O PAPEL DAS ARTES VISUAIS NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL

CAMILA BERLLINI PEREIRA GONÇALVES

RESUMO
Este trabalho busca mostrar a importância de trabalhar com a artes visuais, para o desenvolvimento e a aprendizagem das crianças na Educação Infantil, pois, é assim que as crianças desenvolvem o pensamento, a imaginação e a criatividade. A criança necessita experimentar, vivenciar e brincar para adquirir conhecimentos que futuramente lhe ajudará a desenvolver de maneira mais eficiente um aprendizado formal. Através das brincadeiras a criança acaba explorando o mundo a sua volta livremente, pois é a partir daí que ela constrói seu aprendizado, e é nesse espaço que a criança acaba criando um mundo de fantasias e manifesta seus sentimentos, se sentindo cada vez mais segura para interagir. É brincando também que a criança aprende a respeitar regras, a ampliar o seu relacionamento social e a respeitar a si mesmo e ao outro. Para realizar esse trabalho, contamos com uma bibliografia ampla, com leituras de livros, artigos, revistas e sites sobre o tema abordado, além de pesquisar grandes autores e pensadores. Desta forma poderemos evidenciar o quão importante é o brincar na vida da criança.
Palavras-chave: Brincar, Aprendizagem, Desenvolvimento infantil, Arte, Educação Infantil.

INTRODUÇÃO

Esse tema foi escolhido porque há muito tempo discute-se a questão da arte como processo de desenvolvimento na Educação Infantil, e sua finalidade no universo lúdico, até onde esse contexto influencia o desenvolvimento psicomotor da criança. Por fim, iremos identificar a contribuição dos jogos e brincadeiras como, ferramentas de estimulação no processo de aprendizagem e desenvolvimento integral da criança na educação infantil, sendo assim, determinar os objetivos precisos para que o processo pedagógico aconteça eficazmente, como agente facilitador e enriquecedor, respeitando o desenvolvimento da criança em suas, especificidades. Segundo o Referencial Curricular Nacional para educação infantil, o brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia da criança, além de desenvolver capacidades como atenção, imitação, memória, imaginação e socialização.

A IMPORTÂNCIA DA ARTE VISUAL NA EDUCAÇÃO INFANTIL NA VISÃO DOS TEÓRICO:

A teoria froebeliana, ao considerar o brincar como uma atividade espontânea da criança, concebe suporte para o ensino e permite a variação do brincar, ora como atividade livre, ora orientada. As concepções froebeliana de educação, homem e sociedade estão intimamente vinculados ao brincar. Froebel introduz o brincar para educar e desenvolver a criança; sua teoria metafísica pressupõe que o brincar permite o estabelecimento de relações entre os objetos culturais e a natureza, unificado para o mundo espiritual. Assim, o brincar como atividade livre e espontânea, é responsável pelo desenvolvimento físico, moral, cognitivo, os dons ou brinquedos, objetos que subsidiam atividades infantis. Entende também que a criança necessita de orientação para o seu desenvolvimento, perspicácia do educador levando-a a compreender que a educação é um ato institucional que requer orientação.

A brincadeira é uma atividade espiritual mais pura do homem neste estágio e, ao mesmo tempo, típico da vida humana enquanto todo – da vida natural/interna do homem e de todas as coisas. Ela dá alegria, liberdade, contentamento, descanso externo e interno, e paz com o mundo.

Conforme Kishimoto (2009), a criança ao brincar e jogar, se envolve com a brincadeira, se entusiasma, que coloca na ação seu sentimento e emoção. Pode-se dizer que a atividade lúdica funciona como um elo integrado entre os aspectos motores, cognitivos, afetivos e sociais portanto a partir do brincar desenvolvem-se a facilidade para a aprendizagem, o desenvolvimento social,

cultural e pessoal e contribui para uma vida saudável, física e mental. Também é possível enxergar nele um pouco de representação do real no momento em que a criança elege como um substituto do objeto utilizando nas ações reais do dia a dia tornando-se, em alguns momentos, um representante da realidade. Ao brincar a criança também adquire a capacidade da simbolização permitindo que ela possa vencer realidades angustiantes e domar medos instintivos. O brincar é um impulso natural da criança, que aliado à aprendizagem tornar-se mais fácil à obtenção do aprender devido à espontaneidade das brincadeiras através de uma forma intensa e total. O mundo infantil é diferente do mundo adulto, nele podemos encontrar o faz-de-conta, o mundo da fantasia, sonhar e descobrir. Por meio das brincadeiras, que é uma ação comum da infância, a criança tem a oportunidade de se conhecer e de se constituir- se socialmente.

