O BRINCAR COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

CHIRLEY LIMA DA TRINDADE SANTOS

RESUMO
A brincadeira é uma importante forma de comunicação e por meio dela as crianças se relacionam com o mundo e estabelecem laços afetivos. Ao se falar sobre o tema: "O Brincar como Ferramenta Pedagógica na Educação Infantil", podemos salientar que as atividades lúdicas contribuem significativamente no processo de aprendizagem das crianças, promovendo o seu bem-estar cognitivo, físico, social e emocional. Percebe-se uma articulação entre o lúdico e o aprendizado, nesse sentido, o objetivo desse artigo é mostrar a importância do brincar, concentrando-se nos jogos e brincadeiras como recurso pedagógico e suas contribuições para a educação infantil no que diz respeito ao desenvolvimento da aprendizagem, socialização e interação das crianças. Desse modo, a educação infantil é uma fase onde priorizar a experiência lúdica é de fundamental importância, pois o processo de desenvolvimento nessa fase é rico e diversificado. Considerando o papel do professor como mediador de um trabalho voltado para a brincadeira e tendo em vista o atendimento das necessidades das crianças dessa faixa etária, as brincadeiras promovem a fantasia e a criatividade e possibilitam, ainda, o domínio da linguagem simbólica. Nesse sentido, as escolas que apostam na brincadeira como ferramenta de ensino conseguem resultados significativos tanto para a criança como na articulação com a família, sobretudo, quando consideramos um sistema de educação em que o brincar é a chave fundamental para se aprender, a maneira de trabalhar o conteúdo torna-se muito mais prazeroso e significativo. Diante de tais considerações, o presente artigo foi desenvolvido por meio de uma pesquisa bibliográfica, de caráter descritivo; os resultados esperados são de que este trabalho possa contribuir para que as atividades lúdicas infantis, em especial os jogos e brincadeiras, proporcionem momentos significativos, alegres e interessantes e que sejam planejados com intencionalidade pelo professor.

PALAVRAS- CHAVE: criança; lúdico; brincadeiras; jogos; professor.

INTRODUÇÃO

Considerando que a Educação Infantil é a primeira etapa da Educação Básica é de fundamental importância que seja pautada no livre brincar e no desenvolvimento integral da criança, promovendo interações com o meio em que está inserida, aprendendo e se desenvolvendo em todos os aspectos. As atividades lúdicas têm um importante papel no ambiente educativo infantil, promovendo uma aprendizagem significativa por meio dos jogos e das brincadeiras. Tais aprendizagens contribuem para o constante desenvolvimento da criança, de tal forma que, quanto maior a articulação com o universo da ludicidade, mais elas aprendem e se desenvolvem de forma integral.

Quando a criança brinca, ela usa a imaginação e a imitação da realidade, que promove o desenvolvimento do pensamento e da concentração, contribuindo na sua interação e socialização. Se apropriando dos conceitos, o professor poderá usar essa metodologia em sala de aula, desse modo ele será o mediador no processo de ensino, através do qual a criança descobre o mundo, podendo recriar sua realidade social e cultural. A brincadeira torna o aprendizado prazeroso, proporcionando o crescimento e amadurecimento da criança e aquisição de conhecimento nas diversas linguagens. Os jogos e as brincadeiras têm um papel muito importante para o desenvolvimento da criança, pois, quando brinca, ela espontaneamente se apropria de uma aprendizagem mais prazerosa, pois é um momento de comunicação consigo mesma, com a realidade e com a sua imaginação.

Para Piaget (1978), quando a criança brinca ela assimila o mundo da sua maneira, não havendo compromisso com a realidade. A interação com o objeto independe da natureza deste, sua função advém do significado e sentido atribuído pela criança por meio do simbolismo. Inicialmente, o jogo se apresenta de maneira solitária, evoluindo para o estágio da representação de papéis, até chegar aos jogos

de regras. O brinquedo e o ato de brincar, nesta perspectiva, constituem-se em vínculos importantes na construção do conhecimento.

