O CONCEITO DE LUDICIDADE E PSICOMOTRICIDADE

IRACI ROLDÃO TONARELLI

RESUMO

Esse artigo procura buscar reflexões a respeito da importância da ludicidade para desenvolvimento da psicomotricidade. A partir da criação de momentos de ludicidade/brincadeira por um adulto com a intenção de criar um estimulo ou colaborar para algum tipo de aprendizagem direcionada, apresenta-se a dimensão educativa, nesse momento o educador cria e mantém as condições do jogo e a possibilidade de brincar com ele, mas no entremeio da brincadeira ele encontra formas para potencializar a aprendizagem ao mesmo momento em que a criança está brincando. Uma das características básicas do ser humano é a capacidade de estabelecer relações consigo mesmo, com os outros e com o mundo. A partir desta função de relação, pode-se perceber a unidade do ser enquanto inteligência, vontade, afetividade, motricidade e fundamentalmente, a psicomotricidade enquanto função integradora por meio da qual o indivíduo atinge o controle corporal, base a integração social. Assim, de acordo com este princípio, o homem é antes de tudo o seu corpo.

Palavras-chave: Afetividade; Integração Social; Motricidade.

INTRODUÇÃO

Por muito tempo, a sociedade considerou a escolinha e a creche como lugares de brincar, enquanto que a escola nas séries iniciais seriam o lugar de estudar. Sabe-se que são nos primeiros contatos que a criança desenvolve seu cognitivo, suas emoções e seu social com os demais integrantes do grupo a qual está inserida.

O lúdico está sendo um objeto de interesse de muitos pesquisadores, sobretudo os relacionados à psicologia e educação. Nesse sentido, as abordagens estão voltadas, principalmente, acerca da importância do lúdico para criança como instrumento potencializador de conhecimento e auxiliador do desenvolvimento infantil. Tem sido um grande auxiliador nas práticas pedagógicas voltadas à Educação Infantil, essencialmente, por possibilitar a criança interagir com o meio através de suas vivencias internas e externas, propiciando assim, sua inserção cultural.

Considerando as especificidades das crianças e a importância do lúdico e da ludicidade para elas, evidencio a relevância da escola como um espaço essencial na partilha e construção do conhecimento, como também do fortalecimento e desenvolvimento das relações interpessoais. Assim sendo, a escola enquanto instituição formadora deve proporcionar ao aluno uma educação de qualidade, que venha a suprir com as suas necessidades e que reconheça a sua bagagem cultural, a fim de promover o desenvolvimento integral do sujeito. Nesse sentido, o espaço educacional na qualidade de potencializador e promotor do desenvolvimento, deve propor atividades significativas que venham a contribuir no despertar dos estímulos e interesses do sujeito.

O BRINCAR SOBRE UMA PERSPECTIVA EDUCACIONAL

Dentro de uma perspectiva educacional, o brincar da criança poderá se manifestar de diferentes maneiras e aspectos, sendo a atividade lúdica representada pelas brincadeiras, brinquedos e jogos.

A brincadeira basicamente se refere à ação de brincar, ao comportamento espontâneo que resulta de uma atividade não estruturada; o jogo é compreendido como uma brincadeira que envolve regras; brinquedo é utilizado para designar o objeto de brincar. A atividade lúdica abrange de forma mais ampla os conceitos anteriores, sendo utilizada como ferramenta na área educacional, nas diversas fases do desenvolvimento. (MORAES, 2012, p. 40).

Para Vygotsky (2007) “atividades lúdicas têm por objetivo facilitar o progresso da personalidade integral, o progresso de cada uma das funções psicológicas intelectuais e morais” do sujeito. É por meio do lúdico que as crianças desenvolvem e potencializam suas competências relativas ao aprender a ser, aprender a conviver, aprender a conhecer e aprender a fazer (os quatro pilares da educação).

Dessa forma, o brincar representa um grande potencial para educação, aprendizagem e solução de problemas. Assim sendo, diferentes aspectos constituem os jogos, brinquedos e brincadeiras na educação infantil, são eles descritos por Teixeira (2010 apud MORAES, 2012):

Aspectos físicos: são os componentes de ordem cognitiva, afetiva e social que acompanham o ato motor, [...], as crianças, por meio dos jogos, brinquedos e brincadeiras, exercitam seu corpo como um todo, conhece seus limites, exploram a realidade e coordenam seus movimentos.

