Federativa do Brasil. Brasília: Gráfica do Congresso Nacional, 1988.

_____, Estatuto da Criança e do Adolescente. Diário Oficial da União. Brasília. Imprensa Oficial, 13 de julho de 1990.

_____, Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Lei n. 9394/96 de 20 de dezembro de 1996, Brasília, 1996.

FREIRE, Paulo. Educação e mudança. Rio de Janeiro. Paz e Terra, 1985.

GUIJARRO, Maria Rosa Blanco. Inclusão: um desafio para os sistemas educacionais. Ensaios Pedagógicos – construindo escolas inclusivas, Brasília:

MEC, SEESP, 2005, p. 7-14. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seesp/index.php?option=content&task=view&id=147&Itemi d =299>. Acesso em: 06 de janeiro de 2022

JIMÉNEZ, R. Uma escola para todos: a integração escolar. Em R. Bautista (Coord.). Necessidades Educativas Especiais. Lisboa: Dinalivro, 1997

MARTÍN, Manuel Bueno. Deficiência Visual: Aspectos Psicoevolutivos e Educativos. São aulo: Santos, 2003.

NOGUEIRA, Nilbo R. Pedagogia de projetos: uma jornada rumo ao desenvolvimento das múltiplas inteligências. São Paulo: Erica, 2001.

MICHELS, L.R.S. O conceito de Inclusão e seu impacto na educação. I: VI Seminpario de Pesqusisa em educação da Região Sul – ANPED Sul, 2006. Santa Maria: UFSM, 2006.

MONTAIN,M.T.E. Ser ou estar, eis a questão: explicando o déficit intelectual.

São Paulo: WVA, 2000.

DRIGUES, David. Desenvolver a Educação Inclusiva: dimensões do desenvolvimento profissional. Inclusão: Revista da Educação Especial, Brasília, v. 4, n2, p. 7-16, jul./out. 2012.

SANTOS, S. In: Secretaria de Estado da Educação, Ciência e Tecnologia.

Fundação Catarinense de Educação Especial. Política de educação especial do Estado de Santa Catarina: proposta. Coordenador BASSETI, S.O. 2006

SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO DO ESTADO DE SÃO PAULO:

http://portalsme.prefeitura.sp.gov.br/Anonimo/EdEsp/apresentacao.aspx?-MenuID=1 67&MenuIDAberto=162 Acesso em : 06 de janeiro de 2022

SCHWARTZAN, J.S. Colaboradores. Síndrome de Down. São Paulo: Mackenzie, 1999

AS BRINCADEIRAS E AS INSTÂNCIAS FORMATIVAS DAS CRIANÇAS: BRINCAR COMO ELEMENTO DE RECONHECIMENTO DO MUNDO

ESLIANE MARTINS DA SILVA

RESUMO

As brincadeiras tem muito mais que as visões superficiais observáveis em nosso cotidiano, por muitos anos representaram uma preparação para a vida adulta. Nesse sentido podemos explicar a utilização da boneca como um elemento preparatório para a vida nas mais diver-

sas civilizações. Os meninos ganham seus carrinhos em virtude da masculinização das relações de poder, já as meninas recebem bonecas por conta da propagação do pensamento errôneo de inferiorização feminina em torno das premissas das 'obrigações' inerentes as mulheres. O brincar representa um elemento que vai muito além dessas alegações, ele representa a porta de entrada para o reconhecimento do mundo, por meio de suas instâncias as crianças podem explorar o que há de mais fantástico nas mais diversas etapas do desenvolvimento. O presente trabalho tem a modesta intenção em apresentar como o brincar tem os mais diversos elementos de consagração no desenvolvimento infantil.

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

ABSTRACT

The games have much more than the superficial visions observable in our daily lives, for many years they represented a preparation for adult life. In this sense, we can explain the use of the doll as a preparatory element for life in the most diverse civilizations. Boys get their carts due to the masculinization of power relations, while girls receive dolls due to the propagation of the erroneous thinking of female inferiority around the premises of the 'obligations' inherent to women. Playing represents an element that goes far beyond these claims, it represents the gateway to the recognition of the world, through its instances children can explore what is most fantastic in the most diverse stages of development. The present work has the modest intention of presenting how playing has the most diverse elements of consecration in child development.