Para Kishimoto (2009), a brincadeira, o jogo, e o brinquedo, as atividades lúdicas devem se fazer presentes como recursos didáticos no processo educacional, principalmente na Educação Infantil, e as séries iniciais.

Compreender esse universo lúdico tornar-se indispensável para o bom desenvolvimento do trabalho pedagógico efetivado pelo professor que é o mediador destas ações. O jogo educativo é essencial, pois possibilita a criança uma aprendizagem através das vivências, por meio das quais podem experimentar sensações e explorar as possibilidades de movimentos do seu corpo e do espaço adquirindo um saber globalizado a partir de situações concretas.

A atividade lúdica é um instrumento que possibilita que as crianças aprendam a relacionar-se com outras crianças, promove o desenvolvimento da linguagem e da concentração consequentemente gera uma motivação a novos conhecimentos. O eixo da infância é o brincar, sendo um dos meios para o crescimento, e por ser um meio dinâmico, o brinquedo oportuniza o surgimento de comportamentos, padrões e normas espontâneas. Caracteriza-se por ser natural, viabilizando para a criança há uma exploração do mundo exterior e interior.

Entretanto, Vygotsky (apud LEONTIEV e LURIA, 1998), toma como ponto de partida a existência de uma relação entre um determinado nível de desenvolvimento e a capacidade potencial da aprendizagem. Defende a ideia de que, para verificar o nível de desenvolvimento da criança, temos que determinar pelo menos, dois níveis de desenvolvimento. O primeiro deles é o nível de desenvolvimento efetivo, que se faz através dos testes que estabelecem a idade mental, isto é, aqueles que a criança é capaz de realizar por si mesma, já o segundo deles se constitui na área de desenvolvimento potencial, que se refere a tudo aquilo que a criança é capaz de fazer com a ajuda dos demais, seja por imitação, demonstração, entre outros. O que a criança pode fazer hoje com a ajuda dos adultos ou dos iguais certamente fará amanhã sozinha. Assim, isso significa que se pode examinar, não somente o que foi produzido por seu desenvolvimento, mas também o que se produzirá durante o processo de maturação.

A brincadeira, o jogo são atividades específicas da infância, na quais a criança recria a realidade usando sistemas simbólicos. É uma atividade com contexto cultural e social. O autor relata sobre a zona de desenvolvimento proximal como a distância entre o nível atual de desenvolvimento, determinado pela capacidade de resolver, independentemente, um problema, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da resolução de um problema, sob a orientação de um adulto, ou de um companheiro mais capaz.

Para Vygotsky (apud LEONTIEV e LURIA, 1998), jogo simbólico é como uma atividade típica da infância e essencial ao desenvolvimento infantil, ocorrendo a partir da aquisição da representação simbólica, impulsionada pela imitação. Desta maneira, o jogo pode ser considerado uma atividade muito importante, pois através dele a criança cria uma zona de desenvolvimento proximal, com funções que ainda não amadureceram, mas que se encontram em processo de maturação, ou seja, o que a criança irá alcançar em um futuro próximo. Aprendizado e desenvolvimento estão inter-relacionados desde o primeiro dia de vida, é fácil concluir que o aprendizado da criança começa muito antes

dela frequentar a escola. Todas as situações de aprendizado que são interpretadas pelas crianças na escola já têm uma história prévia, isto é, a criança já se deparou com algo relacionado do qual pode tirar experiências. Ao discutir o papel do brinquedo Vygotsky (apud LEONTIEV e LURIA, 1998), refere-se especificamente à brincadeira de faz-de-conta, como brincar de casinha, brincar de escolinha, brincar com um cabo de vassoura como se fosse um cavalo. Faz referência a outros tipos de brinquedos, mas a brincadeira faz-de-conta é privilegiada, em sua discussão, sobre o papel do brinquedo no desenvolvimento. No brinquedo, a criança sempre se comporta além do habitual, o mesmo contém todas as tendências do desenvolvimento sob forma condensada, sendo ele mesmo uma grande fonte de desenvolvimento.

A criança se torna menos dependente da sua percepção e da situação que a afeta de imediato, passando a dirigir seu comportamento também por meio do significado dessa situação, Vygotsky (1998), relata que "No brinquedo, no entanto, os objetos perdem sua força determinadora. A criança vê um objeto, mas age
de maneira diferente em relação àquilo que vê. Assim, é alcançada uma condição em que a criança começa a agir independentemente daquilo que vê." No brincar, a criança consegue separar pensamento, ou seja, significado de uma palavra de objetos, e a ação surge das ideias, não das coisas.