Aspectos emocionais: brincando a criança tem a possibilidade de extravasar suas emoções, reproduzir situações que lhe foram traumáticas, expressar seus desejos e suas angústias, assumir diversos papéis, reviver, refazer e reorganizar situações indesejadas.

Aspectos socioculturais: os brinque-

dos e as brincadeiras são atividades culturalmente pertencentes ao ser humano.

A utilização dos jogos, brinquedos e brincadeiras no ambiente escolar, como aporte didático tem por objetivo estimular o desenvolvimento das habilidades afetivas, cognitivas, físicas, sociais e motoras do sujeito. Para a criança, as práticas pedagógicas que utilizam do lúdico como ferramenta para aquisição do conhecimento e aprendizagens são de fundamental importância para o seu desenvolvimento global, uma vez que estimulam, impulsionam e motivam a exploração de desafios, imaginação e criatividade possibilitando assim, descobertas, envolvimento, desenvolvimento, compreensão e aprendizado.

Os jogos têm a função de socializar, dar um enfoque nas regras e desenvolver habilidades, pois todo o jogo implica em um ato de brincar. E na sua execução o professor pode explorar aspectos e atividades de forma a criar um ambiente de aprendizagem rico e espontâneo, mas deve-se voltar um olhar para que os jogos sejam pensados no sentido de ser apropriados a faixa etária que está sendo aplicado. Fantacholi (2011), denota que:

É brincando que a criança aprende a respeitar regras, a ampliar seu relacionamento social e a respeitar a si mesmo e os outros, sendo parte importante do jogo, o rico arsenal de causar modificações de regras e adaptações em qualquer que seja a atividade, podemos dizer neste caso que as ações com o jogo devem ser criadas e recriadas, para que sejam sempre uma nova descoberta e sempre se transforme em um novo jogo, em uma nova forma de jogar. (FANTACHOLI, 2011).

Friedrich Froebel (1782-1852) importante pedagogo da infância, foi um dos pioneiros na inclusão do brincar no sistema educativo por acreditar que as crianças deveriam aprender por meio da experimentação, prática e vivência. Froebel (2010 apud MOAES, 2012, p.49) defendia a ideia da pedagogia ativa, no qual a ação é a protagonista das práticas educativas. Segundo o autor a criança se desenvolve através do agir e produzir, dispensando o predomínio das práticas pedagógicas voltadas para o olhar e escutar.

Para que a aprendizagem através do lúdico ocorra de maneira efetiva, o educador enquanto facilitador, mediador, problematizador e propositor do processo de ensino e aprendizagem do sujeito, precisa ter ciência do planejamento, como consequência os objetivos precisam estar bem definidos, como também a organização do espaço físico e a seleção dos materiais. Assim sendo, as práticas lúdicas deverão oportunizar o desenvolvimento, aprendizagem, conhecimento e a interação, para isso o educador deve atentar para as limitações e particularidades de cada aluno, considerando sempre o seu conhecimento prévio para uma atividade lúdica contextualizada e significativa.

Devemos ressaltar a importância de haver um equilíbrio entre a aplicação das duas práticas relativas ao brincar da criança no contexto escolar. O brincar livre da criança é relevante em razão do despertar do conhecimento no nível de desenvolvimento real, uma vez que são revelados os conhecimentos prévios dos sujeitos. Assim, o educador tendo ciência do desenvolvimento real da criança poderá realizar o planejamento do brincar dirigido, oportunizando o permear do nível de desenvolvimento real para o potencial. Sendo o educador enquanto mediador fundamental para o desenvolvimento proximal da criança. É através do brincar dirigido que a criança irá desenvolver uma aprendizagem significativa, visto que propicia o domínio do conhecimento e aprendizagem, resultando em desenvolvimento.

Segundo Maluf (2009 apud MORAES, 2012) a atividade lúdica pode acontecer de forma solitária e/ou solitária compartilhada, e cooperativa e/ou cooperativa complexa:

Solitária: o brincar da criança é individual, nesse momento ela vivencia a exploração do mundo, as formas, as texturas, os sons, as cores, os espaços, as possibilidades de seu corpo etc. a fim de conhecer e descobrir o seu próprio eu.

