cesso na era da informação. São Paulo: Futura, 1998.

EDUCACAOFISICA. https://blogeducacaofisica.com.br/12-atividades-naeducacao-infantil/. Acesso em: dez/2021.

EDUCAMAISBRASIL.

https://www.educamaisbrasil.com.br/educacao/noticias/a-importanciadas--aulas-de-culinaria-nas-escolas. Acesso em: 31/03/201.

ESCOLA. http://naescola.eduqa.me/atividades/a-importancia-de-brincar-aoar--livre-e-o-que-cada-brincadeira-pode-ensinar-as-criancas/ . Acesso em: 31/03/201.

FIGUEIREDO, Márcio Xavier Bonorino. Corporeidade na Escola. Brincadeiras, Jogos e Desenhos. 3ª ed. Pelotas: Editora Universitária – UFPEL, 2009.

FORNEIRO, Lina I. A organização dos espaços na Educação Infantil. In ZABALZA, M. A. Qualidade em Educação Infantil. Porto Alegre: Artmed, 1998.

GADOTTI, Moacir. Carta da terra. São Paulo: Editora e Livraria Instituto Paulo Freire, 2010.

HOUAISS, Antônio. Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa. Rio de

Janeiro: Objetiva, 2001.

NOFFS, Neide A. A brinquedoteca na visão psicopedagógica. In: OLIVEIRA, V. B. (Org.) O brincar e a criança do nascimento aos seis anos. Petrópolis: Vozes, 2000.

PARAMETROS CURRICULARES NACIONAIS: Educação física /Secretaria de Educação Fundamental (1ª a 4ª série) Brasília: MEC, 1998. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livro07.pdf. Acesso em: 31/03/201.

TEIXEIRA, S. Jogos, brinquedos, brincadeiras e brinquedoteca: implicações no processo de aprendizagem e desenvolvimento. Rio de Janeiro: Wak, 2010.

VYGOTSKY, L. S. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

WAJSHOP, Gisela. Brincar na pré-escola. São Paulo: Cortez, 5ª. Edição, 1995.

WINNICOTT, D.W. O brincar e a realidade. Rio de Janeiro: Imago, 1975.

ZABALZA, Miguel A. A organização dos espaços. In: ZABALZA, M. A. (Org.) Qualidade em educação infantil. Porto Alegre: ArtMed, 1998.

IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

SANDRA DE LIMA NUNES

RESUMO

Este artigo analisou o uso dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil. Ao longo da história do pensamento pedagógico, o potencial dos jogos e brincadeiras como elementos educativos tem sido bastante discutido. Considera-se que o processo de brincar, que é algo que ocorre naturalmente tendo como finalidade única o prazer e a alegria, não se separa do desenvolvimento cognitivo do indivíduo, razão pela qual há muito se explora as possibilidades do uso dos jogos e brincadeiras no processo de escolarização formal. Assim, contrastando com as interpretações que viram nos jogos e brincadeiras ele-

mentos que desviavam a atenção das pessoas, tornando-as alienadas, o pensamento pedagógico contemporâneo resgatou a importância dos jogos, evidenciando suas grandes potencialidades como ferramenta de aprendizagem em diversos sentidos. Disto resultou uma concepção segundo a qual o jogo não é simplesmente uma distração, mas corresponde a uma profunda exigência do organismo e ocupa lugar de extraordinária importância na aprendizagem e no desenvolvimento, uma vez que ele: estimula o crescimento, a coordenação muscular, as faculdades intelectuais, a iniciativa individual, favorecendo o advento e o progresso da palavra; a observação e conhecimento das pessoas e das coisas do ambiente em que se vive. A consulta à literatura revelou haver, atualmente, um consenso quanto às potencialidades do lúdico nesta etapa da escolarização, tendo sido apontadas, entre outras, vantagens como: favorecer o desenvolvimento de níveis mais complexos de cognição; levar a criança a formular hipóteses, resolver problemas e pensar sobre a realidade que a cerca.

Palavras-chave: Educação Infantil. Jogos. Brincadeiras. Lúdico.

INTRODUÇÃO

Os jogos e brincadeiras são elementos educativos detentores de grande potencial pedagógico, sobretudo na Educação Infantil, onde recebem maior atenção. Este artigoo busca apresentar os resultados de pesquisa bibliográfica sobre a literatura disponível em torno do tema. O interesse em se analisar as possibilidades do uso dos jogos e brincadeiras como ferramenta pedagógica resulta do pressuposto segundo o qual quando a criança encontra prazer na realização de determinada atividade, aprende melhor. Assim, o lúdico deve ser utilizado em todas as etapas da escolarização, sempre que possível. No caso da Educação Infantil, há uma estreita ligação entre ludicidade e aprendizagem, em função das características da etapa de desenvolvimento na qual as crianças de zero a cinco anos se encontram.

