ÇÃO COMUNITÁRIA NO BRASIL (1970-90) | Caderno CRH (ufba.br) Acesso em 22/01/2022.

HORA, D. L. da. Gestão Democrática da Escola. 13. Ed. Campinas, SP: Papirus, 2006.

KOWALEWSKI, D.P.; SCHILLING, F. Diversidade cultural, pluralidade, diferença: qual é a questão?. Revista Mediações, Londrina, v. 16, n.1, p. 275-291, Jan./Jun. 2011. Disponível em: 15.pdf (unam.mx) Acesso em 20/01/2022.

SAJI, G. S. M. Gestão da Diversidade no Brasil: Apresentação de um modelo brasileiro. Dissertação de Mestrado. Fundação Getúlio Vargas. São Paulo: 2005. Disponível em: Temas para TCC Gestão da diversidade no Brasil : apresentação de um modelo brasileiro - Artigos Científicos Acadêmicos (academicoo.com) Acesso em 20/01/2022.

SLEETER, C. E. Multicultural Education as Social Activism. New York: SUNY Press, 1996.

TOURAINE, A. Iguais e diferentes. Lisboa: Instituto Piaget, 1997.

TOURAINE, A. Na Fronteira dos Movimentos Sociais. Sociedade e Estado,

Brasília, v. 21, n. 1, p. 17-28, jan./abr. 2006. Disponível em: Sol vol 21 n 1 (usp.br) Acesso em 20/01/2022

A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E DAS BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

ROSEMEIRE DA SILVA ANDRADE ARRAIS

RESUMO

Este estudo, discorre sobre a importância do uso dos jogos e brincadeiras para a aprendizagem da criança na educação infantil e tem como metodologia a pesquisa bibliogrr, Kishimoto, entre outros, observamos que o processo de aprendizagem se caracteriza por uma transformação progressiva da capacidade motora da criança, em função das situações em que é colocada. Considerando um determinado contexto, a criança investe em ações estabelecendo trocas com outras crianças ou com adultos, desenvolvendo suas habilidades cognitivas, corporais, emocionais e sociais. Neste contexto, é notório que na formação da criança, o brincar é um momento indispensável para sua saúde física, emocional e intelectual, contribuindo para a qualidade e o equilíbrio na vida adulta. Para que a educação lúdica caminhe efetivamente na educação é preciso refletir sobre a sua importância no processo de ensinar e aprender.

Palavras-chave: Ludicidade. Desenvolvimento Infantil. Práticas Pedagógicas.

1. INTRODUÇÃO

O jogo deve ser usado como uma das atividades de suma importância na educação infantil, fazendo parte do currículo que compreende as atividades diversifica-

das.

Este estudo propõe uma reflexão sobre a utilização do lúdico como agente motivador e oportunizar ao educador uma compreensão do significado e da importância das atividades lúdicas na educação, procurando provocá-lo para que insira o brincar em sua prática pedagógica, tendo intencionalidade, objetivos claros de sua ação em relação ao desenvolvimento e à aprendizagem infantil.

O processo de aprendizagem segundo Almeida (2000) caracterizase por uma transformação progressiva da capacidade motora e cognitiva da criança, em função das situações sociais.

Considerando um determinado contexto, a criança investe em ações estabelecendo trocas com outras crianças ou com adultos, desenvolvendo suas habilidades cognitivas, corporais, emocionais e sociais. É fundamental pensar na atividade lúdica como um meio de oportunizar a criança o desenvolver, interagindo no universo real. Através do jogo a criança pode assumir diversos papéis, experimentar e realizar ações prazerosas, além de expressr-se.

Este estudo descreve, de forma breve, a importância do uso dos jogos e brincadeiras para a aprendizagem da criança. Pontua que o uso de materiais lúdicos e interativos propicia um processo cognitivo mais questionador, favorecendo a reflexão e a obtenção de conhecimento e propiciando à criança uma maior interação com seus pares eo desenvolvimento da cooperação, além de oferecer à criança uma atividade ou ocupação voluntária, onde o real e a fantasia se encontram interagindo no mundo da criança como um meio simbólico utilizado por ela para resolver seus problemas e pensar sobre o mundo em que vive e suas experiências, tornando-a capaz de imaginar e experimentar papéis e comportamentos que assumirá quando adulto.