Solitária compartilhada: o brincar ainda é individual, porém surge o interesse nas atividades de outras crianças. É através da observação que a criança demonstra seu interesse pelo brincar do outro. As atividades nessa fase estão ligadas ao desenvolvimento psicomotor da criança. Cooperativa: o brincar da criança passa a ser compartilhado. As atividades agora são realizadas em conjunto, há predominância do trabalho em grupo. Nessa fase o brincar refere-se à ordenação dos aspectos corporais com os espaços temporais.

Cooperativa complexa: o brincar está relacionado à ideia de regra. E as atividades são realizadas em grupo, porém o bom desempenho na atividade depende do conjunto do grupo. Nessa fase a criança apresenta uma motricidade bem desenvolvida e brinca de faz de conta, manifestando suas ações numa esfera imaginativa que combina situações reais com elementos fantasiosos.

Fica evidente o quanto a prática lúdica no contexto escolar é relevante para o desenvolvimento das aprendizagens da criança. Sobretudo por configurar-se como um poderoso instrumento de socialização e fonte de conhecimento, visto que o lúdico (jogo, brinquedo e brincadeira) se constitui como fenômeno cultural e social, oportunizando a troca de experiências entre os envolvidos no processo de aprendizagem. Assim sendo, a escola enquanto espaço lúdico deve representar um ambiente estimulante e motivador para a expressividade criativa da criança, propician-

do a aquisição do conhecimento mediante o prazer acompanhado por vivências significativas.

Para Brito (2010), "o conteúdo a ser aplicado deve ser vinculado às características socioculturais da comunidade a qual pertence a escola ou creche, de modo atender às necessidades e expectativas". Quanto mais próxima estiver a realidade da comunidade e a escolha desse conteúdo, maior a possibilidade de criar um ambiente positivo e de forte conotação afetiva.

Kishimoto (2008, p.24) denota que "Dispor de uma cultura lúdica é dispor de um número de referências que permitem interpretar como jogo atividades que poderiam não ser vistas como tal para outras pessoas".

O jogo pressupõe um ponto de partida que chamamos de cultura lúdica, é ela que determina o andamento e o desencadear da brincadeira, a cultura lúdica é fruto de uma interação social e está ligada a cultura geral de onde e de quem se brinca. Como a cultura de um povo não é algo estático – ressignificada a todo o tempo, não haveria como a cultura lúdica ser algo fixo.

A imaginação, o mundo do faz de conta e as brincadeiras na escola se tornam cada vez mais importantes para o processo educacional, já que tudo colabora para as várias linguagens.

A ação de brincar não pressupõe a utilização apenas de elementos do imaginário, pode-se também combinar situações reais vivenciadas com outras do universo da imaginação. Essa adesão do real com o imaginário promove a recombinação criativa das experiências vividas com suas ideias virtuais e também dos materiais como que se brinca; estes podem receber a denominação de brinquedo. Como afirma Brougére (1995, p. 32):

A brincadeira pode ser vista como uma forma de interpretação que a criança fez sobre o brinquedo, ele não condiciona as ações da criança, mas oferece um suporte que poderá ganhar inúmeros significados a partir do imaginário e de acordo como o decorrer da brincadeira.

A utilização do brinquedo com a finalidade pedagógica na educação infantil é importante para pensar na relevância existente na utilização desses materiais no processo de desenvolvimento da criança e também de sua aprendizagem. Quando se trata de crianças no nível pré-escolar, o fato de que elas aprendem de modo intuitivo durante os processos de interação com as ações que acontecem ao seu redor e o brinquedo pode interferir de forma positiva no momento dessa aprendizagem.

O PAPEL DO BRINCAR LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Conforme Hridiomas (2018), a palavra brincar é proveniente do latim vinculum, que quer dizer laço algema, e é decorrente do verbo vincire, que significa prender, seduzir, encantar. Vinculum tornou-se brinco e gerou o verbo brincar, sinônimo de divertir-se.

Brincar, portanto, não é só diversão, representa também uma atividade de ligação ou vínculo com algo em si mesmo e com o outro, que fortalece o aprendizado e o desenvolvimento, motor, cognitivo e afetivo. "A palavra lúdico vem do latim ludus e significa brincar. A atividade lúdica surgiu como nova forma de abordar os conhecimentos de diferentes formas e também uma atividade que favorece a interdisciplinaridade." (SANTOS, 2012, p.3).