Neste trabalho, buscou-se responder à seguinte pergunta: a ludicidade representa, de fato, uma ferramenta pedagógica eficaz na Educação Infantil? Para respondê-la, foram apresentadas, com base na pesquisa bibliográfica, algumas posições que colocam em evidência as relações entre aprendizagem e atividades lúdicas. Em seguida, discutiu-se a aplicação dessas posições na Educação Infantil. Finalmente, à luz dos dados levantados, foram tecidas algumas considerações sobre a questão da importância dos jogos e brincadeiras na educação infantil, bem como das medidas necessárias à ampliação do uso da ludicidade nas escolas.

METODOLOGIA

Em consonância com os limites e objetivos da pesquisa, optou-se por realizar uma revisão bibliográfica narrativa, a qual se caracteriza por não ter a intenção de esgotar as fontes de informação, e não aplica estratégias de busca exaustivas. Assim, foram analisadas produções bibliográficas relacionadas à temática investigada sem a preocupação com o seu formato, recorrendo-se a livros, artigos científicos,

teses e dissertações acadêmicas, publicações oficiais, endereços eletrônicos. A partir do material levantado, buscou-se identificar pontos consensuais e controvérsias a respeito dos assuntos que constituem o objeto da pesquisa.

Trata-se, desse modo, de revisão qualitativa da literatura. Segundo Gil (2012), a vantagem desse tipo de pesquisa "reside no fato de permitir ao investigador a cobertura de fenômenos muito mais ampla do que aquela que poderia pesquisar diretamente".

A pesquisa foi realizada na base literárias Scientific Eletronic Library Online SCIELO. A seleção dos artigos foi feita utilizando os descritores: Educação Infantil; Jogos; Brincadeiras; Lúdico. Foram selecionados somente artigos disponíveis na íntegra na língua portuguesa.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

As relações entre os jogos e brincadeiras e a aquisição de aprendizagens têm sido frequentemente destacadas. Segundo Campos, Oliveira e Cristo (2020), o processo de brincar, que é algo que ocorre naturalmente tendo como finalidade única o prazer e a alegria, não se separa do desenvolvimento cognitivo do indivíduo, razão pela qual há muito se explora as possibilidades do uso dos jogos e brincadeiras no processo de escolarização formal.

De acordo com Melo (2005), vários estudos demonstram que o jogo, além de ser fonte de prazer e descoberta, traduz contexto sócio histórico refletido na cultura, podendo assim contribuir de modo particular para o processo de aquisição de conhecimentos. Aprender e ensinar brincando:

> Enriquece as visões do mundo e as possibilidades de relacionamento e companheirismo, de socialização e troca de experiências, de conhecimento do outro e respeito às diferenças e de reflexão sobre as ações. O lúdico é um importante instrumento de trabalho no qual o mediador deve oferecer possibilidades para a elaboração do conhecimento, respeitando as diversas singularidades (MELO, 2005, p. 17).

Huizinga (1993) analisou o papel do jogo na sociedade, demonstrando que ele está intrinsecamente associado a certos rituais, mesmo quando estes não tinham finalidade lúdica, de forma que:

> O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo certas regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana (Huizinga, 1993, p. 33).

Pode-se observar a potencialidade educativa do jogo, em primeiro lugar, por se tratar de uma atividade marcada por regras bem definidas, favorece a sociabilidade, ao se constituir em uma espécie de representação das relações sociais reais; em segundo, exige atenção dos participantes, o que favorece o exercício da concentração, que representa uma ferramenta fundamental para o desenvolvimento de novas aprendizagens. Além disso, favorece o desabrochar da criatividade e mobiliza funções intelectuais variadas.

Kishimoto (2008) afirmou que da variedade de fenômenos considerados como jogo, resulta a dificuldade de defini-lo, havendo inclusive situações consideradas como jogo e que são desprovidas de prazer. Quando se fala em jogo como recurso pedagógico, entretanto, está se referindo apenas àqueles capazes de proporcionar prazer aos participantes.

Os mais influentes representantes do pensamento pedagógico também se preocuparam com o potencial do lúdico na aprendizagem. Vygotsky (1989, p.84) afirmou que "as crianças formam estruturas mentais pelo uso de instrumentos e sinais. A brincadeira, a criação de situações imaginárias surgem da tensão do indivíduo e a sociedade. O lúdico liberta a criança das amarras da realidade".

