JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

MARA LÚCIA MENDES DOS SANTOS

RESUMO
O tema abordado neste presente trabalho monográfico sobre os jogos e as brincadeiras na Educação Infantil: Uma importante contribuição no processo de aprendizagem, surgiu à partir da reflexão de que há educadores que pensam ser pura perda de tempo desenvolver jogos e brincadeiras em sua prática pedagógica. Nesse sentido, este estudo vem mostra-nos a necessidade de reconhecer, repensar e planejar o uso dos jogos e brincadeiras no contexto escolar, para que a partir do lúdico sejam promovidos para os alunos aprendizagem mais significativa e prazerosas.

Palavras-chave: Jogos; Brincadeiras; Aprendizagem.

INTRODUÇÃO

Para a realização desse trabalho será realizado um estudo qualitativo usando a pesquisa bibliográfica. E através desse estudo pretende levar-nos a refletir e analisar sobre a importância e as contribuições que os jogos e as brincadeiras trazem para o desenvolvimento e a aprendizagem da criança.

Para conhecermos a história dos jogos e brincadeiras no contexto social estarei destacando autores que no primeiro capítulo contribuíram com seus estudos para que entendêssemos diante de suas análises como ocorreu a evolução do brincar na sociedade humana. Desse modo, aponto algumas concepções desses pesquisadores que abrangem estudos das áreas da sociologia, filosofia, antropologia entre outras áreas do saber humano. Assim procuro abordar discussões que alguns teóricos fazem sobre a importância dos jogos e brincadeiras no processo de ensino e aprendizagem.

Para compreendermos porque a cultura é um elemento tão importante na história dos jogos e brincadeiras, estarei abordando no segundo capítulo estudos acerca da trajetória dos jogos e brincadeiras na vida das crianças em um certo período histórico e cultural. Este estudo tem como finalidade levar-nos a conhecer como construiu a cultura do brincar na história da humanidade.

E para fundamentar este capítulo temos a análise de alguns autores que contribuíram com seus estudos de natureza histórica, antropológica, psicológica e filosófica, para que pudéssemos entender qual a importância que a cultura lúdica tem na vida e na formação da criança.

Para resgatar os jogos e brincadeiras no espaço escolar apresento neste terceiro capítulo algumas considerações que autores fizeram em relação aos jogos e brincadeiras da antiguidade. Estes teóricos abordam algumas considerações históricas importantes em relação ao surgimento de alguns jogos e brincadeiras antigas no Brasil, com o intuito de trazê-los de volta a memória, para que, sejam reconhecidos, praticados e valorizados no espaço escolar. Assim, os autores discutem a importância do brincar no espaço escolar, como sendo importante contribuição para o processo de ensino e aprendizagem. Dessa forma, é proposto uma pesquisa com levantamentos de informações para verificar os conhecimentos que a criança tem em relação aos jogos e brincadeiras apresentados.

Portanto, partindo do pressuposto que a criança através dos jogos e brincadeiras constrói grande parte de seu conhecimento e que caracterizado pelo aspecto lúdico e prazeroso a aprendizagem torna-se mais significativa, este presente trabalho monográfico se justifica mostrando que quando a criança brinca está de fato aprendendo.

O presente estudo será desenvolvido, analisado sobre o prisma de uma pesquisa utilizando variadas fontes de informações bibliográficas, na qual contribuem para que esse universo infantil fosse valorizado na construção do processo de vida das crianças que compõem o espaço na creche e outras instituições educacionais que realizam trabalhos com a Educação Infantil. A partir desse conhecimento de pesquisa será elaborada uma coleta de dados, utilizando como instrumento a entrevista como perguntas realizadas diretamente as educadoras de creche e profissionais em Educação Infantil e desta forma também obter maiores informações sobre o estudo em questão.

JOGOS E BRINCADEIRAS NO CONTEXTO ESCOLAR

Estarei apresentando algumas considerações sobre jogos e brincadeiras no contexto escolar. Assim, estarei destacando algumas análises que autores fazem em relação aos jogos e brincadeiras da antiguidade.