De acordo com Santos (2012) o lúdico refere-se a uma extensão humana que recorda os sentimentos de liberdade e espontaneidade da atividade. Envolve atividades simples, tranquilas e isenta de toda e qualquer tipo de aplicação ou escolha alheia. É livre de cobrança e julgamento.

Ao falar em brincar, muitos pensam que é só diversão, mas brincar é coisa séria. Ao brincar com alguém a criança estabelece seu próprio modo de entreter-se, e vivencia a aceitação ou não de ideias de outras pessoas. Assim preparando o caminho para um viver compartilhado, e um relacionar-se com o outro e com a vida. Ou seja, brincar é comunicação e expressão, interligando pensamento e ação, um ato espontâneo, uma atividade exploratória que ajuda as crianças no seu aperfeiçoamento físico, mental, emocional e social, é um meio de aprender a viver e não apenas um passatempo. "[...] As crianças e os animais brincam porque gostam de brincar, e é precisamente em tal fato que reside a sua liberdade." (HUIZINGA, 1980, apud, MALUF, 2003, p. 17) .

Independente da cultura local é comum os adultos desestimularem as crianças de brincar, porém por se tratar de uma necessidade natural, essa proibição pode acarretar em um atraso do amadurecimento da criança, ela pode se tornar uma criança reclusa em seus próprios sentimentos, tendo dificuldade de socializar com outras crianças e até mesmo com adultos, além de criar uma visão exacerbada da vida dos adultos e seus problemas do cotidiano.

Conforme Maluf (2003), toda criança que brinca vive uma infância feliz, além de tornar-se um adulto muito mais equilibrado física e emocionalmente, conseguirá superar com mais facilidade problemas que possam surgir no seu dia a dia.

Uma criança que não vivencia sua infância por completa, não goza de estímulos para enfrentar a vida e acaba criando bloqueios referentes a diversos aspectos sociais e afetivos. É no brincar e apenas no brincar, que a criança libera sua criatividade, aprende novos conceitos, encontra saídas para diver-

sos sentimentos e dificuldades, que possam estar sentindo e não conseguem expressarem por desconhecerem tais sentimentos, além de adquirirem informações para terem um crescimento saudável.

Ao incluir o brincar na Educação Infantil, muitos acreditam que a criança vai à escola só para brincar e que brincar não é importante, porém é por meio dessa brincadeira que a criança aprende e é também por meio do olhar atencioso e crítico do professor que se consegue direcionar o trabalho, desenvolver habilidades, tratar os conflitos e fazer a socialização com o grupo.

Conforme Machado (2001), no brincar a criança lida com sua realidade interior e sua tradução livre da realidade exterior: é também o que o adulto faz quando está filosofando, escrevendo lendo poesia e praticando sua religião.

O OLHAR DO PROFESSOR PARA O LÚDICO

Todo professor deveria ver no brincar, o espaço de criação cultural que permiti o indivíduo criar, explorar e ter uma relação aberta e positiva com o grupo.

Brincar é um dos mecanismos que garante ao indivíduo expor sua imaginação e trazer algumas situações de sua realidade. Por isso, se torna uma atividade que não se limita ao real. É uma cultura rica, complexa e diversificada, que consegue um excelente resultado ao fazer a integração com o lúdico, valorizando sua liberdade e desejo de expressão da natureza infantil. "[...] Brincar é viver criativamente no mundo. Ter prazer em brincar é ter prazer em viver." (MACHADO, 2001, p.23).

A existência de diversas brincadeiras e a busca em incluí-las na Educação Infantil possibilita desenvolver e ao mesmo tempo formar crianças para sua realidade social e o lugar que elas ocupam na sociedade.

A criança se desenvolve pela experiência social e nas interações que é estabelecida pelos adultos desde cedo, dessa forma podemos dizer que a brincadeira é uma atividade humana na qual as crianças são introduzidas ao cotidiano adulto, constituindo-se em um modo de assimilar e recriar a experiência sócio cultural dos adultos.