Portanto, nos concentramos em avaliar a utilização do lúdico como agente motivador e facilitador na construção do conhecimento a partir de novos enfoques para o ensino na educação infantil, possibilitando a modificação e aprimoramento da ação pedagógica bem como o esclarecimento da importância do lúdico no desenvolvimento das crianças, visto que atualmente o comércio oferece uma infinidade de jogos eletrônicos, brinquedos das mais variadas formas e para as mais variadas idades e a tecnologia da informação também tem tido uma grande influência na vida das crianças com jogos eletrônicos que podem ser acessados até por celulares e que as crianças , mesmo muito pequenas, já o fazem com certa desenvoltura..

Há alguns anos, havia uma distância muito grande entre o brincar e o aprender. As duas ações ocorriam sempre separadas. Era impossível conceber alguém brincando e aprendendo ao mesmo tempo.

Entretanto esta concepção vem sendo superada à medida que a mente da criança vai sendo desmistificada e se compreende mais a cultura da infância. (ALMEIDA, 2000).

Vale ressaltar que brincar é um direito fundamental de todas as crianças no mundo inteiro, cada criança deve estar em condições de aproveitar as oportunidades

educativas voltadas para satisfazer suas necessidades básicas de aprendizagem.

A relação entre o jogo e a educação é antiga. Gregos e romanos já falavam da importância do jogo para educar a criança. Portanto, a partir do século XVIII, quando se expande a imagem da criança como ser distinto do adulto, o brincar destaca-se como típico da idade. As brincadeiras, segundo a LDBEN (BRASIL, 1996), acompanham a criança na pré-escola e penetram nas instituições infantis criadas a partir de então.

A criança, ao brincar, desenvolve suas capacidades de refletir sobre os fatos reais de forma cada vez mais abstrata. Brincando, a criança desenvolve consciência de si mesmas e de seu papel como ser agente e criativo. Portanto, o brincar muitas vezes acrescenta ao currículo escolar uma maior vivacidade de situações que ampliam as possibilidades da criança aprender e construir conhecimentos. Partindo dessas afirmações, verifica-se a necessidade de discutir sobre a importância do lúdico no desenvolvimento e aprendizagem da criança. Brincando a crianças desenvolve atividades e sente a necessidade de partilhar com o outro seus interesses e potencialidades, testar limites e propor desafios. Sobre este aspecto Kishimoto (1993) destaca que:

... brincando as crianças aprendem a cooperar com os outros companheiros. A obedecer às regras do jogo, a respeitar os direitos dos outros, a acatar a autoridade, assumir responsabilidades, a aceitar penalidades que lhe são impostas, a dar oportunidades aos demais, enfim, a viver em sociedade.

(KICHIMOTO 1993 p. 110).

Essa afirmativa enfatiza que o lúdico pode fazer com que a criança teste situações da vida real ao seu nível, sem riscos e sobre seu controle, sendo assim uma ação que desperta a curiosidade e inteligência, permitindo a invenção e a imaginação e

possibilitando que a criança descubra pouco a pouco suas próprias capacidades de apreensão, propondo à criança um mundo do tamanho de sua compreensão.

Luckesi (2000) afirma que a atividade lúdica é aquela que propicia à pessoa que a vive, uma sensação de liberdade, um estado de plenitude e de entrega total para essa vivência. “O que a ludicidade traz de novo é o fato de que o ser humano, quando age ludicamente, vivencia uma experiência plena. Não há divisão” (LUCKESI, 2000).

O lúdico possui dois elementos que o caracterizam: o prazer e o esforço espontâneo. É considerado prazeroso, por ter a capacidade de absorver o individuo de forma intensa e total, e é esse aspecto de envolvimento emocional que o torna uma atividade com alto teor motivacional.

Os jogos e brincadeiras segundo Haetinger (2005) são de fundamental importância no desenvolvimento da criança. Através dos instrumentos lúdicos a criança poderá construir. Experimentando, pensando, aprendendo a dominar a angústia e a conhecer seu corpo e fazer representação do mundo exterior e consequentemente, mais tarde, agir sobre ele. Brincando a criança demonstra toda sua criatividade, permitindo assim que se re-

lacione com o mundo dos adultos, estabeleça seu controle interior, sua autoestima e desenvolva relação de confiança consigo mesma. Tomando por base esta análise, Oliveira (2002) ressalta:

Para a criança, as brincadeiras

proporcionam um estado de prazer, o que leva à descontração e, consequentemente, ao surgimento de novas ideias criativas que facilitam a aprendizagem de novos conteúdos e interações conscientes e inconscientes,

favorecendo a confiança em si e no grupo em que está inserida. (OLIVEIRA, 2002, p.76).