Esses autores, tais como: Tizuco Morchida Kischimoto, Santa Marli Pires dos Santos, Ivanize Corrêa Resende Meyer, Natividade Pereira, Angela Cristina Munhoz Maluf, Adrianne Ogeda Guedes, Kátia Stocco Smole; Maria Ignez Diniz, Patrícia Cândido e do Ensino de Arte e de Educação Física. A partir de suas análises contribuíram muito para compreendermos como desenvolveu os jogos e brincadeiras nos tempos passados. Desse modo, entendemos que é preciso trazê-los de volta no contexto escolar a partir de vivências e experiências de caráter lúdico. Nesse sentido, torna-se necessário resgatá-los, para que sejam reconhecidos e valorizados como elemento importante de nossa cultura.

E para caminharmos pela história dos jogos e brincadeiras infantis contamos com a ajuda de autores como Kishimoto (2009, p24) relatando que: [....] a maioria dos jogos tradicionais infantis incorporados à lúdica brasileira chegou ao país por intermédio dos portugueses, mas já carregavam uma antiga tradição europeia, vinda de tempos remotos.

Desse modo, também, podemos perceber a contribuição dos portugueses influenciando o folclore infantil através de versos, advinhas e parlendas.

No entanto, segundo Kishimoto (2009, p20)" as lendas das cucas, bichos-papões e bruxas, divulgada pelas avós portuguesas aos netinhos e pelas negras amas de sinhozinhos, acompanhavam a infância brasileira e penetravam em seus jogos."

Portanto o autor (2009, p.24) informa que:" Posteriormente, no Brasil, receberam novas influencias, aglutinando-se com outros elementos folclóricos como os dos povos africanos e indígenas".

Sendo assim, nessa citação a autora relata que o Brasil sofreu profundas influencias da cultura africana e indígena. Trazendo inúmeras contribuições de grande valor para o folclore brasileiro.

A autora relata ainda que através da linguagem oral a mãe preta transmitia para as crianças o conto, as lendas os mitos e as histórias de sua terra.

E para a contribuição dos índios com os jogos tradicionais infantis no Brasil Kishimoto relata que estes caracterizam-se por brinquedos junto à natureza e que desde muito cedo, eles brincavam de arcos, flechas, tacape, chocalho, jogo de fio ou cama-de-gato, peteca, esconde-esconde, jogo de pegador entre outros.

O que se percebe é que os pequenos índios misturados com os adultos participavam de tudo na tribo, portanto, as crianças da sociedade antiga desde muito cedo eram introduzidas no mundo adulto e participavam de seus trabalhos e jogos formando um futuro caçador e pescador.

De acordo com o Kishimoto:

Adultos e crianças dançam, cantam, imitam animais, cultivam suas atividades e trabalham para sua subsistência. Mesmo os comportamentos descritos como jogos infantis não passam de forma de conduta de toda tribo. As brincadeiras não pertencem ao reduto infantil. Os adultos também brincam de peteca, de jogo de fio e imitam animais. (2009, p.76)

É importante acrescentar que alguns jogos praticados pelas crianças indígenas vieram de jogos praticados por adultos e que estes trouxeram contribuições importantes para com os jogos tradicionais infantis no Brasil .Temos como exemplo um jogo bastante apreciado, inclusive pelos adultos, é a peteca que Segundo a autora (2009, p.74) "Em relação a peteca alguns especialistas apontam a origem estritamente brasileira, proveniente de tribos tupis do Brasil [...]" Portanto quando os portugueses chegaram no Brasil, encontraram os índios brincando com uma espécie de bola achatada de couro ou palha, em que se enfiam penas, chamavam-na de peteca que em tupi significa bater.