Brincar é um aprendizado de vida que leva as crianças para esse ou aquele caminho para traçar seu próprio percurso ou para tê-lo traçado pelos pais, professores, tios, namorados, vizinhos. Tudo depende de como as crianças brincam e qual a atitude dos adultos ao redor em relação a essas brincadeiras. (MACHADO, 2001).

Nessa concepção, a brincadeira encontra um papel importante na escolaridade e as crianças vão se desenvolvendo e conhecendo o mundo, que se constrói por meio da troca social e de diferentes histórias de vida das pessoas ao seu redor.

O brincar pode ser visto como um recurso mediador no processo de ensino aprendizagem, tornando-o mais fácil. O brincar enriquece a dinâmica das relações sociais na sala de aula. Possibilita um fortalecimento da relação entre o ser que ensina e o ser que aprende. (ROLLOF, 2010, p.05).

Ao trabalhar atividades e brincadeiras lúdicas a criança aceita a existência do outro, constrói conhecimento, estabelece relações e desenvolve-se integralmente. O brincar na infância contribui na construção do processo de ensino e aprendizagem da criança e tem como objetivo proporcionar várias formas de incentivar a criança a aprender de forma prazerosa, significativa e envolvente. Na educação infantil os jogos e brincadeiras tornam-se aliados e auxilia no desenvolvimento de capacidades importantes.

Conforme Ujiie (2008) o brinquedo é compreendido como qualquer objeto sobre o qual se debruça a ação da atividade lúdica do brincar por meio da espontaneidade, imaginação, fantasia e criatividade do brincante.

O brincar incita a inteligência, e faz com que o indivíduo liberte sua imaginação e aumente a criatividade e ludicidade permitindo o exercício da concentração, da atenção e do comprometimento, não só nas atividades da brincadeira como em qualquer atividade que irá executar, proporcionando assim um encorajamento para futuras atividades tanto no âmbito social como no âmbito intelectual. Desse modo os jogos e brincadeiras, melhoram a conduta no processo de ensino e aprendizagem além da autoestima.

Dessa forma, deve-se pensar em brinquedos e brincadeiras em que a criança pode assumir outros papéis, e fingir ações que tenham um significado diferente do que lhe é atribuído no seu cotidiano. "[...] ao crescer a criança vai para frente e para trás nessas fases, e é por meio de suas brincadeiras que ela se permite ser um bebê novamente ou ser mais amadurecida do que realmente é." (MACHADO,2001, p.47).

Deve-se entender também que a criança precisa de orientação para seu desenvolvimento, a percepção do professor para levar em consideração que a criança tem inúmeras formas de se apropriar de diversos tipos de conhecimentos diante daquela brincadeira específica. Sobretudo, reconhecendo a importância do olhar adulto sobre as brincadeiras infantis, não podemos diminuir a significância do brincar livre e espontâneo, sendo que este também auxilia na evolução social, afetivo e cognitivo da criança. Ao enxergarmos os benefícios dos dois aspectos tanto a brincadeira livre ou espontânea quanto aquelas em que há a participação do adulto

vemos que ambas devem estar no dia a dia na educação das crianças.

A brincadeira é a prova evidente e constante da capacidade criadora, que quer dizer vivência, de modo que, os adultos contribuem, nesse ponto, pelo reconhecimento do grande lugar que cabe à brincadeira e pelo ensino de brincadeiras tradicionais, mas sem obstruir nem adulterar a iniciativa própria da criança. (BRAS, 2018).

As crianças brincam, jogam e tomam decisões desafiando as possibilidades, de explorar a força e questionar o mundo sem se afastar da imaginação e razão, essa prática de busca, de troca e de convívio é que atribuímos o nome de educação. A infância é vista como a idade das brincadeiras, por intermédio delas as crianças realizam suas vontades, preferências e necessidades da maneira de trabalhar, refletir e descobrir o mundo a qual está inserida.

Brincar é uma ação cotidiana para a criança que a impele a tomar decisões, expressar sentimentos e valores, conhecer a si e ao outro, partilhar brincadeiras, construir sua identidade, explorar o mundo dos objetos, das pessoas, da natureza e da cultura na perspectiva de compreendê-la, usar o corpo, os sentidos, os movimentos e as várias linguagens. Enfim, sua importância se relaciona com a cultura da infância que coloca a brincadeira como a ferramenta para a criança se expressar, aprender e se desenvolver. (KISHIMOTO, 2010, apud BRAS,2018, p. s/p) .