Vygotsky (apud LEONTIEV e LURIA, 1998), relata novamente que quando uma criança coloca várias cadeiras uma atrás da outra e diz que é um trem, percebe-se que ela já é capaz de simbolizar, esta capacidade representa um passo importante para o desenvolvimento do pensamento da criança. Brincando, a criança exercita suas potencialidades e se desenvolve, pois há todo um desafio, contido nas situações lúdicas, que provoca o pensamento e leva as crianças a alcançarem níveis de desenvolvimento que só as ações por motivações essenciais conseguem. Elas passam a agir e esforça-se sem sentir cansaço, não ficam estressadas porque estão livres de cobranças, avançam, ousam, descobrem, realizam com alegria, sentindo-se mais capazes e, portanto, mais confiantes em si mesmas e predispostas a aprender. O brinquedo surge a partir de sua necessidade de agir em relação não apenas ao mundo mais amplo dos adultos. Entretanto, a ação passa a ser guiada pela maneira como a criança observa os outros agirem ou de como lhe disseram, e assim por diante. À medida que cresce, sustentada pelas imagens mentais que já se formou, a criança utiliza-se do jogo simbólico para criar significados para objetos e espaços.

Assim, seguindo este estudo os processos de desenvolvimento infantil apontam que o brincar é um importante processo psicológico, fonte de desenvolvimento e aprendizagem. De acordo com Vygotsky (apud LEONTIEV e
LURIA, 1998), um dos principais representantes dessa visão, o brincar é uma atividade humana criadora, na qual imaginação, fantasia e realidade interagem na produção de novas formas de construir relações sociais com outros sujeitos, crianças e/ou adultos. Tal concepção se afasta da visão predominante da brincadeira como atividade restrita à assimilação de códigos e papéis sociais e culturais, cuja função principal seria facilitar o processo de socialização da criança e a sua integração à sociedade.

O jogo é importante para o desenvolvimento, físico, intelectual e social, ele vem ampliando sua importância deixando de ser um simples divertimento e tornando-se ponte entre a infância e a vida adulta. Vygotsky (1984), afirma que o jogo infantil transforma a criança, graças à imaginação, os objetivos produzidos socialmente. Assim, seu uso é favorecido pelo contexto lúdico, oferecendo à criança a oportunidade de utilizar a criatividade, o domínio de si, à formação da personalidade.

A criança deve ser compreendida como um ser em pleno desenvolvimento, é importante que as escolas e os educadores, incentivem a prática do jogo, como forma de aperfeiçoar esse desenvolvimento infantil.

Os jogos grupais aproximam as crianças e é a partir deles que elas aprendem a trabalhar em equipe, passam a entender que a competição é necessária em relação ao desafio e a superação, devem saber ainda que as regras existem para estabelecer uma ordem, e

que se trabalharem em grupo, poderão obter mais sucesso. O ato de jogar nada mais é que a construção do conhecimento aliada ao prazer.

Para Piaget (1978), brincando e jogando a criança também tem acesso a novas descobertas se desenvolve mais rápido, pois os jogos são classificados por três etapas que correspondem às três fases do desenvolvimento infantil.

Fase sensório-motora (do nascimento até os 2 anos aproximadamente): a criança brinca sozinha, sem utilização da noção de regras.

Fase pré-operatória (dos 2 aos 5 ou 6 anos aproximadamente): As crianças adquirem a noção da existência de regras e começam a jogar com outras crianças jogos de faz-de--conta.

Fase das operações concretas (dos 7 aos 11 anos aproximadamente): as crianças aprendem as regras dos jogos e jogam em grupos. Esta é a fase dos jogos de regras como futebol, damas, etc.

Assim, Piaget (1978) classificou os jogos correspondendo a um tipo de estrutura mental: Jogo de exercício sensório-motor; Jogo simbólico; Jogo de regras.

Jogo do exercício sensório-motor: é um jogo em que sua finalidade é o próprio prazer do funcionamento, constitui-se em repetição de gestos e movimentos simples como agitar os braços, caminhar, pular, ao descobrir suas funções, há um sentimento de felicidade.

Jogos Simbólicos: Consistem em satisfazer o "eu" por meio de uma transformação do real em função dos desejos, ou seja, tem a função de assimilar a realidade, ela incorpora a seu mundo, objetos, pessoas ou acontecimentos significativos e os reproduz através de suas brincadeiras.