Porém segundo Kischimoto (2009, p.79)" A cabra-cega nem sempre foi brincadeira típica de crianças. Em tempos passados, relata Aries, é muito apreciada por adultos". Algumas obras de pintores radicados no Brasil como Orlando Teruz mostram a imagem de crianças brasileiras em suas telas desde o início da década de 30, que de acordo com a autora (2009, p.78) "[...] o artista retrata o mesmo tema da

brincadeira, demonstrando a permanência e a tradicionalidade da cabra-cega na infância brasileira. [...]"
Portanto, segundo Kishimoto, (2009, p.80), a obra de Milton Costa "A roda "de 1942, "[...] mostra, mais uma vez, a preferência da criança pequena e até das maiores, por cantigas de rodas. Cantadas e dançadas nos tempos passados, continua presente ainda hoje no repertório infantil [...]"
Segundo a autora, a obra de Carlos Scliar "Na rua" retrata o cotidiano das cidades tranquilas, onde o carro e a explosão imobiliária ainda não tinham tomado as ruas.
Temos como exemplo a cidade de São Paulo que entre 1900 e 1940, segundo Silva, Garcia e Ferrari (1989)," apresentava um ritmo de vida bastante tranquilo, preenchido por inúmeras atividades sociais e de lazer. As ruas eram bem iluminadas a lampião de gás, havia bondes puxados a burro[...]"
Dessa forma, Kishimoto (2009, p.83) relata que: "a rua enquanto prolongamento da casa do operário, integrava o cotidiano das crianças. Nos bairros operários, nas regiões do Brás, Moóca e Barra funda, imigrantes italianos aglomeravam-se em habitações coletivas e crianças aproveitavam espaços das ruas para expressar suas brincadeiras. [...]". Portanto, estes jogos e brincadeira eram praticados nesses espaços coletivos e perpetuados através da oralidade, onde as crianças brincavam naquele tempo de diversas brincadeiras e jogos tradicionais infantis.
De acordo com Smole; Diniz, Candido afirmam que:

Antigamente, a brincadeira estava garantida pelo espaço nas casas, nas ruas, nos parques. Hoje as crianças vêm sistematicamente perdendo o espaço, especialmente para o brincar coletivo. Se eram comuns brincadeiras de corda, bola, bola de gude, pegador e outras, nas ruas e quintais, atualmente elas já não têm lugar nos condomínios e apartamentos ou não podem ser feitas por crianças que fora das escolas, têm que trabalhar cada vez mais cedo ou realizar uma enorme quantidade de atividades extracurriculares. (SMOLE; DINIZ, CANDIDO, 2000, p.13)

Nesse sentido, entendemos que antigamente as brincadeiras infantis estavam garantidas nestes espaços, mas segundo Kishimoto (1998, p.27) em decorrência do acelerado processo de: "[...] industrialização e a urbanização alteraram o panorama das cidades, eliminando os grandes espaços públicos apropriados à expressão lúdica e levando ao esquecimento grande parte das brincadeiras infantis."
Assim como nos dias atuais segundo Reis:

Em decorrência de vários fatores, como a falta de espaço e a violência nas cidades, as brincadeiras de rua e de quintal deram lugar a horas e horas passadas na frente do computador, da televisão e do vídeo game. A questão não reside na tecnologia em si, mas na dosagem do tempo gasto em cada atividade [...]. (REIS,2009, p.9-10)

Assim como, atualmente os pais procuram ocupar cada vez mais as crianças com atividades extracurriculares durante o período em que não estão na escola. Isso tudo veio contribuir para que os jogos e as brincadeiras infantis ficassem ao esquecimento. Portanto, resgatar os jogos e as brincadeiras tradicionais no espaço escolar, é trazer de volta para a escola uma herança que faz parte do patrimônio histórico social de nossa sociedade, que quase sempre são esquecidos ou ignorados, mas que devem ser transmitidos ás gerações futuras, pois resgatam um passado valiosíssimo contribuindo para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil. "[...] resgatar a cultura de jogos e brincadeiras dos alunos envolvidos no processo ensino aprendizagem aqui incluídas as brincadeiras de rua, os jogos com regras, as rodas cantadas e outras atividades que compõem o universo cultural dos alunos."(O ENSINO DE ARTE E DE EDUCAÇÃO FÍSICA – POSEAD, 2011,p.75). Vem a ser uma forma de valorizar e trazer à memória outras formas tradicionais de brincar, pois enquanto joga ou brinca a criança aprende.