É fundamental que a criança explore os espaços, seja no ambiente escolar ou em outro lugar, para que ela se sinta a vontade e aproveite seu momento de brincadeira. Na escola, muitas vezes, esse tempo é limitado e os professores, devido à rotina, acabam esquecendo-se de como é importante proporcionar um tempo para que as crianças interajam entre si e com o ambiente de maneira prazerosa. É necessário que os professores estabeleçam uma rotina onde a criança possa ser livre em um ambiente acolhedor com liberdade de pensamento. Toda criança precisa do seu tempo e espaço, cabe às famílias e professores se conscientizarem sobre as constribuições que os jogos e as brincadeiras trazem para a criança.

Segundo Vygotsky (1998), o brincar tem sua origem na situação imaginária criada pela criança, em que desejos irrealizáveis podem ser realizados, com função de reduzir a tensão e, ao mesmo tempo, para constituir uma maneira de acomodação a conflitos e frustações da vida real; para Piaget (1978) o brincar representa uma fase no desenvolvimento da inteligência, marcada pelo domínio da assimilação sobre a acomodação, tendo como função consolidar a experiência passada (BOMTEMPO apud KISHIMOTO, 2000, p. 64).

É de grande relevância que a brincadeira seja vista como um recurso de aprendizagem, pois a criança demostra toda sua agilidade, crescimento e desenvolvimento nos aspectos sociais e culturais. A brincadeira é um dos caminhos que promove o desenvolvimento integral da criança, sendo o comportamento lúdico de suma importância no processo de ensino-aprendizagem, pois não é apenas um momento divertido, mas um momento em que se adquire o conhecimento para vida futura. Cabe ao educador refletir sobre sua prática e sobre a qualidade do ensino, se o aprendizado ocorre de forma significativa e ainda, se os objetivos propostos são claros, tornando esse aprendizado mais prazeroso para as crianças. O professor poderá explorar o lúdico em suas atividades, articulado ao objetivo principal, onde jogos e brincadeiras poderão ser inseridos como uma metodologia de ensino.

Vygotsky (1994) enfatiza que a aprendizagem precede o desenvolvimento infantil. Portanto é necessário compreender que a criança sempre está aprendendo e antes de desenvolver suas habilidades e capacidades, ela passa pelo processo de construção do conhecimento, onde irá processualmente desenvolver o que foi aprendido.

É importante destacar que o conhecimento da realidade infantil não provém de imediato da experiência, é um estágio gradativo, pois a imagens edificadas pela imaginação conversam uma com a outra e por sua vez possibilitam que a criança a compreenda sua própria realidade e assim, firmam uma ideia construída e transcrevem ao seu dia a dia. Vygostsky (1997) afirma que para a criança com menos de três anos, o brinquedo é coisa muito séria, pois ela não separa a situação imaginária da real. Já na idade escolar, o brincar torna-se uma forma de atividade mais limitada que preenche um papel específico em seu desenvolvimento, tendo um significado diferente do que tem para uma criança em idade pré-escolar (VYGOSTSKY, 1997. p. 62).

Desse modo, de acordo com o autor a criança com menos de três anos não tem a capacidade de separar a realidade da imaginação, toda brincadeira se torna séria. Porém, na idade escolar, o desenvolvimento se torna significativo, pois ela cria uma relação entre o significado e a percepção visual, ou seja, entre o pensamento e a situação real. Segundo Vygotsky (1997) “as necessidades das crianças e os incentivos não devem ser ignoradas porque eles são eficazes para colocá-los em ação fazendo-nos entender seus avanços de estágios de um desenvolvimento a outro”.

Concluindo, Vygotsky (1997) diz que “ao brincar, a criança assume papéis e aceita as regras próprias da brincadeira, executando, imaginariamente, tarefas para as quais ainda não está apta ou não sente como agradáveis na realidade”.

Nesse sentido, considerando que a ludicidade é muito mais que brincadeiras na infância, o objetivo desse artigo é destacar o brincar como ferramenta educativa, que deve ser planejada para aprendizagens de acordo com cada necessidade e como o professor deve aproveitar a ludicidade na educação infantil como estratégia para o desenvolvimento inte-

gral da criança.