O lúdico deve ser considerado como parte integrante da vida do homem, não só no aspecto de divertimento ou como forma de descarregar tensões, mas também como uma forma de penetrar no âmbito da realidade, inclusive na realidade social. Oliveira (2002) enfatiza:

No brincar a criança está sempre acima de sua idade média, acima de seu

comportamento diário. Assim, na brincadeira de fazde-conta, as crianças manifestam certas habilidades que não seriam esperadas para sua idade. Nesse sentido, a aprendizagem cria a zona de desenvolvimento proximal, ou seja, a aprendizagem desperta vários processos internos de desenvolvimento. Deste ponto de vista, aprendizagem não é desenvolvimento;

entretanto o aprendizado adequadamente organizado resulta em desenvolvimento mental e põe em movimento vários processos de desenvolvimento que, de outra forma, seriam impossíveis de acontecer (VYGOTSKY apud OLIVEIRA, 2002, p. 132).

Cabe destacar que o jogo permite a expressão ludo criativo, podendo abrir novas perspectivas do uso dos códigos simbólicos. Mas, para que estas ideias se consolidem, é importante compreender os diferentes estágios de desenvolvimento mental infantil e adequar os brinquedos às potencialidades das crianças e, sobretudo, buscar diversificá-los com o objetivo de explorar novas inteligências e áreas ainda não desenvolvidas.

Vygotsky (1998) afirma que a criança, ao brincar, cria uma situação imaginária onde ela assume diferentes papéis e pode mudar seu comportamento. Sendo assim a criança, nas brincadeiras, consegue ir além do seu comportamento habitual atuando num nível superior ao que ela realmente se encontra. Os jogos e brincadeiras desenvolvem estímulos como atenção a imitação, a memória, a imaginação, favorecendo dessa forma a socialização por meio da interação e da experimentação da regra e papéis. O brincar tem importância fundamental na construção da inteligência da criança e de seu equilíbrio emocional, contribuindo para sua formação pessoal, integral e social.

Para Kishimoto (1993), o uso dos brinquedos educativos com fins pedagógicos é um importante instrumento para as situações ensino aprendizagem e de desenvolvimento infantil, ainda que modificados para promover aprendizagem de conceitos ou habilidades na busca de resultados.

Eles podem perder suas caracte-

rísticas, tais como a liberdade de ação do jogador e a flexibilidade do processo de brincar, e é preciso à interferência do adulto para melhor administrar a organização do tempo, dos materiais e do espaço no qual a criança se movimenta, permitindo à criança a liberdade de ir e vir.

Conforme nossa Constituição Federal da República Federativa do Brasil (CF) de 1988, o acesso à escola é um direito do cidadão e deverá ser gratuito. Em seu artigo 205, a Constituição Federal de 1988 destaca que:

A educação é um direito de todos e dever do estado. É condição indispensável para a garantia dessa premissa constitucional, deve estar acompanhada de procedimentos que asseguram as condições para sua concretização. O aprendizado acontece de maneira continuada e requer instrumentos que possibilitem seu desenvolvimento, sabendo que a criança precisa de tempo para brincar.

(BRASIL, 1988)

Segundo Vigotsky (1989, p.84) “as crianças formam estruturas mentais pelo uso de instrumentos de sinais”. A brincadeira, a criação de situações imaginária surge da tensão do indivíduo e a sociedade. O lúdico liberta a criança das amarras da realidade. Compreende-se assim, portanto que as atividades lúdicas propiciam à criança a possibilidade de conviver com diferentes sentimentos os quais fazem parte de seu interior.

Elas demonstram, através da brincadeira, como enxergam o mundo e como gostariam que ele fosse e quais suas preocupações e problemas, ou seja, expressam na brincadeira o que tem dificuldade de expressar em palavras.