RESGATANDO O BRINCAR NO ESPAÇO ESCOLAR COMO IMPORTANTE CONTRIBUIÇÃO PARA O PROCESSO ENSINO APRENDIZAGEM
De acordo com Guedes (2008, p.74) "Brincar em qualquer espaço, seja no quintal, na rua no play, na praça. E por que não, também na escola? "Portanto esta citação leva-nos a compreender que é necessário garantir à criança cidadã produtora histórica e cultural, o direito

à infância, garantindo a ela um tempo/espaço para o brincar.
Segundo Santos (2008, p.115)" Como garantir o direito de a criança brincar, se na escola, local em que a criança permanece muito tempo de sua vida, não se brinca e o brincar é desprezado?"
No entanto, o brincar no espaço escolar só se viabilizará mediante a conscientização dos educadores quanto a importância do brincar, assim os educadores devem permitir às crianças o exercício do que lhes é de direito, isto é, brincar [...]"
De acordo com Maluf (2009, p.29) "Quem trabalha na educação de crianças deve saber que podemos sempre desenvolver a motricidade, a atenção e a imaginação de uma criança, brincando com ela. O lúdico é o parceiro do professor."
Assim para Maluf:

Independentemente do tipo de vida que se leve, adultos, jovens e crianças, todos precisam da brincadeira e de alguma forma de jogo, sonho e fantasia para viver. A capacidade de brincar abre para todos uma possibilidade de decifrar os enigmas que os rodeiam. O brincar pode ser um elemento importante através do qual se aprende, sendo sujeito ativo desta aprendizagem que tem na ludicidade o prazer de aprender. (2009, p.29)

Partindo dessa premissa de que todos precisam do jogo e da brincadeira e que o indivíduo só é completo quando brinca. Leva-nos a entender que os jogos e as brincadeiras alimentam o nosso espírito imaginativo e inventivo do faz de conta e a isso chamamos de lúdico. Assim, o lúdico nas brincadeiras propicia momentos de fantasia, de sonhos contribuindo para o aprendizado sendo uma forma natural de aprender. Nesse sentido, Maluf (2009, p.9) relata que: "A busca do saber torna-se importante e prazerosa quando a criança aprende brincando." Portanto para o autor (2009, p.33)" Faz-se necessário que o professor estabeleça uma conexão entre o prazer, o brincar e o aprender". Assim, é importante que o professor como mediador do processo ensino-aprendizagem, estimule o aluno a brincar nesses espaços escolares, pois as atividades lúdicas influenciam significativamente na construção do conhecimento do aluno, sendo fonte de prazer e descoberta. Portanto o brincar nesses espaços educativos, precisa estar em constante quadro de inquietações e reflexões por parte dos educadores.
Assim é preciso que:
O adulto seja elemento integrante das brincadeiras, ora como observador e organizador, ora como personagem que explicita ou questiona e enriquece o desenrolar da trama, ora como elo de ligação entre as crianças e os objetos. E como elemento mediador entre as crianças e o conhecimento, o adulto deve estar sempre atento às primeiras, acolhendo suas brincadeiras, atento às suas questões, a auxiliando-as nas suas reais necessidades e buscas em compreender e agir sobre o mundo em que vivem. (WAJSKOP, 1999, apud MEYER, 2003, p.42)

Segundo Maluf (2009, p. 33) "É preciso que os professores se coloquem como participantes, acompanhando todo o processo da atividade, mediando os conhecimentos através da brincadeira, do jogo e outras atividades".
No entanto faz-se necessário pensar que, no brincar, não se aprende somente conteúdos escolares, pois aprender vai muito além do que armazenar conteúdos aprende-se também algo sobre a vida e a constante peleja que nela travamos. Para Smole; Diniz, Cândido, (2000, p. 14)" Quando brinca, a criança se defronta com desafios e problemas, devendo constantemente buscar soluções para as situações a ela colocadas. A brincadeira auxilia a criança a criar uma imagem de respeito a si mesma, manifestar gostos, desejos, dúvidas mal-estar, críticas, aborrecimentos, etc.[...]."
Assim como brincando, ela desenvolve as qualidades de observação, coragem, iniciativa, sociabilidade, disciplina, capacidade criativa, gentileza e enriquece os valores intelectuais e morais. Dessa forma, a escola também deve permitir que a criança vivencie esses momentos para que ela possa ter a oportunidade de manifestar através das brincadeiras todas essas sensações, pois é através das atividades lúdicas que a criança terá a oportunidade de conviver com os diferentes sentimentos que fazem parte da sua realidade interior.
Por isso, como educador devemos sempre redimensionar nossas ações incluindo no processo de aprender não só a condição de desenvolver habilidades cognitivas dos alunos,