A IMPORTÂNCIA DA BRINCADEIRA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Para abordar o tema do presente artigo, se faz necessário contextualizar o lúdico para que se compreenda sua importância na educação infantil. De acordo com o dicionário, a palavra lúdico significa: "relativo a jogos, brinquedos e divertimento". FERREIRA, (2010, p. 456). O ato de brincar não se resume a brinquedos, mas na atitude que a criança expressa nas atividades realizadas e nessa experiência cheia de alegria e contentamento. A falta de diversão ou satisfação pode causar desconfortos comportamentais nas crianças.

Em cada estágio de evolução da criança, o jogo será modificado, mas é importante que proporcione oportunidades de explorar todas as etapas do jogo. A importância dos brinquedos é a exploração e o aprendizado do mundo externo, que utilizam e estimulam os sentidos, funções sensoriais, funções motoras e emocionais. Os jogos têm enormes funções sociais, desenvolvem conhecimento intelectual e, principalmente, criam oportunidades para as crianças explicarem e experimentarem as condições emocionais e os conflitos no cotidiano de cada criança (RIBEIRO; SOUZA, 2011).

A brincadeira é de fundamental importância para o desenvolvimento infantil na medida em que a criança pode transformar e produzir novos significados. Nos diversos contextos, onde a criança é estimulada, é possível observar que rompe com a relação de subordinação ao objeto, atribuindo-lhe um novo significado, o que expressa seu caráter ativo, no curso de seu próprio desenvolvimento.

Cada criança em suas brincadeiras comporta-se como um poeta, enquanto cria seu mundo próprio ou, dizendo melhor, enquanto transpões os elementos formadores de seu mundo para uma nova ordem, mais agradável e conveniente para ela. (FREUD apud KISHIMOTO, 2000, p. 57).

Vygotsky (1998) partiu do princípio que o sujeito se constitui nas relações com os outros, por meio de atividades caracteristicamente humanas, que são mediadas por ferramentas técnicas e semióticas. Nesta perspectiva, a brincadeira infantil assume um importante papel no que diz respeito à análise do processo de constituição do sujeito, rompendo com a visão de que ela é uma atividade natural de satisfação de instintos infantis. O autor refere-se à brincadeira como uma maneira de expressão e apropriação do mundo das relações, das atividades e dos papéis dos adultos. A capacidade para imaginar, planejar, apropriar-se de novos conhecimentos surge, nas crianças, através do brincar. A criança por meio da brincadeira e das atividades lúdicas interage simbolicamente nas diferentes situações vividas pelo ser humano, reelaborando sentimentos, conhecimentos, significados e atitudes.

Quando as crianças brincam, elas se baseiam em suas experiências anteriores, ou seja, nas coisas que viram os adultos fazendo, que viram na televisão, que leram etc., tudo para criarem jogos e cenários. A brincadeira oferece uma experiência prazerosa para as crianças, permitindo-lhes explorar e descobrir o mundo ao seu redor, ao mesmo tempo em que desenvolve a imaginação e habilidade de pensamento.

E, como afirma Wajskop (1995, p. 67), a brincadeira é uma situação privilegiada de aprendizagem infantil. Ao brincar, o desenvolvimento infantil pode alcançar níveis mais complexos por causa das possibilidades de interação entre os pares numa situação imaginária e pela negociação de regras de convivência e de conteúdos temáticos. Muito além do que imaginamos o brincar envolve sentimentos, pessoas, situações e objetos. Ao brincar a criança age como se estivesse no mundo adulto, compreende suas possibilidades e seus limites, desenvolve hábitos, aprende a respeitar o espaço do outro e principalmente aprende a conviver em sociedade.