Percebe-se que a brincadeira aponta importantes meios que intervém no sucesso e no constante desenvolvimento da criança, transmitindo para o imaginário uma situação vivida na realidade. Dessa forma, a brincadeira deve ser adotada como uma cultura lúdica infantil, para que as crianças possam compartilhar suas brincadeiras, seus jogos e histórias para estimular a curiosidade das crianças. Quando coibimos a criança de brincar além de fecharmos a porta de sua liberdade, fechamos também a porta de seus sentimentos, que se não conseguirem expor quando criança acabará expondo quando adultos, muitos adultos sofrem por não ter vivido sua infância por completo, acarretando em pais irresponsáveis ou que tem dificuldades em concentrar seus esforços na responsabilidade de cuidar da sua família. Por isso estimular a brincadeira na educação infantil se torna primordial.

Se o professor identificar a dinâmica da atividade que propor e aplicar a característica adequada à criança encontra uma porta para extravasar tudo que vive no dia a dia, mesmo se abrir para um diálogo sobre algo que a incomoda, que poderá ser sentimental, física ou outra questão sobre o mundo em que vive. Tirar das crianças essa porta pode ser catastrófico, ela pode se fechar mesmo em casa e demorar dias, meses talvez anos para se abrir novamente.

Ademais, a brincadeira trará para dentro da sala de aula uma relação de convivência mais próxima das crianças facilitando o dia-a-dia do professor e suas atividades futuras poderão ser mais proveitosas, uma vez que a união trará mais respeito das crianças para com o professor. Há também de se ressaltar os benefícios que cada tipo de brincadeira trará para cada criança seja ele cognitivo, afetivo, motor além dos psicológicos. Dentro das brincadeiras cada criança irá descobrir seu mundo como um todo e perceber que não há tanta diferença do seu mundo para o mundo de seu amigo. Aquelas pequenas, mas importantes diferenças que quando se tem tal liberdade expressão e atenção à criança expõe para seus pais ou seu parente mais próximo.

A imagem de infância é reconstituída pelo adulto, por meio de um duplo processo: de um lado, ela está associada a todo um contexto de valores e aspirações da sociedade, e, de outro, depende de percepções próprias do adulto, que incorporam memorias de seu tempo de criança. Assim, se a imagem de infância reflete o contexto atual, ela é carregada, também, de uma visão idealizada do passado do adulto, que contempla sua própria infância. A infância expressa no brinquedo contém o mundo real, com seus valores, modo de pensar e agir e o imaginário do criador do objeto. (KISHIMOTO, 1995, p.50).

Como podemos ver tudo que vivemos em nossa infância tem influência no que somos e como pensamos a formação do caráter, da personalidade e sua posição no âmbito social da criança dar-se a pela sua vivência na infância e seus influenciadores, que podem ser amigos próximos, pais, tios, primos entre outros. Por isso devemos estar atentos a tudo que a criança faz, e aprender a linguagem própria para ajudarmos a descobrir esse mundo intenso e complexo que está surgindo a cada dia com novas surpresas.

A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E DAS BRINCADEIRAS

Por meio dos jogos e das brincadeiras, a criança projeta-se nas atividades dos adultos procurando ser coerente com os papéis assumidos, servindo como um instrumento para:

(...) conhecer o mundo físico e seus fenômenos, os objetos (e seus usos sociais) e, finalmente, entender os diferentes modos de comportamento humano, os papéis que desempenham como se relacionam e os hábitos culturais (REGO, 1995, p. 114).

Portanto, no contexto escolar, principalmente no período pré-escolar, as práticas pedagógicas deveriam ter seus objetivos delineados a partir da zona de desenvolvimen-

to proximal, o que significa voltar-se para as possibilidades de crescimento da criança.

Enquanto a criança entra no que há demais emocionante no ato de brincar com o outro, ou consigo mesma, toma consciência de sua autoimagem e conhece um outro ser que não seja ela própria.

Para Vygotsky (1989, p. 87), a "brincadeira no desenvolvimento infantil é um importante suporte para a mente, contribuindo com as diferentes formas de pensar e realizar suas ações simbolicamente". Assim a criança se diverte, raciocina e aprende de maneira simples e descontraída sem perceber cobrança da sua aprendizagem.

