, é o evento do faz-de-conta que determina a natureza da resposta letrada, e não uma página de um livro de exercícios que arbitrariamente, decide focalizar a leitura ou a escrita." (MOYLES, 2006, p 137)

O jogo é suficientemente importante para as Nações Unidas, que é reconhecido como um direito específico para todas as crianças. As crianças precisam da liberdade para explorar e brincar. O brincar também contribui para o desenvolvimento do cérebro. Evidências da neurociência mostram que os primeiros anos do desenvolvimento de uma criança (do nascimento aos seis anos) estabeleceram a base para a aprendizagem, o comportamento e a saúde ao longo da vida. Os caminhos neurais de uma criança são influenciados em seu desenvolvimento através da exploração, pensamento, resolução de problemas e expressão de linguagem que ocorrem durante episódios de brincadeira. O jogo nutre todos os aspectos do desenvolvimento infantil – forma o alicerce das habilidades intelectuais, sociais, físicas e emocionais necessárias para o sucesso na escola e na vida. O brincar abre o caminho para o aprendizado.

A aprendizagem ocorre quando as crianças brincam com blocos, pintam uma imagem ou brincam de faz de conta. Durante o brincar, as crianças tentam coisas novas, resolvem problemas, inventam, criam, testam ideias e exploram. As crianças precisam de brincadeiras não estruturadas e criativas; em outras palavras, as crianças precisam de tempo para aprender através de suas brincadeiras.

O brincar é um negócio sério para o desenvolvimento de jovens em fase de desenvolvimento. Esse é um entendimento tão importante. Uma abordagem deliberada e eficaz apoia o desenvolvimento cognitivo de crianças pequenas. Quando bem projetada, essa abordagem explora os interesses individuais das crianças. Atrai as suas capacidades emergentes e responde ao seu sentido de investigação e exploração do mundo à sua volta. Ele gera crianças altamente motivadas que desfrutam de um ambiente no qual os resultados de aprendizagem de um currículo têm maior probabilidade de serem alcançadas.

"O brincar não significa apenas recrear, é muito mais, caracterizando-se como uma das formas mais complexas que a criança tem de comunicar-se consigo mesma e com o mundo, ou seja, o desenvolvimento acontece através de trocas recíprocas que se estabelecem durante toda sua vida. Assim, através do brincar a criança pode desenvolver capacidades importantes como a atenção, a memória, a imitação, a imaginação, ainda propiciando à criança o desenvolvimento de áreas da personalidade como afetividade, motricidade, inteligência, sociabilidade e criatividade." (OLIVEIRA, 2000, p. 67).

O jogo desenvolve o conhecimento de conteúdo das crianças e oferece às crianças a oportunidade de desenvolver habilidades sociais, competências e

disposição para aprender. A aprendizagem baseada em brincadeiras baseia-se em um modelo vygotskiano de no qual o professor presta atenção em elementos específicos da atividade lúdica e fornece incentivo e retorno sobre a aprendizagem das crianças. Quando as crianças se envolvem em atividades reais e imaginárias, o brincar pode ser um desafio no pensamento das crianças. Para estender o processo de aprendizagem, a intervenção sensível pode

ser fornecida com apoio de adultos, quando necessário, durante a aprendizagem baseada em jogos. Aprendizagem baseada em brincadeiras também pode ser definida como crianças ativas e envolvidas em seu aprendizado. As crianças aprendem melhor através de experiências, o propósito da aprendizagem ativa é que ela motiva, estimula e apoia o desenvolvimento de habilidades, conceitos, aquisições de linguagem, habilidades de comunicação e Também oferece oportunidades para que as crianças desenvolvam atitudes positivas e demonstrem conscientização uso de aprendizado, habilidades e competências recentes e consolidem o aprendizado.

BENEFÍCIOS DA ABORDAGEM LÚDICA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Existem vários benefícios da abordagem de aprendizagem lúdica no cenário dos anos iniciais, incluindo as crianças que usam e aplicam seus conhecimentos, habilidades e compreensão de maneiras diferentes e em diferentes contextos, e praticantes lúdicos usam muitas abordagens diferentes para envolver as crianças em atividades que as ajudem a aprender e a desenvolver disposições positivas para o aprendizado. Os praticantes podem e devem planejar brincadeiras infantis, criando ambientes de aprendizado de alta qualidade e garantindo períodos ininterruptos para as crianças.

O nível de brincadeiras infantis aumenta quando adultos brincam com elas. A variedade de brincadeiras que as crianças praticam também aumenta quando os adultos se juntam. A união é diferente do controle. O controle faz com que as crianças sigam uma agenda castradora e não leve a tanto desenvolvimento cognitivo quanto quando os pais seguem o exemplo de seus filhos. Brincar é a moeda das crianças. Existem várias maneiras pelas quais os educadores, pais e responsáveis podem facilitar o aprendizado das crianças durante o brincar.