É durante o brincar que a criança desenvolve sua personalidade (chamada de fase imaginária) e por volta dos quatro aos seis anos, sua linguagem começa a ser representadas com o jogo simbólico, situando vivências do seu cotidiano, onde ela começa a entrar no mundo adulto e usa os objetos como representações. De acordo com Lima (2018, p.60): O jogo simbólico inicia-se por volta dos dois anos, quando a criança recria situações usando a representação simbólica. Além disso, nessa época é estimulada a imaginação e a fantasia da criança, as quais favorecem a interpre-

tação, o que faz com que a criança crie um mundo imaginário que impulsiona a imitação e goste de construir personagens imaginários; já quando estão com mais de quatro anos, as crianças começam a utilizar o lúdico mais próximo da realidade.

O brincar é a atividade educacional que influencia nas emoções e no crescimento mental da criança, ou seja, uma singularidade que proporciona o desenvolvimento, buscando sua integridade e conhecimento. As atividades lúdicas, são de grande valia para as crianças, é uma ferramenta que deverá ser disponibilizada como recurso no processo de ensino-aprendizagem (WALLON, 1979).

Nos jogos, as crianças aprendem, por meio do brincar, que podem desenvolver sua capacidade de criar jogos através da comunicação com outra criança ou com o professor, além de fornecer condições de desenvolvimento para a diversidade de experiências.

Aquele que brinca pode sempre evitar aquilo que não gosta. Se a liberdade caracteriza as aprendizagens efetuadas na brincadeira, ela produz também a incertitude quanto aos resultados. De onde a impossibilidade de assentar de forma precisa às aprendizagens na brincadeira. Este é o paradoxo da brincadeira, espaço de aprendizagem fabuloso e incerto. (WAJSKOP, 2007, p. 31).

A aprendizagem com base na ludicidade ajuda significativamente no desenvolvimento da autonomia, socialização, interação com o meio, entre outras habilidades. Em outras palavras, a criança usa a imaginação em um mundo de faz-de-conta, mundo este cheio de fantasia e encantamento. Por meio da brincadeira, as crianças criam e recriam histórias. Brincadeiras de faz-de-conta são uma das melhores maneiras de promover o desenvolvimento da oralidade, pois ela usa a conversação, age e fala de maneira diferente enquanto desempenha os mais variados papéis e utiliza as suas habilidades de comunicação para nortear seu enredo.

Para Vygotsky (apud BOMTEMPO, 2003, p.64),

O brincar tem sua origem na situação imaginaria criada pela criança, em que desejos irrealizáveis podem ser realizados, com a função de reduzir a tensão e, ao mesmo tempo, para construir uma maneira de acomodação a 5 conflitos e frustrações da vida real, para Piaget, o brincar representa uma fase no desenvolvimento da inteligência, marcada pelo domínio da assimilação sobre a acomodação, tendo como função consolidar a experiência passada.

Em se tratando de brincadeira simbólica, não existem personagens, nem trama estabelecida, a criança quando brinca, cria diversas situações imaginárias, representa personagens e transforma o ambiente de acordo com a atividade. Por exemplo, ao brincar de casinha, a criança delimita um espaço, representa animais imitando suas características, transforma objetos em alguma coisa que não corresponde ao que é na realidade, entre outras situações. Podemos citar os jogos de encaixe que podem ter várias funções, um perfume, uma escova, um copo etc. Não existe um padrão a ser seguido quando a brincadeira é criativa, pois as histórias quase nunca se repetem, e as funções dos objetos também se modificam.

Para Oliveira (2002, p. 55),

A brincadeira simbólica leva à construção pela criança de um mundo ilusório, de situações imaginárias onde objetos são usados como substitutos de outros, conforme a criança os emprega com gestos e falas adequadas. Nessa situação a criança reexamina as regras embutidas nos atos sociais, as regulações culturais que fazem que a mãe seja quem fica em casa enquanto o pai sai para o trabalho em certos grupos sociais, por exemplo.

Para que a prática da brincadeira se torne uma realidade na escola, é preciso mudar a visão dos estabelecimentos a respeito dessa ação e a maneira como entendem o currículo. Isso demanda uma transformação que necessita de um corpo docente capacitado adequadamente instruído para refletir e alterar suas práticas. Envolve, para tanto, uma mudança de postura e disposição para muito trabalho. (CARNEIRO, DODGE, 2007, p. 91).