Muitos educadores afirmam que o jogo é importante, mesmo aqueles que habitualmente não lidam com crianças, pois todos reconhecem que o “brincar” é parte integrante do cotidiano delas. Outro ponto de vista muito comum é a fase na qual o jogo é aceito em sala de aula. Quando falamos em educação infantil, o assunto é natural e valorizado. Já nas primeiras séries do ensino fundamental começa a polêmica: brincar ajuda ou dispersa os estudantes? Quando falamos nas demais séries, no segundo e terceiro grau, o lúdico fica absolutamente esquecido, pois agora todos têm que trabalhar muito seriamente. (ARCE, 2002).

Conceber o lúdico como atividade apenas de prazer e diversão, negando seu caráter educativo é uma concepção ingênua e sem fundamento. A educação lúdica é uma ação inerente na criança e no adulto e aparece sempre como uma forma transacional em direção a algum conhecimento. (HAETINGER, 1998)

A criança aprende através da atividade lúdica ao encontrar na própria vida, nas pessoas reais, a complementação para as suas necessidades. A maioria das escolas tem didatizado à atividade lúdica das crianças restringindo-as a exercícios repetidos de discriminação viso-motora e auditiva, através do uso de brinquedos, desenhos coloridos, músicas ritmadas. Almeida (2000) salienta que ao fazer isso, ao mesmo tempo em que bloqueia a organização independente das crianças para a brincadeira, essas práticas pré- escolares, através do trabalho lúdico didatizado, enfatizam os alunos, como se sua ação simbólica servisse apenas para exercitar

e facilitar para o professor a transmissão de determinada visão do mundo, definida, a priori, pela escola. As possibilidades do lúdico são bem maiores do que lazer, podendo também relacioná-lo ao prazer.

Partindo da análise de Almeida (2000), observa-se que o lúdico serve como uma forma para apresentar os conteúdos através de propostas metodológicas fundamentada nos interesses daquilo que pode levar o aluno a sentir satisfação em descobrir um caminho interessante no aprendizado. No entanto, para

Haetinger (2005),

Estas atividades lúdicas são aquelas que promovem a imaginação e, principalmente, as transformações do sujeito em relação ao seu objeto de aprendizagem, O caráter de integração e interação contida nas atividades lúdicas fez com que a Educação Infantil e o Ensino

Fundamental utilizassem constantemente estas atividades para integrar o conhecimento com uma ação prática dos nossos alunos.

(HAETINGER, 2005. P. 96).

Quer adulto, quer criança, pode brincar à sua maneira, extraindo dessa experiência toda a aprendizagem para qual eles estão prontos naquele momento. “As maiores aquisições de uma criança são conseguidas no brinquedo, aquisições que no futuro tornar-se-ão seu nível básico de ação real e moralidade.” (VYGOTSKY, 1998, 43).

O importante é que o educador esteja realmente convencido de que esta é uma ferramenta útil e que ele terá vantagens em aplicar. Precisa ser aquele educador ”meio menino” que também se diverte com isso e que conhece as preferências da faixa etária que trabalha. Conforme o referencial Curricular Nacional para Educação Infantil (1998, v1 p.27), as atividades lúdicas, através de brincadeiras, favorecem o amor próprio das crianças ajudando superar progressivamente suas aquisições de forma criativa.

Viver ludicamente significa uma forma de intervenção no mundo e indica que não apenas estamos inseridos no mundo, mas, sobretudo, que somos parte desse conhecimento prático e que essas reflexões são as nossas ferramentas para exercermos um protagonismo lúdico e ativo. Logo, na atividade lúdica o que importa não é apenas o produto da atividade, ou o que dela resulta, mas a própria ação, o

momento vivido. Possibilita a quem a vivencia momentos de encontro consigo e com o outro, momentos de fantasia e de realidade, de resignificação e percepção, momentos de autoconhecimento e conhecimento do outro, de cuidar de si e olhar para o outro, momento de vida!

Assumir essa postura implica sensibilidade, envolvimento, mudança interna e não apenas externa, implica não somente uma mudança cognitiva mas, principalmente, uma mudança afetiva. A ludicidade exige uma predisposição interna, o que não se adquire apenas com a aquisição de conceitos, de conhecimentos, embora estes sejam muito importantes. De acordo com Oliveira (2002, p 76) “as atividades lúdicas são a essência da infância".

Para tanto, foi preciso que houvesse uma profunda mudança da imagem da criança na sociedade para que se

pudesse associar uma visão positiva a suas atividades espontâneas, sugerindo como decorrência à valorização dos jogos e brinquedos. Enfim, brincar é uma necessidade básica assim como é a nutrição, a saúde, a habitação e a educação.