Segundo Piaget (1987, p. 6), "brincando a criança é capaz de assimilar o mundo exterior às suas próprias necessidades, mesmo sem se adaptar às realidades que estão a sua volta".

Para esses pensadores do desenvolvimento infantil o brincar não é simplesmente um passatempo, mas sim, uma forma de contribuir na formação e no desenvolvimento psicossocial da criança, ajudando-a adquirir comportamentos que lhe servirão de base para o desenvolvimento das suas atividades na vida adulta, sejam elas físicas ou intelectuais, educadores devem ter essas mesma visão do brincar, para a partir desse pressuposto construir sua prática pedagógica com princípios que considerem a verdadeira função da ludicidade como ferramenta de ensino/aprendizagem.

Nos jogos, ao assumir suas funções, a criança se desenvolve emocional e intelectual, pois brincando ela age de modos diferentes de sua idade e de seu comportamento habitual. Trazendo para sua vivencia situações que ocorrem a sua volta com adultos ou não, que para si se concretiza por meio do faz de conta.

Ao brincar de ensinar com um quadro de giz e seus amigos como se fossem os estudantes, a criança cria neste jogo regras de conduta, passando a exigir por meio do brincar, respeito e conduta em sala de aula, que são atitudes esperadas delas mesmas em seu dia a dia, conduzindo ao aprendizado e socialização.

Os jogos e as brincadeiras trazem o mundo para a realidade da criança, possibilitando o desenvolvimento de sua inteligência, sua sensibilidade, habilidades e criatividade.

A verdadeira aprendizagem não se faz apenas copiando do quadro ou prestando atenção ao professor, mas também por meio dos jogos e brincadeiras, que muitas vezes acrescentam ao currículo escolar uma maior energia de situações que ampliam as possibilidades de a criança aprender e construir o conhecimento.

Os jogos e brincadeiras são características inerentes ao ser humano, neles homem consegue construir sua personalidade utilizando a autonomia que esses recursos oferecem, objetivando o desenvolvimento integral da criança, por meio de lazer, expressão de sentimentos, afeto e emoção, respeitando o desenvolvimento e ritmo de cada um.

A presença dos jogos e das brincadeiras no desenvolvimento da criança é fundamental para o seu processo de ensino aprendizagem, tornando as aulas mais alegres, dinâmicas e atrativas, possibilitando à criança a ampliação de conhecimentos, levando a um aprendizado significativo. Segundo Vygotsky (2007):

> O brinquedo cria uma zona de desenvolvimento proximal da criança. No brinquedo, a criança sempre se comporta além do comportamento habitual da sua idade, além do seu comportamento diário; no brinquedo é como se ela fosse maior do que é na realidade. Como no foco de lente de aumento, o brinquedo contém todas as tendências do desenvolvimento sob forma condensada, sendo, ele mesmo, uma grande fonte de desenvolvimento. (VYGOTSKY, 2007, p.122)

Por meio da brincadeira a criança pode se propor desafios para além de seu comportamento diário, levantando hipóteses e saídas para situações que a realidade lhe impõe.

O desenvolvimento ocorre do social para o individual e as etapas passam a ser compreendidas, levando-se em conta os aspectos históricos e sociais.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Durante as situações vivenciadas pelas crianças, os jogos e as brincadeiras devem sempre fazer parte dessa vivência, ajudando no desenvolvimento da psicomotricidade, pois as crianças começam a conhecer como funciona a realidade, composta por regras e valores, de uma forma divertida e prazerosa, conduzindo o trabalho pedagógico e psicomotor para métodos mais satisfatórios de aprendizagem.

As brincadeiras e os jogos podem ser utilizados em vastos conteúdos como auxilio na alfabetização, desenvolvendo aspectos como psicológicos, físicos e sociais. Ao direcionarmos uma brincadeira sempre estaremos colaborando para o processo ensino aprendizagem de forma prazerosa, como já refletido anteriormente.

Ao se aplicar os métodos lúdicos motivamos as falas das crianças, a escrita, bem como as linguagens matemáticas e outras que contribuem para uma aprendizagem significativa.

Portanto, os professores devem planejar as atividades lúdicas para trabalhar em

suas aulas, pensando no desenvolvimento psicomotor, fazendo o seu planejamento de acordo com essas atividades.