mas também a social, a motora e a emocional, criando oportunidades para que os alunos vivenciem atividades que favoreçam a solidariedade, a cooperação, o respeito, para poder enfim lidar com as frustrações e com os seus limites.
Portanto, devemos redescobrir e reconstruir, em nós mesmos o gosto pelo fazer lúdico. Buscando em nossas experiências remotas, ou não, brincadeiras de infância e de adolescência.
De acordo com Santos:

Quando nos recordamos de nossa infância, são muitas as lembranças que permeiam nossas cabeças. Impossível falar do tempo de criança sem lembrar das brincadeiras de rua, das cantigas de roda, dos jogos de procurar e pegar, correr e pular e muitos outros que nossa memória guarda com muito carinho. (SANTOS, 2008, p. 101)

Em contrapartida, o universo infantil está presente em cada um de nós. As experiências na infância deixam profundas marcas em nossa vida, mesmo sem sabermos disso, e as trazemos nos gestos, nas falas e nos costumes. Tudo fica guardado: os "bens e males" que vivemos fazem parte da nossa história pessoal e social, estando escondidos ou não em nossa memória. Os brinquedos e brincadeiras integram esse leque de experiências vividas. Entretanto, ao recordarmos a própria infância, lembramos de brincadeiras muito legais, como: jogos de bolas de gude, queimada, passa anel, amarelinha, pipas, balança caixão, pé de lata, jogos de piões, jogo de taco e os diversos piques e entre outras que hoje algumas crianças ainda desconhecem. Segundo Santos, (2008, p.101)" Quem é que não se lembra, com o coração cheio de saudades, daquele tempo em que as brincadeiras com os colegas era o que tínhamos de mais importante para fazer.".
Portanto para Santos:

Enquanto educadoras, entendemos que o brinquedo, a brincadeira e o jogo são elementos de suma importância na infância. É através do brincar, que a criança terá condições de construir sua identidade, socializar-se, enquanto parte integrante de um grupo, conhecer e reconhecer-se, amar e ser amada. (2008, p. 101)

Nesse sentido, é brincando que a criança irá construir a sua identidade, ela terá oportunidade de se devolver e aprender, portanto é fundamental que a criança se sinta amada e acolhida na escola, em um ambiente que lhe ofereça segurança afetiva para que ela possa evoluir e adquirir autonomia. Assim, Guedes (2008, p. 74), acredita que o brincar "nos torna mais próximo do outro, nos ajuda a viver melhor, a respeitar o outro, a fazer amigos, a manter a tradição". Portanto é resgatando a tradição das brincadeiras, que ampliaremos o universo lúdico e cultural das nossas crianças. Pereira faz nos entender que:

O ato de brincar é um legado dos nossos antepassados. Faz parte da vida e sobrevivência de cada criança; está no alicerce da cultura de um povo. Brinquedos e brincadeiras são um patrimônio que pertencem à humanidade. (PEREIRA, 2004, p. 8)

Portanto, quando resgatamos em nossa cultura popular jogos e brincadeiras "do tempo da vovó" estamos retomando jogos antigos e resgatando o caráter lúdico do nosso folclore que por muitas vezes caíram no esquecimento e que algumas crianças ainda nunca ouviram falar. Nesse sentido, é importante que se resgate no espaço escolar a cultura popular da comunidade para que a criança possa reconhecer e valorizar a riqueza existente na experiência cultural do grupo ao qual pertence. Essa iniciativa amplia as experiências infantis, aproximando experiências antigas e atuais, criando um saber comum, partilhado pelo grupo. Agindo dessa forma, o professor abre espaço para brincadeiras que as próprias crianças ou ele mesmo conheça ou queira inventar.