Segundo Piaget (1994), o lúdico constrói conhecimentos, principalmente nos períodos que denominou sensório-motor e pré-operatório. Agindo sobre os objetos, as crianças, desde pequenas estruturam seu espaço, seu tempo, desenvolvem a noção de casualidade chegando à representação e, finalmente a lógica. O jogo se dá num período paralelo ao da imitação, porém, enquanto nesta há uma predominância da acomodação, no jogo, a característica essencial é a assimilação: "se o ato de inteligência culmina num equilíbrio entre assimilação e acomodação, enquanto a imitação prolonga última por si mesma, poder-se-á dizer, inversamente, que o jogo é essencialmente assimilar, ou assimilação predominando sobre a acomodação".

Assim, ao ressaltar a importância do jogo, Piaget (1994) considera o momento em que a criança manifesta estranheza em relação ao mundo dos adultos, procurando satisfazer suas necessidades afetivas e intelectuais, assimilando o real de acordo com uma lógica apropria, do que decorre um equilíbrio pessoal do mundo físico e social promovido pelos mais velhos.

O pensador suíço percebeu que o jogo mantém estreita relação com os mecanismos envolvidos na construção da inteligência, apontando também a influência afetiva do jogo espontâneo como instrumento incentivador e motivador no processo de aprendizagem, já que este dá a criança uma razão própria que faz exercer de maneira significativa sua inteligência e sua necessidade de investigação (PIAGET, 1994).

Assim, contrastando com as interpretações que viram nos jogos e brincadeiras elementos que desviavam a atenção das pessoas, tornando-as alienadas, o pensamento pedagógico contemporâneo resgatou a importância dos jogos, evidenciando suas grandes potencialidades como ferramenta de aprendizagem em diversos sentidos.

Disto resultou uma concepção segundo a qual o jogo não é simplesmente uma distração, mas corresponde a uma profunda exigência do organismo e ocupa lugar de extraordinária importância na aprendizagem e no desenvolvimento, uma vez que ele: estimula o crescimento, a coordenação muscular, as faculdades intelectuais, a iniciativa individual, favorecendo o advento e o progresso da palavra; a observação e conhecimento das pessoas e das coisas do ambiente em que se vive.

Segundo Cória-Sabini e Lucena

(2004), é de Piaget a ideia segundo a qual as crianças não aprendem a partir da mesma base conceitual que caracteriza o aprendizado dos adultos, do que resulta a necessidade de elaboração de métodos próprios de aprendizagem para cada etapa do desenvolvimento cognitivo. Assim, o lúdico exerce um papel fundamental na Educação Infantil, pois é justamente a partir dele que as crianças vão construindo seus conceitos a respeito da realidade que as cerca.

Há, neste sentido, uma vasta literatura que trata do uso dos jogos e brincadeiras na

Educação Infantil. Segundo Almeida (2003, p. 31): "a educação lúdica esteve presente em todas as épocas, povos, contextos de inúmeros pesquisadores, formando, hoje, uma vasta rede de conhecimentos não só no campo da educação, da Psicologia, da Fisiologia, como também nas demais áreas do conhecimento".

A educação formal, ainda que se baseie prioritariamente no controle dos comportamentos, das aprendizagens e seus conteúdos, considera-se que a brincadeira, que possui um caráter mais livre, deva ser incorporada a ela, sobretudo no caso da Educação Infantil. Segundo Wajskop (1995), a brincadeira representa uma situação privilegiada de aprendizagem infantil, uma vez que ela:

a) favorece o desenvolvimento de níveis mais complexos de cognição por causa das "possibilidades de interação entre os pares numa situação imaginária e pela negociação de regras de convivência e conteúdos temáticos" (p. 67);

b) permite que as crianças decidam com frequência e assumam papéis a serem representados;

c) exige que as crianças atribuam significados diferentes aos objetos;

d) leva a criança a formular hipóteses, resolver problemas e pensar sobre a realidade que a cerca.

Houve, contudo, quem enxergasse no lúdico um elemento de alienação. Almeida (2003, p. 36) cita o exemplo de Freinet, que viu na diversão um perigo, recomendando que os passatempos, jogos e brincadeiras não devessem fazer parte do mundo das crianças.