Desde pequena a criança já tem a necessidade de brincar, é uma interação da criança por mais que seja uma criança que não tenha condições de comprar brinquedos prontos, ela cria de acordo com a imaginação seu próprio brinquedo.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABBUD, Ieda. John Dewey e a educação infantil: entre jardineiras e cientistas. São Paulo: Cortez, 2011.

BARBOSA, Maria Carmen Silveira; HORN, Maria das Graças Souza. Projetos pedagógicos na educação infantil. Porto Alegre: Artmed, 2008.

BRANDÃO, Ana Carolina Perrusi. Ler e escrever na educação infantil. Belo Horizonte: Autêntica, 2011.

BRÀS, Regina Maria. O Lúdico na educação infantil: O brincar como forma de aprendizagem. 2018. Disponível em:

<https://www.webartigos.com/artigos/o-ludico-na-educacao-infantil-o-brincarcomo-forma-de-aprendizagem/159743>. Acesso em 15 jul.2022.

BRASIL. Magistério/Secretaria Municipal de Educação. N.5-SP: SME/COPED, 2018.

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

Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental.

Brasília: MEC/SEF, 1998. Disponível em: < http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/rcnei_vol1.pdf>. Acesso em: 09 jul.2022.

CAVALCANTE, Camila. Projeto: Brincarolando meu mundo de atividades. São Paulo: Colégio Itatiaia, 2017.

CAVICCHIA, Durlei de Carvalho. O cotidiano da creche: um projeto pedagógico. 3ª ed. São Paulo: Edições Loyola, 1993.

HAETINGER, M. G. Jogos, recreação e lazer. Unidade I. Curitiba: IESDE Brasil S.A., 2004.

HRIDIOMAS. Disponível em: <https://hridiomas.com.br/origem-da-palavrabrincar/>. 2018. Acesso em: 05 jul.2022.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O jogo e a educação infantil. 1995. Disponível em:<https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/proposic/article/view/8644 269/11695>. Acesso em 17 jul.2022.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O brincar e suas teorias. São Paulo: Cengage Learning, 2008.

LIANE. Maria Grigolo Klassmann. O lúdico no processo de aprendizagem de criançasadaaeducaçãoainfantil.a2013.aDisponívelaem:a< http://repositorio.ro ca.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/4499/1/MD_EDUMTE_2014_2_129.pdf>.

Acesso em 19 jul.2022.

MACHADO, Marina Marcondes. O brinquedo-sucata e a criança. 4 ed. São Paulo, Loyola, 2001.

MALUF, Cristina Munhoz. Brincar: prazer e aprendizado. 3 ed. Petrópolis, RJ:

Vozes, 2003.

MELO, Luciana; VALLE, Elizabeth. O brinquedo e o brincar no desenvolvimento infantil. Curitiba: Lilacs,2005.

ROSA, Sanny S. Brincar, conhecer, ensinar. 2 ed. São Paulo: Cortez, 2001 (coleção questões da nossa época; v.68).

RULLOF, Eleana Margarete. A importância do lúdico em sala de aula. 2010. Disponívelaem:a<http://ebooks.pucrs.br/edipucrs/anais/Xsemanadeletras/comu nicacoes/Eleana-Margarete-Roloff.pdf>. Acesso em: 09 Jan 2020.

SANTOS, Jossiane Soares. O lúdico na educação infantil. 2012. Disponível em: < https://www.editorarealize.com.br/revistas/fiped/trabalhos/ludico.pdf>.

Acesso em: 09 Jan 2020.

UJIIE, Najela Tavares. Brincar, brinquedo e brincadeira usos e significações. 2008. Disponível em:

<http://revistas.uncentro.br/index.php/analecta/view/1743/1590>. Acesso em:

10 Fev 2020.

VYGOTSKY, L.S. Pensamento e Linguagem. São Paulo – SP. Editora:

Martins Fontes, 1987.

WAJSKOP, Gisela, Brincar na pré-escola. 5 ed. São Paulo: Cortez, 2001.

(coleção questões da nossa época; v.48).

WEISZ, Telma e SANCHES, Ana. O Diálogo entre o Ensino e a Aprendizagem. 2012.

WINNICOTT, D. W. O brincar e a realidade. Rio de Janeiro: Imago, 1975.