O brincar segundo Almeida

(2000,p. 34) e Kishimoto (1993, p. 56) ajuda a criança no seu desenvolvimento físico, afetivo, intelectual e social, pois, através das atividades lúdicas a criança forma conceitos, relaciona ideias, estabelece relações lógicas, desenvolve a expressão oral e corporal, reforça habilidades sociais, reduz a agressividade, integra-se na sociedade e constrói seu próprio conhecimento.

A convivência lúdica de forma prazerosa com a aprendizagem, segundo Kishimoto (1993, p. 87) proporciona a criança estabelecer relações cognitivas às experiências vivenciadas, bem como relacioná-las as demais produções culturais e simbólicas. Portanto, as situações lúdicas mobilizam esquemas mentais. Quando falamos em lúdico e no brincar não estamos falando em algo fútil e superficial, mas de uma ação que a criança faz de forma autônoma e espontânea.

Entendemos que a utilização da metodologia lúdica do tipo jogos, histórias, dramatização e manifestações artísticas atraiam e motivem a criança a participar, fazendo com que ela seja uma pesquisadora consciente daquilo que julgamos ser importante e consta no momento adequado para ela aprender. Dessa forma pode-se entender que as atividades lúdicas fazem parte do cotidiano das crianças desde o período pré-operatório até a fase da adolescência.

Vygotsky (1998, p. 56), ao dar ênfase ao aspecto cognitivo do jogo: o ser humano se desenvolve a partir do aprendizado, que envolve a interferência direta ou indireta de outros seres humanos. Para Vygotsky (1998, p. 56) a mediação é que faz a diferença. Ela é o processo que irá interferir na relação de aprendizagem da criança, isto é, deixa de ser direta para ser mediada. É através dessa mediação que as funções psicológicas superiores se desenvolvem no ser humano. Para Vygotsky (1998, p. 58) a mediação depende de dois elementos importantes: o signo – que vai regular as ações psicológicas e o instrumento – e o instrumento que regula as ações sobre os objetos.

E são através desses mediadores – instrumentos e signos – que a relação entre homem X mundo real é organizada pelas funções psicológicas superiores. De acordo com essa concepção de Vygotsky (1998, p. 57), a memória poderosa é aquela que é mediada por signos. Esse processo interfere na aprendizagem de todos os envolvidos: quem ensina e quem aprende. Por isso podemos dizer que onde não acontece o aprendizado também não acontece o conhecimento.

Vygotsky (1998) afirma que a criança, ao brincar, cria uma situação imaginária onde sempre existem regras. Ele enfatiza que é uma atividade indispensável no ato de aprender e ensinar de forma vivencial. Quando bem aplicada e compreendida a ludo-educação poderá contribuir para a melhoria do ensino, quer na qualificação ou formação lúdica do educando, quer para redefinir valores e para melhorar o relacionamento das pessoas

na sociedade.

Sobre esta afirmação, Aranha (1996) diz:

A fim de estimular os impulsos criadores na atividade lúdica, inventa cuidadoso equipamento constituído de séries de materiais oferecidos às crianças de acordo com a fase em que se encontram. As construções da primeira série foram por ele chamadas dons, como se fossem 'dádivas ' divinas. Os dons são materiais destinados a despertar a representação da forma, da cor, do movimento e da matéria, sendo que o primeiro e mais universal 'dom' é a bola; o segundo, a bola, o cubo e o cilindro; o terceiro é formado pela divisão dos cubos desmontáveis.

(ARANHA, 1996. P. 56).

Com o aumento e expansão das novas ideias de ensino, cresceram as experiências que introduzem o jogo com vista a facilitar tarefas de ensino. Os brinquedos educativos dominam o mercado melhorando a qualidade de seus produtos, introduzindo nos folhetos informações que orientam a ação de brincar e aprender e adequações de brinquedos para a faixa etária. Cabe aos educadores uma transformação do espaço escolar em um espaço integrador e dinâmico, que valorize o desenvolvimento cognitivo das crianças, levando em conta a formação plena do indivíduo. O professor deverá orientá-los e integrá-lo através da comunicação e brincadeiras e desenvolver e aplicar a interação e o respeito com os colegas favorecendo melhor a qualidade de vida.