Jogos de faz de conta possibilita a criança sonhar e fantasiar revela angústias, conflitos e medos aliviando tensões e frustrações são importantes para que se trabalhe diferentes tipos de sentimentos e a forma de lidarmos com eles.

As fases do desenvolvimento da criança, determinadas por Piaget, se apresentam em uma sequência necessária e esses estágios não devem ser interrompidos, já que uma etapa prepara a outra. Isso acontece também com os jogos.

Em cada etapa do desenvolvimento infantil um tipo de jogo se apresenta mais adequado. A criança deve ser compreendida como um ser em pleno desenvolvimento, é importante que as escolas e os educadores, incentivem a prática do jogo, como forma de aperfeiçoar esse desenvolvimento infantil.

Para Wallon (1981), o fator mais importante para a formação da personalidade não é o meio físico, mas sim o social. Destaca o emocional, o afetivo e elege a afetividade como algo intimamente ligada a motricidade, como desencadeadora da ação e do desenvolvimento psicológico da criança.

Através do seu corpo e de sua projeção motora, a criança estabelece a primeira comunicação (diálogo tônico) com o meio, apoio fundamental do desenvolvimento da linguagem. Ou seja, a motricidade é ligada às emoções, que levam a representação e que, simultaneamente, precedem a construção da ação, na medida em que significam um investimento, em relação ao mundo exterior. Nesta concepção infantil é sinônimo de lúdico. Toda atividade da criança é lúdica, no sentido que se exerce por si mesma antes de poder integrar-se em um projeto de ação mais extensivo que a subordine e a transforme em meio.

A personalidade humana é um processo de construção progressivo, onde se realiza a integração de duas funções principais: a afetividade, vinculada à sensibilidade interna e orientada pelo social e a inteligência, vinculada às sensibilidades externas, orientada para o mundo físico, para a construção do objeto.

Ao classificar os jogos infantis, Wallon (1981), apresenta quatro categorias de jogos:

Jogos funcionais: caracterizam-se por movimentos simples de exploração do corpo, através dos sentidos.

Jogos de ficção: atividades lúdicas caracterizadas pela ênfase no faz de conta, na presença da situação imaginária.

Jogos de aquisição: inicia desde que o bebê, todos olhos, todos ouvidos", como descreve Wallon, se empenha para compreender, conhecer, imitar canções, gestos, sons, imagens e histórias.

Jogos de fabricação: jogos onde a criança se

entretém com atividades manuais de criar, combinar, juntar e transformar objetos.
Trabalhar com jogos é fazer com que a criança aprenda de forma prática, interativa e alegre, ou seja, participando de atividades mais descontraídas o aluno se sente feliz e motivado e ao mesmo tempo adquire o seu conhecimento de forma prazerosa. As regras de um jogo são feitas para que a criança adquira valores que possam ser usados durante toda a sua vida, é por isso que ao fazer as atividades o educador deve pensar quais são os objetivos daquele jogo para aquela faixa etária e para a realidade a que pertence àquele aluno. Na infância os jogos são essenciais para o desenvolvimento de construção, estimulando todos os sentidos tais como: psicomotor, cognitivo, social e emocional, desenvolvendo a capacidade de pensar, refletir, abstrair, organizar, realizar e avaliar.
Quando a criança joga, ela libera e realiza suas energias e tem o poder de transformar uma realidade proporcionando condições de liberação de fantasia.
De acordo com Wajskop (2001), a brincadeira pode ser um espaço privilegiado de interação e confronto de diferentes crianças com pontos de vistas diferentes. Nesta vivência criam autonomia e cooperação compreendendo e agindo na realidade de forma ativa e construtiva. Ao definirem papéis a serem representados nas brincadeiras e no processo de duração e do espaço nos diferentes temas de jogos, as crianças têm possibilidades de levantar hipóteses, resolver problemas e a partir daí construir sistemas de representação, de modo mais amplo, no qual não teriam acesso no seu cotidiano.