O brincar é um processo facilitador tanto do desenvolvimento infantil como da construção do conhecimento da criança, devendo a escola se preparar para criar espaços de brincadeira, onde os objetos, os brinquedos, os materiais, as informações e as regras do brincar devem fazer parte da formação do profissional, de forma a capacitá-lo na utilização de tal recurso como instrumento de desenvolvimento da criança. De acordo com Vectore (2003, p. 110), as cinco funções fundamentais da brincadeira são:

a) redução das consequências relativas aos erros e fracassos, sendo uma atividade que se justifica por si mesma;

b) permissão da exploração, da intervenção e da fantasia;

c) imitação idealizada da vida;

d) transformação do mundo, segundo os nossos desejos;

e) diversão.

Segundo Vectore (2003), pode-se também pensar nos jogos como uma for-

ma de socialização, uma preparação para a ocupação de um lugar na sociedade e o jogar com outras crianças pelo prazer proporcionado pelo jogo facilita a fluência da criatividade. Ou, ainda, como algo reflete um valor de nossa sociedade e a difere de outras culturas.

Salomão, Martini e Jordão (2007) afirmaram que o lúdico pode ser incorporado na aprendizagem nas diversas faixas etárias. As autoras estabeleceram uma classificação para o uso do lúdico nas diversas etapas da escolaridade, da qual interessa para este trabalho as seguintes:

a) de dois a três anos: possuem necessidades de manipular materiais variados, precisam desenvolver seus músculos e sua imaginação, precisam estimular sua criatividade, necessitam conviver com outras crianças, que sua observação seja ativada e que o conhecimento dos objetos que a cercam seja despertado;

b) de quatro a seis anos: gostam de ser elogiadas e têm tendência a emoções extremas, adoram novidades (lugares, pessoas e objetos), ficam pouco tempo realizando uma atividade, exigem troca constante e rápida de ações, precisam de regras limitadas, que desafiem sua imaginação, apegam-se a familiares e gostam de mostrar o que sabem fazer, estão descobrindo o prazer de brincar com as outras crianças.

Para as autoras, as atividades lúdicas devem atender a essas características, o que é possível, em função da infinidade de jogos e brincadeiras existentes. Analisando a conveniência da introdução dos jogos e brincadeiras nas escolas, Fortuna (2000, p. 9) afirmou que "sala de aula é um lugar de brincar se o professor consegue conciliar os objetivos pedagógicos com os desejos do aluno". Para isto, torna-se necessário equilibrar o cumprimento de suas funções pedagógicas e psicológicas. Assim, para a autora:

> Uma aula ludicamente inspirada não é, necessariamente, aquela que ensina conteúdos com jogos, mas aquela em que as características do brincar estão presentes, influindo no modo de ensinar do professor, na seleção dos conteúdos, no papel do aluno. Nesta sala de aula convive-se com a aleatoriedade, com o imponderável; o professor renuncia à centralização, à onisciência e ao controle onipotente e reconhece a importância de que o aluno tenha uma postura ativa nas situações de ensino, sendo sujeito de sua aprendizagem; a espontaneidade e a criatividade são constantemente estimuladas (Fortuna, 2000, p. 9).

Não há, portanto, contraposição entre brincar e aprender, para a autora. Uma aula lúdica é "uma aula que se assemelha ao brincar - atividade livre, criativa, imprevisível, capaz de absorver a pessoa que brinca, não centrada na produtividade", assim como um jogo é "tanto melhor quanto maior seu potencial instigador e seu espaço para a ação, a aula lúdica é aquela que desafia o aluno e o professor e situa-os como sujeitos do processo pedagógico" (FORTUNA, 2000, p. 9).

Segundo Fortuna (2000), a contribuição dos jogos e brincadeiras ultrapassa, assim, o ensino de conteúdos de forma lúdica. Não se trata de ensinar como agir, como ser, pela imitação e ensaio através do jogo, e sim, desenvolver a imaginação e o raciocínio, propiciando o exercício da

função representativa, da cognição como um todo.

Há uma tendência a se considerar o lúdico como um direito nos primeiros anos da escolarização. A expansão da Educação Infantil no Brasil contribuiu significativamente para isso. Por outro lado, a sociedade está mais consciente da importância das experiências na primeira infância. Considerando-se as especificidades afetivas, emocionais, sociais e cognitivas das crianças de zero a seis anos, a qualidade das experiências oferecidas que podem contribuir para o exercício da cidadania deve estar embasada, conforme Barros (2020), nos seguintes princípios:

a) respeito à dignidade e aos direitos das crianças, consideradas nas suas diferenças individuais, sociais, econômicas, culturais, étnicas, religiosas etc.;

b) direito das crianças aos bens socioculturais disponíveis, ampliando o desenvolvimento das capacidades relativas à expressão, à comunicação, à interação social, ao pensamento, à ética e a estética;

c) socialização das crianças por meio de sua participação e inserção nas mais diversificadas práticas sociais, sem discriminação de espécie alguma;

d) atendimento aos cuidados essenciais associando à sobrevivência e ao desenvolvimento de sua identidade.