É importante enfatizar que, cabe ao educador criar um ambiente propício que reúna os elementos de motivação para as crianças por

meio de atividades que proporcionam conceitos que preparem para seu desenvolvimento integral, motivando as crianças a trabalhar em equipe, aprendendo assim a expressar seus próprios pontos de vista em relação ao outro.

OS JOGOS E BRINCADEIRAS COMO FACILITADORES DA APRENDIZAGEM

O presente artigo destaca como imprescindível o papel do professor como mediador, propiciando e criando condições favoráveis para um ambiente lúdico onde a criança possa desenvolver suas potencialidades. Portanto, a escola como principal intercessor no processo de desenvolvimento infantil deve proporcionar a criança o contato com o universo lúdico, para que elas possam aprender e se desenvolver integralmente em um ambiente rico e prazeroso. Dessa maneira, o professor deve ter a compreensão do significado e da grande importância das atividades lúdicas realizadas no contexto da educação infantil. Para Almeida, 1995, "a educação lúdica é uma ação inerente na criança e aparece sempre como uma forma transacional em direção a algum conhecimento, que se redefine na elaboração constante do pensamento individual em permutações constantes com o pensamento coletivo".

Oliveira (1997, p. 61) afirma que:

Se o aprendizado impulsiona o desenvolvimento, então a escola tem um papel essencial na construção do ser psicológico adulto dos indivíduos que vivem em sociedades escolarizadas. Mas o desempenho desse papel só se dará adequadamente quando, conhecendo o nível de desenvolvimento dos alunos, a escola dirigir o ensino não para as etapas de desenvolvimento ainda não incorporadas pelos alunos, funcionando realmente como um motor de novas conquistas psicológicas. Para a criança que frequenta a escola, o aprendizado escolar é elemento central no seu desenvolvimento.

Desse modo, é de fundamental importância que o professor promova momentos e vivências lúdicas para as crianças na educação infantil. A partir do momento que o professor percebe o seu papel enquanto mediador da aprendizagem, este consegue identificar as reais necessidades da criança e busca novas estratégias a fim de promover uma educação voltada nas descobertas, compreendendo a importância do brincar nesta fase do desenvolvimento.

Considerando o papel das brincadeiras na educação infantil, Kishimoto (2000, p. 01), salienta que: "Ao brincar, a criança experimenta o poder de explorar o mundo dos objetos, das pessoas, da natureza e da cultura, para compreendê-lo e expressá-lo por meio de variadas linguagens". A autora ressalta o ato de brincar como uma importante ferramenta facilitadora de aprendizagem, pois possibilita que a criança por intermédio das brincadeiras aprenda e se desenvolva de forma integral, buscando compreender a realidade em que está inserida e que altere essa realidade por meio da imaginação que o ato de brincar proporciona.

Kishimoto (2010, p. 01) destaca ainda:

É no plano da imaginação que o brincar se destaca pela mobilização dos significados. Enfim, sua importância se relaciona com a cultura da infância, que coloca a brincadeira como ferramenta para a criança se expressar, aprender e se desenvolver.

Brincar: "é o principal meio de aprendizagem da criança, ela gradualmente desenvolve conceitos de relacionamentos causais, o poder de discriminar, de fazer julgamentos, de analisar e sintetizar, de imaginar e formular" (SANTIN, 2001, p. 523).

Nesse sentido, é por meio da brincadeira que as crianças criam e recriam histórias, desenvolvendo suas habilidades linguísticas e usando as regras de conversação. Nota-se que as experiências lúdicas proporcionam momentos de aprendizagem por meio do brincar, portanto, cabe ao professor e as instituições de educação infantil refletir sobre a elaboração de metodologias de ensino e aprendizagem embasadas no desenvolvimento dessas atividades e interações.

As crianças desenvolvem várias formas de expressão ao realizarem o jogo simbólico, como a capacidade de imaginar criar e recriar. Na capacidade de imaginar a criança transmite para o faz-de-conta suas ações lúdicas em relação ao seu dia-a-dia, as suas vontades, ao

que está no seu redor e em seu pensamento. Na capacidade de representar elas imitam as pessoas que fazem parte do seu dia-a-dia, o que veem na televisão etc., pois as crianças realizam representações de papéis das pessoas próximas, tais como pais, professores, amigos, avós, avôs, entre outras.