BRINCADEIRAS E ARTE NA EDUCAÇÃO INFANTI

Os jogos infantis são importantes para o desenvolvimento e aprendizagem da criança, muitas pessoas desconhecem essa prática pedagógica. Os jogos na educação infantil significam para o campo do ensino e da aprendizagem condições para ampliar a construção do conhecimento, introduzindo as propriedades do lúdico, do prazer, da capacidade de iniciação e ação ativa, espontânea e motivadora da criança.
Segundo Ferrari (2008), em entrevista à revista Escola, Ed.216, 01 de outubro de 2008, as técnicas utilizadas na Educação Infantil devem muito a Froebel. Segundo ele, os jogos e as brincadeiras são o primeiro processo no caminho da aprendizagem, não são apenas diversão ou apenas para passar o tempo, mas sim um modo de criar representações do mundo concreto com a finalidade de entendê- lo. Com base na observação das atividades dos pequenos com brinquedos e jogos, Froebel foi um dos primeiros pedagogos a falar em autoeducação com suas teorias na educação infantil, no século XX, durante as décadas de 50, e 70, devido ao movimento da Escola Nova.
Para Oliveira (1996), parte-se da concepção de que os jogos, na Educação
Infantil, são fundamentais para o desenvolvimento do processo de ensino aprendizagem. A falta de capacitação e a não compreensão da importância dos jogos no método de ensino aprendizagem é o que leva o educador a não os utilizar.
Está estabelecido na forma da lei o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), em seu artigo 16, que a Educação Infantil é um direito da criança iniciando assim, como a primeira etapa da Educação Básica e deve ser oferecida pelos sistemas de ensino gratuitamente e logicamente em ação e parceria da família e comunidade, de forma que compreendam as ações pedagógicas ministradas no âmbito escolar. Para Kishimoto (1994), o interesse pela temática dos jogos para a formação de conceitos na criança a partir das estratégias metodológicas utilizadas pelo professor, auxilia no processo de desenvolvimento da criança, pois jogos fazem parte da vida da criança, por meio dos jogos, a criança vê e constrói o mundo. Em função disso, é necessário que os professores busquem as atividades lúdicas, na pré-escola, de forma que esse processo possa trabalhar com a diversidade cultural e desperte a criatividade e a vontade para aprender.
Ronca (1989), afirma que o aprendizado acontece de maneira continuada e progressiva requerendo ferramentas que possibilitem seu desenvolvimento, o brincar pode ser uma dessas ferramentas, aliando o prazer com o aprender.

Nos dias atuais a tecnologia avança aceleradamente inclusive na educação, sendo necessário pensar ações pedagógicas que acompanhem essas tecnologias e que façam com que os alunos se interessem, mas as atividades lúdicas não podem ser esquecidas na porque a alternativa de trabalhar de maneira lúdica em sala de aula é muito atraente e educativa.

Através dos jogos a criança aprende com muito mais prazer e facilidade, desenvolvendo a capacidade de cumprir e criar regras, estabelecendo papeis e permitindo-se criar e inovar, destacando também que o brinquedo é o caminho pelo qual crianças compreendem o mundo em que vivem. É a oportunidade de desenvolvimento, pois com o jogar e o brincar a criança experimenta, descobre, inventa, exercita sua imaginação vivendo assim uma experiência que enriquece sua sociabilidade e a capacidade de se tornar um ser humano criativo, "As crianças formam estruturas mentais pelo uso de instrumentos e sinais.

Aliar atividades e situações lúdicas ao processo de ensino e aprendizagem para as crianças da educação infantil são de grande valia, para o desenvolvimento da criança. O professor precisa propor atividades lúdicas nos diferentes momentos do seu planejamento e o que vai aplicar em sala de aula. Lembrando que as brincadeiras e os jogos exigem partilhas, confrontos, interações, negociações e trocas, promovendo conquistas cognitivas, sociais e emocionais. Destacando ainda mais a importância do lúdico.

Conforme Kishimoto (2000), a verdade é que quando observamos, que a criança sente e expressa sua curiosidade e o quanto é importante a consciência de que viver é brincar. Ao brincar, a criança conhece a si mesma e aos outros, realiza a dura tarefa de compreender seus limites e capacidades e de inserir-se em seu grupo.

Quando propomos brincadeiras e jogos para as nossas crianças elas aprendem e internalizam normas sociais de comportamentos e os hábitos fixados pela: cultura, pela ética e pela moral. Fica a questão do porquê, não investir mais em jogos e brincadeiras na educação infantil. De acordo com o Referencial Curricular Nacional Para Educação Infantil:

As brincadeiras, os jogos e os brinquedos podem e devem ser objetos de crescimento, desde que bem acompanhados e sendo bem contextualizada pelo professor, possibilitando à criança a exploração do mundo.

Segundo o Referencial Curricular Nacional Para Educação Infantil (1996) "as atividades lúdicas, através das brincadeiras favorecem a autoestima das crianças ajudando-as a superar progressivamente suas aquisições de forma criativa".