Para Kishimoto (1993) o lúdico tem a função de desacelerar as tendências antissociais que se mostram incompatíveis com estágio atual de nossas civilizações. Segundo o referencial curricular nacional para a educação. Para o autor "As atividades lúdicas favorecem a autoestima das crianças ajudando-as superar progressivamente suas aquisições de forma criativa".

Uma sala de aula de Educação Infantil precisa ser mais do que um lugar agradável onde se brinca. Deve ser um espaço estimulante, educativo, seguro, afetivo, com professores realmente preparados para acompanhar a criança nesse processo intenso e cotidiano de descobertas e de crescimento. Precisa propiciar a possibilidade de uma base sólida que influenciará todo o desenvolvimento futuro dessa criança. (KISHIMOTO,1993)

Segundo os Referenciais Nacionais da Educação Infantil (2007), as brincadeiras de faz de conta, os jogos de construção e aqueles que possuem regras, como os jogos de sociedade (também chamados de jogos de tabuleiro), jogos tradicionais, didáticos, corporais, etc. propiciam a ampliação dos conhecimentos infantis por meio da atividade lúdica. O brincar permite ainda aprender a lidar com as emoções. Pelo brincar a criança equilibra as tensões provenientes de seu mundo cultural, construindo sua individualidade, sua marca pessoal e sua personalidade.

As atividades lúdicas têm o poder sobre a criança de facilitar tanto o progresso de sua personalidade integral, como o progresso de cada uma de suas funções psicológicas, intelectuais e morais. Ao ingressar na escola, a criança sofre um considerável impacto físico-mental, pois, até então, sua vida era exclusiva-

mente dedicada aos brinquedos e ao ambiente familiar.

Com as atividades lúdicas, espera-se que a criança desenvolva a coordenação motora, a atenção, o movimento ritmado, conhecimento quanto à posição do corpo, direção a seguir e outros; participando do desenvolvimento em seus aspectos biopsicológicos e sociais; desenvolva livremente a expressão corporal que favorece a criatividade, adquira hábitos de práticas recreativas para serem empregados adequadamente nas horas de lazer, adquira hábitos de boa atividade corporal, seja estimulada em suas funções orgânicas visando ao equilíbrio da saúde dinâmica e desenvolva o espírito de iniciativa, tornando-se capaz de resolver eficazmente situações imprevistas.

Na Educação Infantil deve-se facilitar a aprendizagem utilizando-se de atividades lúdicas que criem um ambiente agradável para favorecer o processo de aquisição de autonomia de aprendizagem.

Para tanto, o saber escolar deve ser valorizado socialmente e a aprendizagem e a interação devem ser processos dinâmicos e criativos através de jogos, brinquedos, brincadeiras e musicalidade. Segundo Piaget (1990) o brincar, implica uma dimensão evolutiva com as crianças de diferentes idades, apresentando características específicas, apresentando formas diferenciadas de brincar.

Oliveira (2002) destaca que, a utilização de recursos pedagógicos, por parte do professor, a exemplo de jogos e brincadeiras em atividades de leitura ou escrita, estes devem, saber usar os recursos no momento oportuno, uma vez que as crianças desenvolvam o seu raciocínio e construam o seu conhecimento de forma descontraída. O jogo e a aprendizagem não podem ser considerados como ações com objetivos distintos. O jogo e a brincadeira são por si só, uma situação de aprendizagem. As regras e imaginação favorecem a criança comportamento além dos habituais. Nos jogos ou brincadeiras a criança age como se fosse maior que a realidade, e isto, inegavelmente, contribui de forma intensa e especial para o seu desenvolvimento.

Reforçando que o brincar é um direito fundamental de todas as crianças no mundo inteiro, cada criança deve estar em condições de aproveitar as oportunidades educativas voltadas para satisfazer suas necessidades básicas de aprendizagem. A escola deve oferecer oportunidades para a construção do conhecimento através da descoberta e da invenção, elementos estes indispensáveis para a participação ativa da criança no seu meio. Sendo assim associar a educação da criança ao jogo não é algo novo.