ALGUMAS PROPOSTAS QUE FACILITAM O DESENVOLVIMENTO DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NO ESPAÇO ESCOLAR
Venho abordar algumas propostas que autores apresentam para facilitar a introdução dos jogos e brincadeiras infantis no espaço escolar.
De acordo com Santos (2008, p. 105) "As crianças são curiosas, interessadas em descobrir o mundo a sua volta, aprender uma

brincadeira nova. Jogar amarelinha, balança caixão, mãe de rua colorida, passa anel pode ser uma atividade interessante, agradável, intrigante na perspectiva infantil." Nesse sentido, é importante possibilitar que a criança tenha acesso a vários tipos de jogos e brincadeiras, porque, enquanto brincam adquirem experiências, além de possibilitar que vivam momentos prazerosos e felizes.

Segundo Kischimoto (2009, p. 38-39) "Enquanto manifestação livre e espontânea da cultura popular, a brincadeira tradicional tem a função de perpetuar a cultura infantil, desenvolvendo formas de convivência social e permitir o prazer de brincar." Portanto, enquanto brincam as crianças terão possibilidade de se relacionar com outras pessoas, aumentando a sua forma de convivência e a sociabilidade.

Dessa forma, antes de desenvolver as atividades propostas o autor propõe que o professor faça o levantamento das: Brincadeiras que os alunos realizavam na infância (amarelinha, cabra-cega, pique etc.); Brincadeiras e suas variações em função da idade (amarelinha com orelha, sem orelha etc.).

Assim como o relato dos alunos das brincadeiras realizadas na escola: Perguntar a familiares que brincadeiras lhes marcaram a infância; se possível, trazendo fotos ou figuras; analisar os jogos tradicionais de pique, com bola, com material diferente, brinquedos, e como são ou foram brincados em diferentes épocas.

Para melhor aproveitamento da atividade lúdica proponho que antes de iniciar os jogos e brincadeiras pela primeira vez o professor faça perguntas sobre estes, afim de verificar o conhecimento prévio que as crianças possuam em relação aos jogos e brincadeiras apresentados.

Assim, Smole; Diniz, Candido (2000, p. 22), destaca como exemplo algumas perguntas relacionadas sobre a amarelinha: Quem conhece a amarelinha? Quais os tipos de amarelinha que vocês conhecem? Desenhe essas amarelinhas que vocês conhecem? Como é a brincadeira?

Portanto, através destes levantamentos e questionamentos sobre os jogos e as brincadeiras ajudará o professor, possibilitando-o de conhecer para poder planejar e assim desenvolver melhor as atividades lúdicas com as crianças no espaço escolar.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao abordarmos o tema sobre os jogos e as brincadeiras na Educação Infantil: Uma importante contribuição no processo de aprendizagem. Procuramos mostrar através deste estudo bibliográfico, a importância da utilização dos jogos e brincadeiras dentro do espaço escolar. Nesse sentido, Santos (2008, p. 14) declara que "O lúdico é uma ciência nova que precisa ser estudada e vivenciada [...]". Entretanto, o que percebemos é que muitos educadores sabem muito pouco sobre a ludicidade, tendo por este motivo poucos elementos de análise e compreensão deste tema como fator de desenvolvimento humano. Porém o que percebemos é que são raros os educadores que levam essa necessidade a sério e poucos desenvolvem em sua pratica pedagógicas situações de aprendizagens lúdicas. Foi partindo dessa observação que venho ressaltar a necessidade de o educador repensar e refletir da importância de valorizar o lúdico em sua metodologia de trabalho, buscando para isso, obter cada vez mais competências e habilidades em sua formação, para que sejam utilizados em sua pratica estratégias lúdicas visando desenvolver a criatividade, a imaginação, a comunicação e a expressão da criança. Segundo o autor (2008, p.15) "O educador lúdico é o que realiza a ação lúdica, inter-relacionando teoria e prática".

No entanto, sabemos que, para ser uma aula ludicamente inspirada não é, necessariamente aquela que ensina conteúdos com jogos, mas aquela em que as características do brincar estejam presentes e inspiradas no modo de ensinar do professor. Como bem observa Santos (2008, p.15) "[...] é preciso que os profissionais de educação reconheçam o real significado do lúdico para aplicá-lo adequadamente, estabelecendo a relação entre o brincar e o aprender a aprender".