Descobrir-se, entender-se, posicionar-se e se fazer ouvir em relação a seus pensamentos, avanços, receios e medos diante de toda uma sociedade é o que espera a formação lúdica. Desta forma torna-se natural estimular o desenvolvimento das habilidades importantes do aluno, seja na socialização ou na resolução de problemas, resultando grandes avanços no desenvolvimento infantil:

Segundo Ronca (1989), o lúdico está relacionado a tudo o que possa nos dar alegria e prazer, desenvolvendo a criatividade, a imaginação e a curiosidade, desafiando a criança a buscar soluções para problemas com renovada motivação. Os jogos não são apenas uma forma de entretenimento ou meio em que os adultos se libertam das crianças, ou ainda oferecem as crianças para elas gastem suas energias, mas meios que enriquecem o desenvolvimento intelectual, e que contribuem significativamente para o processo de ensino e aprendizagem das crianças e em todas as áreas de saberes no processo de socialização.

Segundo Oliveira (1996), o brincar e o jogar é a ligação da ficção com mundo real em que ela vive. Ao brincar, as crianças trabalham com informações, dados e percepções da realidade, mas na forma de ficção. Assim, vão crescendo e introduzindo a representação que fazem da sua realidade, do aprendizado e adquiridos e de suas necessidades e sentimentos.

Kishimoto (1994), afirma que o jogo lúdico é uma atividade que tem valor educacional intrínseco. Jogar educa, assim como viver educa: a utilização de jogos educativos no ambiente escolar traz muitos benefícios para o método de ensino e aprendizagem.

Através do jogar e do brincar que as crianças

se expõem ao mundo exterior e
cria possibilidades de se reinventar, aprender a se preparar no imaginário para compreenderem o real, passa a compreender o futuro e se preparar para superar obstáculos, tanto cognitivos quanto emocionais.
O jogo é um vínculo que une pessoas, nesse caso crianças, com a vontade, necessidade e o prazer durante a realização de uma atividade, ao longo de uma brincadeira, um esporte. O ensino utilizando meios lúdicos, prazerosos e harmoniosos criam ambientes favoráveis para a aprendizagem.
A relação entre o jogo e o desenvolvimento da criança, tanto no meio familiar como no meio escolar, deve procurar integrar o jogar e o aprender, encontrando nesta relação a essência da criatividade.
Para Wajskop (2009), é imprescindível a garantia do espaço para o momento da brincadeira, dando direito de uma possibilidade de educação da criança em uma concepção criadora, voluntária e consciente. É no momento do brincar, que as crianças constroem a consciência do real, e também ao mesmo instante tem uma oportunidade de modificá-la. A brincadeira é um momento privilegiado da aprendizagem infantil onde o desenvolvimento pode atingir níveis mais sérios, precisamente através da probabilidade de interação entre as duplas em uma circunstância imaginária e pela negociação de regras de convivência e de conteúdos temáticos.
De acordo com Wajskop (2009), a brincadeira precisa abranger um espaço essencial na educação infantil, sabendo que o professor é a peça mais importante para ajudar que isso aconteça, partilhando das brincadeiras das crianças, é por meio das ações do professor, que a criança conseguirá adicionar às culturas e maneiras de vida dos adultos de modo criativo e social.
Percebe-se que, durante a idade em que a criança frequenta a Educação Infantil, a atividade de imitação e que faz por meio dos brinquedos e brincadeiras, deve ser considerada como uma das atividades guia do desenvolvimento infantil, que oportuniza para a criança realização de ações que estão longe de suas reais capacidades, contribuindo para a sua aprendizagem e aumentando a capacidade cognitiva infantil.
O incentivo de atividades que conceda o envolvimento da criança em brincadeiras, especialmente aquelas que favoreçam a elaboração de situações imaginárias, tem notória função pedagógica. A escola, particularmente a educação infantil deveriam se apropriar deliberadamente desse tipo de situações para
intervir no processo de desenvolvimento infantil.
Em relação às atividades escolares, toda escola de educação infantil precisa ter clareza do que quer desenvolver na criança, pois é preciso preocupar-se se as crianças estão usando brinquedos e materiais que realmente lhes possibilite um avanço em seu desenvolvimento, tanto nas brincadeiras mais livres, como nas brincadeiras planejadas, dirigidas pelo professor.
Durante a brincadeira a criança transforma qualquer objeto em outro, sem limitações, pois no momento da brincadeira, a criança estrutura hipóteses para a resolução de seus problemas e também consegue tomar decisões além do comportamento normal para a sua idade, é neste momento que acontece a transformação do significado dos objetos de acordo com suas vontades, sem haver preocupação em adaptar-se à realidade, desenvolvendo a sua identidade, pelo fato de vivenciar outras formas de ser e de refletir.
Kishimoto (2009) afirma que o brincar é uma ação na qual a criança deve agir livremente. O brincar pode surgir a qualquer hora, é a criança que tem que iniciá-la e conduzi-la, é necessário, dá prazer, não é preciso impor como condição, um produto final, ou seja, a brincadeira faz com que a criança relaxe, e aprenda regras, linguagens, também desenvolva habilidades, e a conduza ao mundo imaginário.
De acordo com Vygotsky (apud FONTANA E CRUZ, 2007) a brincadeira é essencial para ampliar o pensamento da criança, pois ela trabalha vários aspectos que contribuem no desenvolvimento emocional e cognitivo. Afirma ainda, que através da brincadeira, a criança atua nos objetos como adultos. Assim, as brincadeiras das crianças pequenas são caracterizadas pela imitação de ações do ser humano realizadas sobre os objetos.