Segundo Barros (2020), considera-se que as crianças têm direito, antes de tudo, de viver experiências prazerosas nas instituições. A criança é um sujeito social e histórico, fazendo parte de uma organização familiar que está inserida em uma sociedade, com uma determinada cultura, momento histórico e concepção de regras. O meio social em que a criança se desenvolve a marca profundamente, sendo a família, biológica ou não, um ponto de referência fundamental, uma base estrutural da multiplicidade de interações sociais que estabelece com outras instituições sociais e integrantes do grupo:

As crianças possuem uma natureza singular, que se caracteriza como seres que sentem e pensam o mundo propriamente. Algumas se adaptam facilmente ou leva um tempo para adaptação. O que se deve considerar é que as crianças já trazem de casa um acervo de informações que pode ser utilizada a partir de uma construção significativa (BARROS, 2020, p. 6).

De acordo com Barros (2020), devem ser garantidas às crianças muitas e boas vivências. A escola precisa, assim, proporcionar espaços criativos que favoreçam a construção de conhecimentos. Ao terem oportunidade de brincar enquanto aprendem, as crianças se identificam no espaço escolar.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho é o resultado de uma breve revisão da literatura sobre a importância da ludicidade na vida humana e do lúdico como ferramenta pedagógica, principalmente na Educação Infantil. Tal revisão possibilitou observar que, atualmente, há um consenso quanto a necessidade de se organizar a aprendizagem das crianças pequenas a partir de atividades lúdicas. É possível, desse modo, afirmar que o lúdico favorece o desenvolvimento da cognição, da sociabilidade, da criatividade, entre ou-

tras tantas conveniências pedagógicas.

Pode-se apontar para a necessidade de se repensar a educação formal, uma vez que ela sempre se organizou a partir da concepção do controle sobre os corpos e as mentes dos alunos.

Se é verdade que o lúdico promove eficazmente a aprendizagem, é preciso que este elemento esteja mais presente nas escolas. Para tanto, tais escolas devem dispor de materiais em quantidade e qualidade adequados a um novo modelo pedagógico, construído a partir de tal evidência.

No Brasil, a recente extensão do tempo de escolaridade no Ensino Fundamental, de oito para nove anos trouxe para as escolas de Ensino Fundamental as crianças de seis anos, que até antes da mudança cumpriam nesta idade o último ano da Educação Infantil. Nas novas escolas, as crianças encontram um ambiente genérico, voltado para um modelo educacional pautado na transmissão do conhecimento e que atende pessoas de diversas faixas etárias. A fim de que não haja prejuízos mais sérios no desenvolvimento das crianças pequenas, é necessário que estas escolas repensem tal modelo.

O debate em torno da importância da ludicidade no processo educacional recebe reforço nos tempos atuais, sobretudo quando se considera que a educação tradicional e tecnicista, que se debruça sobre a transmissão mecânica de conhecimentos, já se revelou em grande medida inadequada para as características dos alunos do presente.

A legislação brasileira tem avançado bastante neste sentido com a publicação de documentos que visam garantir os direitos das crianças respeitando-se suas especificidades ou pareceres que procuram orientar o trabalho na educação Infantil a partir de uma concepção na qual o lúdico ocupa papel importante.

Além disso, conforme se pôde observar na pesquisa, há uma extensa produção acadêmica voltada ao incentivo da introdução dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil. Recomenda-se, agora, que a escola adote educadores de melhor qualidade para que o lúdico esteja cada vez mais presente nas instituições escolares.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo H. Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos. São Paulo: Loyola, 2003.

BARROS, Flávia N. A importância do lúdico no processo de ensino e aprendizagem no 1º ano do Ensino Fundamental. Disponível em: http://www.pedagogiaaopedaletra.com.br. Acesso em 02 nov. 2020.

CAMPOS, Josué de. OLIVEIRA, Vanderléia S. de. CRISTO, Luciana M. Importância dos jogos e brincadeiras na educação infantil. Disponível em: http://www.scientificmagazine.com.br/artigos. Acesso em 03 nov. 2020.

CÓRIA-SABINI, Maria A. LUCENA, Regina F. de. Jogos e brincadeiras na educação infantil. São Paulo: Papirus, 2004.

FORTUNA, Tânia R. Sala de aula é lugar de brincar? In: XAVIER, M.L.M.; ZEN, M.I.H. (org.). Planejamento em destaque: análises menos convencionais. Porto Ale-