Os adultos podem modelar atitudes positivas em relação ao jogo, encorajando-o e proporcionando um equilíbrio de brincadeiras internas e externas ao longo do ano. Quando os adultos se juntam, devem guiar a forma, engajar-se e estendê-la, em vez de ditar ou dominar a ação. É necessário um ambiente decidindo quais brinquedos, materiais e equipamentos serão incluídos nesse ambiente. É importante oferecer uma variedade de materiais e experiências em diferentes níveis de dificuldade. A escolha dos materiais é importante, porque fornece a motivação para a exploração e descoberta das crianças. Ambas as experiências internas e externas devem fornecer centros e espaços exploratórios. O ambiente de jogo deve permitir que as crianças façam escolhas e explorem as possibilidades de jogo. O ambiente de jogo deve refletir as experiências de vida diárias da criança.

Observe cuidadosamente quando as crianças começarem a usar os brinquedos, materiais e equipamentos. A observação é um processo contínuo, fornecendo informações sobre os interesses, habilidades e pontos fortes da criança e as oportunidades de aprendizagem e desenvolvimento adicionais. A observação ajuda a identificar maneiras pelas quais os adultos podem construir e guiar o aprendizado. Ouça, repita, amplie e faça perguntas no momento certo, estenda a observação natural das crianças fornecendo a linguagem necessária para ajudar as crianças a articular o que elas

vêm acontecer. Os adultos podem promover brincadeiras e oportunidades para descobertas expansivas; eles podem melhorar (ou facilitar) o brincar, encorajando as crianças a trazer seus interesses e experiências para a brincadeira. Os adultos podem fazer perguntas para expandir e melhorar o jogo. Auxiliar as crianças a reconhecerem os conceitos que surgem ao lidar com o ambiente, fazer hipóteses, reconhecer semelhanças e diferenças e resolver problemas. Fornecer conhecimento social, permitindo que as crianças aprendam o conhecimento físico e lógico-matemático que as ajuda a entender o mundo ao seu redor.

Brincadeiras de faz-de-conta, envolve a criança a interpretar ideias e emoções. As crianças encenam histórias que contêm diferentes perspectivas diferentes. Embora alguns estudos mostrem que esse tipo de brincadeira não aumenta o desenvolvimento infantil, outros descobriram que ele tem um grande impacto no uso da linguagem das crianças e na percepção das perspectivas dos outros. O faz de conta também pode ajudar na autorregulação de uma criança nas áreas da civilidade, atraso na gratificação, empatia e redução da agressão. Também pode melhorar as habilidades sociais, como empatia, resolução de problemas e comunicação.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A questão de porque as crianças estão prontas para jogar e aparentemente incansáveis é frequentemente justificada pelas experiências acumuladas no cursos das vivências. Isso significa um estado mental positivo que surge quando se está totalmente focado em uma atividade, absorvido por ela, desse modo sujeito a perder a noção de tempo. Tal estado de espírito se instala quando se refere a requisitos que estão de acordo com as próprias habilidades, pode-se, dessa forma apresentar um novo desafio, mas ao mesmo tempo tem a tendência de ser controlado pelo incentivo que surge intrinsecamente das próprias ações e que não é determinado pelo resultado da ação.

Outra justificativa para mostrar que o brincar é a forma mais importante de apropriação mundial e, portanto, também o motor do desenvolvimento infantil que resulta das necessidades básicas humanas que guiam a percepção e a ação, a necessidade de apego, o relacionamento, a necessidade de orientação, o controle, a autonomia, a necessidade de autoestima e a necessidade de preservação do prazer. Quando as necessidades básicas, que são independentes e iguais umas às outras, são satisfeitas nas ações lúdicas, uma sensação resulta de uma consistência e bem- estar.

Ainda em tenra idade, as crianças vêm adquirindo ativamente experiências valiosas, adquirindo muitas habilidades e formando, cada vez mais, consciência de sua própria identidade. Neste contexto, os jogos educativos oferecem áreas de experiência nas quais lidam com os requisitos que eles ainda não conseguem enfrentar na realidade. O enfrentamento da realidade por meio dos jogos pode ocorrer de três formas: a reprodução da realidade, a transformação da realidade e a mudança da realidade. Comparado com as atividades cotidianas, o jogo garante às crianças certa zona de proteção, uma sala de manobra que garante o autodesenvolvimento individual sem perturbações, como jamais seria de outra forma.

No nível real, os riscos podem ser