KEYWORDS: Play; Development; Education; Ludic.

INTRODUÇÃO

Jogo originado do latim jocus, -i, significa gracejo, graça, brincadeira, divertimento e lúdico também originado do latim ludus, -i, que significa jogo, divertimento, distração! Distração + -ico. Jogos Lúdicos são brincadeiras com o objetivo de divertir, ajudar na prática motora, interação das crianças no contexto social com outras crianças, desenvolvimento mental como raciocínio rápido e de memorização, impulsar sua criatividade e imaginação. Sendo este o primeiro contanto que a criança terá de aprendizado na educação infantil.

Existindo diversas atividades lúdicas para várias faixas etárias das crianças possuem características distintas para o estímulo da mesma, tais como as de ar livre, que proporciona a resistência física, agilidade, coordenação e reflexos. Brincadeiras como pega-pega, "amarelinha", "batata quente", "ciranda cirandinha" e outras. Com jogos para estimulação do raciocínio, além da conscientização das crianças a interação com outras crianças, proporcionando a socialização em grupo, e regras de viver em sociedade.

Na prática, a aprendizagem da criança por meio dos jogos é frequentemente percebida enquanto apropriação obstinada com referências nas comple-

xidades do mundo e às vezes, também como uma problematização interpretativa da vida da sociedade a qual se está inserida.

Nesta observação, a grande variedade de jogos para crianças se expressa, nos interesses, habilidades, idade e relaciona-se ao desenvolvimento, mas também surgem as dimensões interculturais e interpessoais de heterogeneidade – os papéis de gênero, dinâmicas de grupo e estados mentais internos como manifestações comportamentais. No discurso pedagógico, portanto, a questão é de que forma o jogo - ou melhor, a variedade de jogos – é levado em conta e entendido como uma oportunidade de aprendizagem e pode ser apoiado, promovido e orientado de modo a contemplar as necessidades pedagógicas.

Podemos também levantar um questionamento no sentido de buscar compreender o que caracteriza as diferenciações entre as especificidades dos jogos. O jogo é um fenômeno extremamente complexo, com múltiplas camadas, e difícil de conceituar quando ocorre o primeiro contato na vida da criança. Cada jogo tem uma sensação que a criança exterioriza determina como ele incide sobre o modo que a leva a explorar – construir, representar, medir ou mesmo competir. A característica especial é o sentido individual que dá a importância significativa a criança, que dificilmente pode ser reconhecido ou compreendido às vezes para fora. Cada jogo tem objetivos, que podem ser pedagógicos, culturais ou de competição, isto deve ser demonstrado explicitamente (como regras), para outros jogadores.

O presente trabalho busca por meio de a pesquisa bibliográfica delinear alguns parâmetros acerca da problematização fruto da nossa inquietação, desse modo buscamos expor algumas contribuições no que tange o lúdico e o processo de aprendizagem bem como suas ligações com outras ramificações acadêmicas.

O BRINCAR E A SALA DE AULA

Podemos dizer que uma a necessidade de brincar é universal. Para toda criança é indispensável brincar, através das brincadeiras ela desenvolve o cognitivo, físico e o social.

Os modelos de brincadeiras assumem o que é reconhecido como brincadeira e o que não pode ser identificado como condições para o desenvolvimento da construção do conhecimento, causando assim a não aprendizagem do aluno.

Para Vygotsky (1978, p.86) a distância entre o nível de desenvolvimento atual como determinado pela solução de problemas independente e o nível de desenvolvimento potencial como através da solução de problemas com o auxílio de um adulto ou em colaboração com pares mais capazes fortalece o desenvolvimento de habilidades. As crianças não conseguem diferenciar brincadeiras e trabalho, se a aprendizagem é um processo que resulta de constante interação do indivíduo com o seu meio, a não aprendizagem se caracteriza por ser um impedimento, momentâneo ou persistente deste diante de obstáculo que surgem nessa interação e a consequência da não aprendizagem por motivo de indisciplina, para ele, acarretará problemas emocionais e comportamentais.