Considerar e dar importância ao brincar na educação infantil pode contribuir para que o cérebro crie conexões neurais com criticidade. O aprendizado significativo ocorre nos primeiros anos da vida de uma criança e, através das brincadeiras ela aprende lições de vida fundamentais, tais como resolução de problemas, tentativa e erro, faz-de-conta entre outras.

De acordo com Vygotsky (1984, p. 97),

A brincadeira cria para as crianças uma "zona de desenvolvimento proximal" que não é outra coisa senão a distância entre nível atual de desenvolvimento, determinado pela capacidade de resolver independentemente um problema, e o nível atual de desenvolvimento potencial, determinado através da resolução de um problema sob a orientação de um companheiro mais capaz.

Considerada como um instrumento de dinamização da aprendizagem, facilitador das percepções infantis sobre o tempo e o espaço, uma rotina clara e compreensível para as crianças é fator de segurança. A rotina pode orientar as ações das crianças, assim como dos professores, possibilitando a antecipação das situações que irão acontecer (BRASIL, 1998, p. 73).

Percebe-se que o jogo se constitui como facilitador de aprendizagem, que sua prática contribui para o desenvolvimento integral da criança. Bressa (2006, p. 54) aponta que: "No que se referem aos aspectos sociais, os jogos aparecem como instituições sociais capazes de promover a comunicação interpessoal, criando um relacionamento grupal entre aqueles que jogam". Através dos jogos a criança começa a estabelecer e entender regras constituídas por si ou até mesmo pelo grupo. Desse modo, terá condições de elaborar e resolver conflitos e hipóteses de conhecimento e, ao mesmo tempo, desenvolvendo a capacidade de entender pontos de vista diferentes do seu ou de fazer-se entender e de coordenar o seu ponto de vista com o do outro. Os jogos também favorecem uma série de situações que envolvam equilíbrio e outros desafios corporais para crianças com uso de objetos, de obstáculos e alvos. Combinados entre si, os jogos podem garantir situações significativas de aprendizagem, favorecendo o desenvolvimento cognitivo e social da criança. Em grupo, os jogos também podem contribuir para desenvolver a solidariedade e a cooperação.

Ainda sobre o papel dos jogos no desenvolvimento da criança, vale destacar que as crianças, por meio dos jogos, desenvolvem melhor a imaginação e a capacidade de seguir regras e tomar decisões. Conforme destaca Múrcia (2005) ao afirmar que: É um meio de expressão e comunicação de primeira ordem, de desenvolvimento motor, cognitivo, afetivo e sociabilizador por excelência. É básico para o desenvolvimento da personalidade da criança em todas as suas facetas. Pode ter fim em si mesmo bem como ser meio para a aquisição das aprendizagens. Pode acontecer de forma espontânea e voluntária ou organizada, sempre que respeitado o princípio da motivação. (Múrcia, 2005, p. 73).

Considerando o faz de conta como uma atividade importante para o desenvolvimento da criança, visto que ela costuma utilizar de situações simbólicas para compreender o mundo, lidar com suas emoções e relacionar-se com o outro, compreendemos que o papel do professor é promover situações que instiguem as crianças a criar e usar a imaginação de forma livre e autônoma. Dessa forma, a promoção de atividades que favorecem o desenvolvimento da criança em brincadeiras, principalmente aquelas que promovam a criação de situações imaginárias, tem nítida função pedagógica. A escola e, particularmente, a pré-escola poderiam se utilizar deliberadamente desse tipo de situação para atuar no processo de desenvolvimento da criança (OLIVEIRA, 1997, p. 67).

Ao falar de lúdico é possível associá-lo com o prazer e com as emoções que carrega ao praticar algo, ou seja, as crianças quando brincam com prazer e com espontaneidade, nada mais é do que a ludicidade envolvida. Para que as crianças venham a obter o prazer nas atividades realizadas na escola, é importante que

o professor proporcione esses momentos, criando brincadeiras, momentos significativos e espaço que proporcione as atividades lúdicas na escola.