Apesar de o jogo ser uma atividade espontânea nas crianças, isso não significa que o professor não necessite ter uma atitude ativa sobre ela, inclusive, uma atitude de observação que lhe permitirá conhecer muito sobre as crianças com que trabalha. A criação de espaços e tempos para os jogos é uma das tarefas mais importantes do professor, principalmente na escola de educação infantil. Cabe-lhe organizar os espaços de modo a permitir as diferentes formas de jogos, de forma, por exemplo, que as crianças que estejam realizando um jogo mais sedentário não sejam atrapalhadas por aquelas que realizam uma

atividade que exige mais mobilidade e expansão de movimentos. (OLIVEIRA, 2002)

Almeida (2000) reforça que o professor precisa estar atento à idade e às capacidades de seus alunos para selecionar e deixar à disposição materiais adequados. O material deve ser suficiente tanto quanto à quantidade como pela diversidade, pelo interesse que despertam pelo material de que são feitos. Lembrando sempre da importância de respeitar e propiciar elementos que favoreçam a criatividade das crianças. Uma observação atenta pode indicar ao professor que sua participação seria interessante para enriquecer a atividade desenvolvida, introduzindo novos personagens ou novas situações que tornem o jogo mais rico e interessante para as crianças, aumentando suas possibilidades de aprendizagem. Valorizar as atividades das crianças, interessando-se por elas, animando-as pelo esforço, evitando a competição, pois em jogos não competitivos não existem ganhadores ou perdedores. Outro modo de estimular a imaginação das crianças é servir de modelo, brincar junto ou contar como brincava quando tinha a idade delas. Muitas vezes o professor, que não percebe a seriedade e a importância dessa atividade para o desenvolvimento da criança, ocupa-se com outras tarefas, deixando de observar atentamente para poder refletir sobre o que as crianças estão fazendo e perceber seu desenvolvimento, acompanhar sua evolução, suas novas aquisições, as relações com as outras crianças, com os adultos.

O jogo e a brincadeira são sempre situações em que a criança realiza, constrói e se apropria de conhecimentos das mais diversas ordens. Eles possibilitam igualmente a construção de categorias e a ampliação dos conceitos das várias áreas de conhecimento. Podemos então a firmar que o principal sujeito do brincar são as crianças. Elas podem definir atividades como brincadeiras e ao mesmo tempo proporcionar o grau de aprendizado de forma prazerosa e enriquecedora ao passo que é desenvolvida atividade lúdica.

Portanto, o brincar pode ser visto como mediador no processo ensino aprendizagem tornando-o mais fácil. O brincar enriquece o desenvolvimento das relações na sala de aula e possibilita o fortalecimento da relação professor aluno. As brincadeiras fazem parte da herança lúdico cultural traduzindo valores, costumes e formas de pensamento e aprendizagem. (OLIVEIRA, 2002)

O brincar tem importância fundamental na construção da inteligência da criança e de seu equilíbrio emocional, contribuindo para afirmação pessoal, integral e social da criança. É por meio do lúdico e de um mundo de fantasias, de encantamentos, de alegrias e de sonhos que a realidade e o faz de conta contribuem para que a criança construa a sua concepção de mundo e a sua identidade. A afetividade está sempre presente nas experiências empíricas vividas pelos seres humanos, no relacionamento com o 'outro social', por toda a sua vida, desde seu nascimento. Sabe-se que a aprendizagem é um processo que, uma vez iniciado com o nascimento, só finda com a morte. Isso significa que em qualquer etapa, em qualquer situação, ou em qualquer momento o indivíduo está aprendendo, sendo que, à medida que aprende varia seu compor-

tamento, seu desempenho, sua ótica, seus enfoques.

Para Piaget (1990) o mais importante no jogo são as regras que devem ser respeitadas segundo o consentimento mútuo e podem ser transformadas conforme a necessidade do grupo. No jogo de regras, a criança abandona seu egocentrismo e seu interesse passa a ser social, necessitando de controle mútuo. A regra nesse tipo de jogo supõe necessariamente relações sociais ou interindividuais, pois no jogo de regras existe a obrigação do cumprimento das regras impostas, sendo que a violação dela implica o fim do jogo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste estudo, procurou-se refletir sobre as possibilidades de como tratar a importância do lúdico como conhecimento educacional em sala de aula, sem esquecer as problemáticas que cercam o lúdico na contemporaneidade.