Portanto, este presente trabalho monográfico tem como objetivo levar-nos a esta reflexão e análise afim de que reconheçamos como a utilização dos jogos e das brincadeiras podem muito contribuir favorecendo o desenvolvimento e a aprendizagem da criança. Considerando ser fundamental para estimular o desenvolvimento físico, cognitivo, intelectual, social e afetivo-emocional da criança. Nesse sentido, esse estudo busca-se a compreensão de que a atividade lúdica pode ser entendida

como um importante recurso educacional que ajuda a criança na construção de novas descobertas, desenvolvendo e enriquecendo sua personalidade, reforçando sua autoestima, aumentando a confiança entendida com os colegas e com o mundo em que vive.
Dessa forma, podemos concluir que cada vez mais o ato de brincar virou uma peça importante para o desenvolvimento da criança em todas as suas dimensões. Entretanto, percebemos que as crianças gostam de brincar e também de aprender através da brincadeira. Por isso, vejo que é necessário aproveitar a potencialidade do lúdico na educação. Sendo assim, educar ludicamente tem um significado muito profundo e está presente em todos os segmentos da vida da criança. Segundo, Maluf (2009, p.9)"A busca do saber torna-se importante e prazerosa quando a criança aprende brincando". Portanto, podemos concluir que é por meio dos jogos e das brincadeiras que a criança irá construir grande parte de seu conhecimento, caracterizado pelo aspecto lúdico e prazeroso.

REFERÊNCIAS

ALVES, Eva Maria Siqueira. A ludicidade e o ensino de matemática. Campinas: Papirus, 2001.

ARIÈS, Philippe. História Social da Criança e da Família. LTC-Livros Técnicos e Científicos Editora S.A, 1978.

ARRUDA, Tatiana Santos. Currículos para Educação da Infância. Brasília: Posead, 2010.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros Curriculares Nacionais: Educação física. Brasília: 1997.

BROUGÈRE, Gilles. Brinquedo e cultura. 7.ed. São Paulo: Cortez, 2008.

GALVÃO, Andréa Studart Corrêa et al. O Ensino de Arte e de Educação Física. Brasília: Posead, 2011.

GUEDES, Adrianne Ogêda. Prática de ensino 5.v. único. Rio de Janeiro: Fundação CECIERJ, 2008.

HERCULANO, Claudia Vieira de Castro. Tópicos em Educação Especial. V. único. Rio de Janeiro: Fundação CECIERJ, 2009.

KISHIMOTO, Tizuco Morchida. O jogo e a educação infantil. São Paulo: Pioneira, 1998.

____. (org.). O brincar e suas teorias. São Paulo: Thomson, 2002.

____. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 12. ed. São Paulo: Cortez, 2009.

____. Jogos infantis: O jogo, a criança e a educação. 15. ed. Petrópolis: Vozes, 2009.

MACHADO, Marina Marcondes. O brinquedo-sucata e a criança. São Paulo: Edições Loyola, 1994.

MALUF, Angela Cristina Munhoz. Brincar: Prazer e aprendizado. 7. ed. Petrópolis: Vozes, 2009.

MERCÊS, Jorge Carlos Santos das. Ensino de História e de Geografia. Brasília: Posead, 2010.

MEYER, Ivanise Corrêa Rezende. Brincar e viver. Rio de Janeiro: Wak Editora, 2003.

PEREIRA, Natividade. Brinquedoteca: Jogos, Brinquedos e brincadeiras. São Paulo: Paulinas, 2004.

REIS, Silva Marina Guedes dos. Movimente-se!: Brincadeiras e jogos para o desenvolvimento da coordenação motora. Campinas: Papirus, 2009.

RIO DE JANEIRO. Secretaria Municipal de Educação. Orientações Curriculares para a Educação Infantil. Prefeitura da Cidade do Rio de Janeiro, 2010.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. A ludicidade como ciência. Petrópolis: Vozes, 2008.

SMOLE, K.S.; DINIZ, M.I.; CANDIDO, P. Brincadeiras infantis nas aulas de matemática. Porto Alegre: Artmed, 2000.