Assim como os jogos, as brincadeiras também merecem espaço no dia-a-dia escolar. As brincadeiras não devem ser entendidas pelos professores como tempo perdido e que não geram resultados positivos na aprendizagem.

Por outro lado, de acordo com Maluf (2007, p.29):

O professor deve organizar suas atividades, selecionando aquelas mais significativas para seus alunos. Em seguida, deverá criar condições para que estas atividades significativas sejam realizadas. Destaca-se a importância de os alunos trabalharem em sala de aula, individualmente ou em grupos. As brincadeiras enriquecem o currículo, podendo ser propostas na própria disciplina, trabalhando assim o conteúdo de forma prática e no concreto. Cabe ao professor, em sala de aula ou fora dela, estabelecer metodologias e condições para desenvolver e facilitar esse tipo de trabalho.

Será possível estabelecer condições favoráveis de aprendizagens para as crianças em sala de aula, se realmente o professor tiver bases teóricas consistentes em relação ao brincar. É necessário que a brincadeira na escola seja encarada como algo positivo e motivador, pois deve existir por parte de todos os envolvidos uma preocupação de criar condições que favoreçam e enriqueçam as aprendizagens dos educandos.

É importante salientar que a sala de aula é um lugar de brincadeiras, portanto, compete ao professor estabelecer objetivos pedagógicos de acordo com os desejos das crianças, dando voz a elas e, desse modo, possibilitar um ambiente propício ao prazer, à diversão e a construção do conhecimento.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A ludicidade desempenha um papel fundamental para o desenvolvimento integral da criança e do indivíduo em sociedade. Desenvolver atividades lúdicas ao longo da infância é um ato existencial e, acima de tudo, rico em aprendizagens ampliando as possibilidades para elaborar formas variadas de construção do conhecimento.

Nesse sentido, buscou-se apresentar ao longo deste trabalho reflexões relevantes acerca da importância dos jogos e brincadeiras na educação infantil, sendo que os mesmos podem propiciar mudanças significativas nas práticas dos educadores no que diz respeito à inserção de atividades lúdicas com intencionalidade, objetivando o desenvolvimento integral das crianças em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social.

Muitas brincadeiras são ótimas para estimular o raciocínio lógico. Jogos como labirinto, caça-tesouro e caça-palavras são excelentes maneiras de exercitar a atenção, a lógica e o raciocínio da criança, sendo que tais dinâmicas podem ser feitas em grupo ou de forma individual.

Estimular a criança a exercitar a imaginação é uma maneira de estimular a criatividade. Podemos citar atividades de pintura livre, teatro e histórias se encaixam nessa categoria e também são importantes para o desenvolvimento infantil. As brincadeiras permitem que as crianças interajam umas com as outras de forma natural, mesmo que remotamente, sendo maior a possibilidade de criar vínculos de amizade. Isso é muito importante no que diz respeito às noções de convivência, que serão úteis para o convívio escolar e aproveitadas no futuro.

Por meio de jogos com regras, as crianças aprendem também a controlar o comportamento impulsivo e a estabelecer rotinas significativas. As especificações de cada jogo contribuem para que elas desenvolvam uma postura correta, ajudando a pensar e refletir sobre as atitudes e, ainda, ter uma compreensão sobre o progresso.

Assim, podemos concluir que a brincadeira de faz-de-conta é um momento de aprendizado, em que a criança tem a possibilidade de viver papéis. Crianças e professores estabelecem interações de troca e mediações, ocorrendo, desse modo, o processo de aprendizagem. Nas brincadeiras, destacando-se os jogos, a criança produz regras, vivências e os princípios que está percebendo na realidade. Portanto, é na esfera imaginativa e envolvendo-se em situações de conhecimento da reali-

dade e das regras é que a criança faz a criação dos planos da vida real e das motivações de sua própria vontade. Para que isso se concretize, consideramos que as ações educativas devem estar voltadas para os interesses e as necessidades das crianças, as brincadeiras devem ser planejadas considerando a fase de aprendizado das crianças.