Sendo assim é indispensável salientar, portanto que a situação imaginária que a criança vive ao brincar, torna-se um pré-requisito para que assim tornem-se conscientes das possíveis regras que existem nas brincadeiras

Para Vygotsky (2013), é através do ato de brincar que a criança estabelece suas necessidades para se aproximar do mundo dos adultos. O autor ainda ressalta que ocorrem mudanças em seu desenvolvimento cognitivo e desta forma a criança torna-se preparada para aceitar novos componentes na brincadeira, obedecem às regras e constrói significado a objetos que lhe permitem realizar a mesma ação próxima do real.

Segundo o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1998), a brincadeira é uma das atividades essenciais para que ocorra o desenvolvimento da identidade e da autonomia da criança. É por meio da brincadeira que ela compreende, observa e interage com outras pessoas ampliando sua imaginação. Porém quando usa a linguagem do faz de conta, a criança avança sua concepção sobre os objetos e as pessoas ao realizar diversos papéis sociais ou personagens, proporcionando um cenário no qual a criança é capaz de imitar a vida como também de transformá-la. A brincadeira é considerada um espaço pelo qual se pode observar o controle das experiências prévias das crianças e aquilo que os objetos manuseados insinuam ou estimulam no momento presente. Percebe-se que para a criança aprender formas diferentes de brincar, ela necessita obter contato com outras crianças, e com pessoas mais velhas em espaços variados, dentro e fora da instituição infantil.

Vygotsky (apud WAJSKOP, 2009), afirma que, é por intermédio da brincadeira que a criança pode vencer seus limites e consegue viver experiências que vão mais adiante de sua idade e realidade, fazendo com que ela desenvolva sua consciência. Dessa maneira, é na brincadeira que se deve sugerir à criança desafios e questões que a façam refletir, propor soluções e resolver problemas.

Wajskop (2009) afirma que a criança se desenvolve através de experiência adquirida pelas interações social que estabelecem, desde cedo no meio em que vivem, e aprendem através das experiências sócio-histórica que observam por intermédio do convívio com os adultos e do mundo por eles criado. Dessa maneira, a brincadeira é uma atividade humana pela qual as crianças são inseridas construindo um modo de assimilar e de recriar a experiência sociocultural dos alunos.

Mesmo vivendo imersos em novas tecnologias e tendo dificuldades de encontrar um espaço para brincar, é necessário reconhecer que as brincadeiras em coletivo, que o corpo se faz presente em um grupo são consideradas de grande valor para o desenvolvimento da interação social da criança.

Percebe-se então que o brincar para a criança não é uma questão apenas de pura diversão, mas também de educação, socialização, construção e pleno desenvolvimento de suas potencialidades. Portanto, o brincar deve ser valorizado, sendo visto como um meio na educação infantil para desenvolver a criatividade e o raciocínio crítico de maneira prazerosa pelas crianças.

O brincar é um direito da criança, e este é reconhecido em declarações, convenções e leis, como a convenção sobre os direitos da criança de 1998, adotada pela Assembleia das Nações Unidas, a Constituição Brasileira de 1998 e o estatuto da criança e do adolescente de 1990. Todos estes documentos colocam o brincar como prioridade e direito. Neste sentido a brincadeira deve ser considerada como parte integrante da educação Infantil, além de fonte de prazer, lazer, alegria, é simultaneamente fonte de conhecimento. A criança aprende brincando e brinca aprendendo.