Muitos professores não veem com bons olhos as brincadeiras lúdicas, pelo fato de acharem que a criança não vai entender o significado de estudar, no qual poderá levar tudo na brincadeira, mais isso não pode ser considerado verdade, vemos que através dos jogos a criança começa a se desenvolver e a se perceber dando essa liberdade ela se tornará mais perceptiva com as coisas ao seu redor.

Maluf (2003) mostra a importância das brinquedotecas dentro das escolas, dessa forma, cita a importância da exploração desse ambiente muito importante no desenvolvimento da criança:

"O brincar proporciona a aquisição de novos conhecimentos, desenvolve habilidades de forma natural e agradável. Ele é uma das necessidades básicas da criança, é essencial para um bom desenvolvimento motor, social, emocional e cognitivo." (MALUF, 2003, p.9)

Este lugar tem a magia de estimular as brincadeiras com a criança, ali ela se sente livre sem a supervisão de adulto, ali ela brinca sem cobrança, este espaço é muito importante dentro da escola para o desenvolvimento da criança. Mesmo a escola não tendo a brinquedoteca, deve se destinar dentro da sala à hora do brinquedo, nisso a criança se senti livre e não fica centrada em tarefas, como se fosse a hora do descanso das tarefas do dia a dia, nas quais a criança não fica sobrecarregada.

Apropriar-se é vir a ser, e ser, simplesmente, é a chave para a autoconfiança e o relaxamento necessário para estar em processo criativo. E, em sintonia com essa energia, adultos e crianças podem usufruir a espontaneidade, num posicionamento no qual ninguém tem medo de errar, de ousar, de fantasiar e de viver criatividade. (MACHADO, 1994. p39)

Nesta fase a criança não pode ter medo de errar, por isso que é muito importante nesta fase ter esse ambiente. Fazer com que a criança busque o abstrato com brincadeiras transforma o aprendizado muito mais fácil. A escola e considerada um lugar conteudista, quando a criança entra se sente perdida, muitas delas começam mal o ano com dificuldades, por estarem acostumada com brincadeiras na educação infantil se sente com a necessidade de brincar e isso e tirado dela no fundamental, nisso a criança começa a se sentir perdida pelo fato de se perder com o lúdico, mais isso é um erro, devemos trazer os jogos lúdicos, é essencial para o desenvolvimento da criança.

Entendemos então que a aprendizagem significativa, ou seja, a que realmente ocorre, está relacionada aos fatores de família, de instituição de ensino e de sociedade.

OS ASPECTOS DO LÚDICO NA FORMAÇÃO

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, devese 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 adequa-

das 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 brincadeira.

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 de-

senvolver 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 torna-se valioso para crianças pequenas, principalmente como meio de aprendizado.

A fim de implementar 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.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

No presente trabalho buscamos demonstrar a importância da prática do brincar, como fonte de aprendizagem e desenvolvimento em todos os aspectos da criança, assim garantindo que as crianças adquiram experiências para seu crescimento sadio, mas não devemos esquecer que um ambiente saudável, desafiador e rico em desafios que possam impulsioná-las para o seu crescimento.

Sendo assim, a criança tem um progresso para conviver em sociedade, para o desenvolvimento do imaginário, criatividade, comunicação entre outras habilidades.

Este desenvolvimento cognitivo da criança deve ser estimulado quanto nos ambientes escolares, quanto pela família. Portanto, para que esta criança desenvolva de maneira sustentável e sadia, temos que ter o envolvimento de todas esferas que circulam a criança como: escola, família, amigos e sociedade.

A questão do porquê as crianças estão prontas para brincar e aparentemente incansáveis é frequentemente justificada pelas experiências acumuladas no curso das vivências. Isso significa um estado mental positivo que surge quando se está totalmente focado em uma atividade, absorvida por ela, desse modo o sujeito infantil perde a noção de tempo. Tal modo lúdico de viver se instala quando se refere a requisitos que estão de acordo com as próprias habilidades, pode-se, dessa forma apresentar um novo desafio ao desenvolvimento, mas ao mesmo tempo tem a tendência de a criança ser controlada pelo incentivo que surge intrinsecamente das próprias ações o que em muitos casos 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 bemestar.

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