A necessidade de trabalhar este tema é a busca de viabilizar os jogos e brinquedos na sala de aula como um recurso atrativo no ensino aprendizagem buscando dinamizar a aula numa forma integrada envolvendo toda a escola. Sendo assim, pode-se verificar que as atividades lúdicas funcionam como uma mídia privilegiando para a aplicação de uma educação que vise o desenvolvimento pessoal e a cooperação. Auxiliada sempre na qualidade de suporte de como planejar, preparar e dirigir atividades lúdicas, procurando transmitir para as crianças um conteúdo educacional adequado e desejável. Portanto, entrelaçar suportes e mensagem de forma a produzir um veículo adequado à formação de cidadãos plenos, autoconfiantes, éticos e construtivos. Brincar e jogar são coisas simples na vida das crianças.

O jogo, o brincar e o brinquedo desempenham um papel fundamental na aprendizagem e negar seu papel na escola é talvez renegar a nossa própria história de infância e aprendizagem. O brincar existe na vida do individuo, embora com passar dos anos tenha diminuído o espaço físico e o tempo destinado ao jogo, provocado pelo aparecimento de brinquedos cada vez mais sofisticados e pela influência da mídia.

A partir destas questões, entendemos a necessidade de se retomar aos estudos dos jogos e brincadeiras. O brincar é uma ferramenta de trabalho muito proveitosa para o educador, pois através dele o professor pode introduzir os conteúdos de forma diferenciada e bastante ativa. Com um simples jogo o professor poderá proporcionar apreensão de constituídos de maneira agradável e o aluno nem perceberá que esta aprendendo

Sendo assim, concluímos que o brincar e o jogar são indispensáveis á saúde física, emocional e intelectual e sempre estiveram presentes em qualquer povo desde os primórdios dos tempos. Através deles, a criança desenvolve a linguagem, o pensamento, a socialização, a

iniciativa e a autoestima, preparandose para ser um cidadão capaz de enfrentar a vida em sociedade com autonomia, senso crítico e poder de tomada de decisão.

A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E DAS BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Rosemeire da Silva Andrade Arrais

ABSTRACT

This study discusses the importance of using games and games for children's learning in early childhood education and has a bibliographic research methodology, having as reference works by theorists Piaget, Oliveira, Almeida, Kishimoto, among others. We verified that the learning process is characterized by a progressive transformation of the child's motor skills, depending on the situations in which they are placed. Considering a certain context, the child invests in actions establishing exchanges with other children or adults, developing their cognitive, bodily, emotional and social skills. In this context, it is clear that in the formation of children, playing is an essential moment for their physical, emotional and intellectual health, contributing to quality and balance in adult life. For playful education to walk effectively in education, it is necessary to reflect on its importance in the teaching and learning process.

Keywords: Playfulness. Child development. Pedagogical practices.

REFERÊNCIAS

ARCE, A (2002) – Friedrich Froebel – O Pedagogo dos Jardins de Infância. Petrópolis/RJ: Vozes;

ARANHA, M. L. História da Educação. 2. Ed. ver. E atual. São Paulo; Moderna, 1996;

ALMEIDA, M. T. P. Jogos divertidos e brinquedos criativos. Petrópolis: Vozes, 2000;

ALMEIDA, Paulo Nunes, Educação Lúdica, Técnicas e Jogos Pedagógicos. São Paulo: Loyola, 1995;

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil. Brasília, MEC/ SEF, V1. 1998;

FROEBEL, Friedrich. (1782 A 1852).

Disponível: www.pedagogiaespirita.org/ escola_virtual/pedagogia/froebel.htm> Acesso em: 15 abr.2010;

HAETINGER, Max Giinther. O Universo Criativo da Criança na Educação Vol. 3 Coleção Criar- 2005;

KISHIMOTO, Tizuco Morchiba. Jogos Infantis: O jogo, a criança e a educação. 10ª Ed. Petrópolis RJ, 1993;

KISHIMOTO, T. (org.) O brincar e suas teorias. São Paulo Pioneira, 1998;

LUCKESI, Cipriano. (org.). Ludopedagogia – ensaios 1; educação e ludicidade. Salvador: ed. Gepel, 2000;

OLIVEIRA, Vera Barros de (org.). O Brincar e a Criança do Nascimento aos Seis Anos. 4 ed. Petrópolis: Vozes, 2002;

PIAGET, Jean. A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imitação e representação. Rio de Janeiro: LTC, 1990;

REGO, José Lins do. Bases da Educação. Rio de Janeiro: PHU, 1982;