Percebe-se então que o brincar para a criança não é uma questão apenas de pura diversão, mas também de educação, socialização, construção e pleno desenvolvimento de suas potencialidades. Portanto, o brincar deve ser valorizado, sendo visto como um meio na educação infantil para desenvolver a criatividade e o raciocínio crítico de maneira prazerosa pelas crianças.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através de pesquisas em várias fontes como internet, revistas, livros, pesquisas com pro-

fissionais da educação Infantil, entre outros, pudemos chegar à conclusão de que realmente os jogos e a brincadeiras inseridas de forma planejada ou livre, são de grande relevância para o desenvolvimento integral da criança e também para o processo de ensino e aprendizagem. Verificou-se que os jogos e brincadeiras possibilitam à criança a oportunidade de realizar as mais diversas experiências e preparar-se para atingir novas em seu desenvolvimento. No entanto cabe à escola se atentar ao desenvolvimento e aprendizado dos alunos cumprindo a função integradora, oferecendo oportunidade para a criança desenvolver seu papel na sociedade, colaborando para uma socialização adequada, através de atividades em grupo, atividades recreativas e jogos de forma que capacite o relacionamento e a participação ativa da mesma caracterizando em cada uma o sentimento de sentir-se um ser social. Nosso o objetivo era investigar qual a importância dos jogos e brincadeiras para Educação Infantil. E através desta pesquisa podemos perceber que é de extrema importância que a criança tenha a oportunidade de se desenvolver por meio dos jogos e brincadeiras, pois ambos proporcionam a ampliação das habilidades motoras, e também dos aspectos sociais e emocionais.

Cabe também ao profissional da Educação Infantil a responsabilidade em proporcionar momentos bem planejados envolvendo jogos e brincadeira, atuando como organizador, participante e observador, dando a oportunidade para que a criança possa criar desenvolvendo sua autonomia. Ao longo desta Pesquisa foi possível destacar, portanto, a importância em propiciar as crianças situações de jogos e brincadeiras para que as crianças se apropriem de forma lúdica de conhecimentos diversos. Pois compreendemos que é na Educação Infantil que a criança recebe estímulos para e se desenvolverem nos diferentes aspectos, como: afetivo, motor, cognitivo, entre outros. Nesta perspectiva podemos destacar a importância do ensino infantil, como uma das etapas mais importante para o desenvolvimento integral da criança. Nesta pesquisa também pudemos observar a relevância que os jogos e brincadeiras têm para que a criança construa seu conhecimento.

REFERÊNCIAS

ARIÉS, Philippe. História Social educação. Rio de Janeiro. LTC, 1981.

ARANHA, Maria Lúcia Arruda. História da Educação e da Pedagogia. Geral e Brasil. São Paulo: Moderna, 2006.

BRASIL. Conselho Nacional de Educação Básica. Diretrizes Nacionais para a Educação Especial na Educação Básica, Resolução CN/CEB nº 2 de 11 de setembro de 2001.

COSTA, N. F. Dificuldades de Aprendizagem: UM ESTUDO DOCUMENTAL. 77fls. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) – Universidade Estadual de Maringá, Maringá, 2007.

HOFFMANN, Jussara Maria Lerch. Avaliação Mediadora: Uma Relação Dialógica na Construção do Conhecimento. Porto Alegre: Mediação, 1991.

KRAMER, Sonia (orgs.). Infância, Educação e Direitos Humanos. São Paulo, SP: Cortez, 1999. MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO.

PESTALOZZI, J.(1746) – Cartas sobre Educação Infantil(1969) – (Traducción de José M. Q. Cabanas) – Madrid: Editorial Tecnos.

PERRENOUD, P. et alli – As competências para ensinar no século XXI: a formação dos professores e o desafio da avaliação; Porto Alegre: Artmed,

1999. Referencial Curricular Nacional para educação, disponível em http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pd.

Acesso em 15.04.2018.

ROSSEAU, Jean Jacques, Discurso sobre educação – Ridendo Castigat Mores.

1712.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. "Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem." São Paulo: Ícone/EDUSP, 1988. . O desenvolvimento psicológico na infância (C. Berliner, Trad.). São Paulo: Martins Fontes, 1998.

BRASIL Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. Referencial curricular nacional para a educação infantil. Brasília:

MEC/SEF, 1998. p.53.

BRASIL. Ministério de Educação e do Desporto. Estatuto da Criança e do Adolescente / ECA. Brasília, DF: MEC, 1998.

FREIRE, Paulo. Pedagogia da autonomia: reflexões sobre a aula e prática pedagógicas diversas. 2.ed. Petrópolis, SP: Vozes, 1997.
PIAGET, Jean. Professores e professores: reflexões sobre a aula e prática pedagógicas diversas. 2.ed. Petrópolis, RJ