Em relação ao papel do professor frente aos jogos e brincadeiras, destaca-se a importância do trabalho de mediação da brincadeira de faz-de-conta enquanto situação de aprendizagem, pois é por meio de ações prazerosas que a criança melhor se desenvolve e aprende, constituindo-se, dessa forma, o brincar como a sua principal atividade de aquisição do conhecimento.

Os professores devem se preocupar em incluir as brincadeiras no planejamento escolar. Como vimos, os efeitos delas são saudáveis no processo de aprendizagem e podem trazer resultados importantes no desenvolvimento dos estudantes.

Diante dos fundamentos teóricos discutidos neste artigo, foi possível perceber o quão importante é a valorização do lúdico e do brincar no processo de ensino-aprendizagem. É preciso que os educadores intervenham de maneira significativa para que a criança se desenvolva e adquira um aprendizado de forma motivadora e prazerosa, perceba, descubra e interprete o mundo agindo sobre ele. Logo, a vivência de boas experiências é base para um desenvolvimento saudável e harmonioso.

As discussões propostas tiveram o intuito de ressaltar, ainda, a importância dos jogos e brincadeiras como um meio de aprendizagem para a criança, ou seja, podemos perceber que através do lúdico ela vai adquirindo conhecimentos, valores, habilidades e atitudes cruciais para seu desenvolvimento. Portanto, no que diz respeito ao ato de brincar, devemos ter em mente que este deve ser valorizado e respeitado, pois através de acontecimentos significativos, a crianças se apropriam de conhecimentos diversos contribuindo, assim, para a formação de cidadãos críticos e autônomos na sociedade.

Este artigo abordou a importância do lúdico na Educação Infantil, procurando incentivar a reflexão dos educadores, esperando contribuir de forma positiva com as práticas docentes. Dentro desse contexto fica o reconhecimento e a valorização do lúdico como ponto de partida fundamental para o desenvolvimento da criança.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, P.N. 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, 1998.

BESSA, V. da H. Teorias da Aprendizagem. Curitiba: IESDE Brasil S.A., 2006.

BOMTEMPO, E. A brincadeira de faz-de-conta: lugar de simbolismo, da representação, do imaginário. In: KISHIMOTO, T. M. (org.). Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo: Cortez, 2003.

CARNEIRO, M. A. B. e DODGE, J. J. A descoberta do brincar. São Paulo: Melhoramentos, 2008.

FERREIRA, A. B. de H. Mini Dicionário da Língua Portuguesa: 8. ed. Curitiba: Positivo, 2010. 856 p. 95023-7520.

KISHIMOTO, T. M. Et al. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo: Cortez, 2010.

MALUF, A. C. M. Brincar: prazer e aprendizado. 5. Ed. Rio de Janeiro: Vozes, 2007.

MURCIA, J. A. P. Aprendizagem através do jogo. 2. Ed. Porto Alegre: Artmed, 2005.

LIMA, C. C. N. A ludicidade e a pedagogia do brincar. 1. Ed. Porto Alegre: Sagah, 2018.

OLIVEIRA, M. K. Aprendizado e Desenvolvimento. Um processo Sócio-histórico. 4. Ed. São Paulo: Scipione, 1997.

OLIVEIRA, Z. M. et al. Creches: Crianças, Faz de conta & cia. 11. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002.

PIAGET, J. A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 1978.

RIBEIRO, K. L. SOUZA, S. P. Jogos na educação infantil. Tese (Graduação Licenciatura em Pedagogia), Escola Superior de Ensino Anísio Teixeira, 45 p. 2011.

SANTIN, S. Educação Física: Da alegria do lúdico à opressão de rendimento. Porto Alegre: 2001.

VYGOTSKY, L. S. A. Formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1984 WAJSKOP, G. Brincar na pré-escola. São Paulo: Cortez, 2007.

WALLON, H. A psicologia genética. Trad. Ana Ra. In. Psicologia e educação da infância. Lisboa: Estampa (coletânea). 1979.
PIAGET, J. A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 1978.