AS CONTRIBUIÇÕES DA LUDICIDADE PARA A APRENDIZAGEM INFANTIL

HELEN CRISTINA LIMA DA SILVA

RESUMO
A importância das brincadeiras para o alcance dos objetivos estabelecidos no processo de ensino-aprendizagem na educação infantil é destacada ao longo do trabalho, revelando que o estímulo as ações lúdicas apresentadas às crianças pelos professores e familiares permitem um desenvolvimento integral do sujeito, possibilitando a construção da identidade, garantindo uma tendência da criança em torna-se um cidadão crítico, participativo, transformador e comprometido com a sociedade. Apesar das evidências de que a aprendizagem lúdica proporciona à criança um conhecimento mais sólido, ainda existem resistências na aplicação das brincadeiras em sala de aula, algumas vezes vistas por familiares como momentos de relaxamento e distração para a criança, valorizando atividades registradas, sem que haja reconhecimento nas atividades desenvolvidas por meio de jogos e similares. Muitas são as mudanças que a educação infantil enfrenta de modo a garantir a integração das brincadeiras no currículo, mas os professores devem estar abertos à reformulação de metodologias que visam uma abordagem mais dinâmica e lúdica nas salas de aula, propondo atividades significativas às crianças, objetivando a qualidade no processo de ensino-aprendizagem, desde a educação infantil

PALAVRAS-CHAVE: Educação Infantil. Lúdico. Aprendizagem.

INTRODUÇÃO

Este trabalho visa descobrir como as brincadeiras e atividades lúdicas estão além da recreação infantil, estando em condições de potencializar o desenvolvimento da aprendizagem infantil.

As brincadeiras permitem à criança uma capacidade de exploração e reflexão sobre o contexto social e a realidade que está inserida, possibilitando o encontro com soluções para conflitos, aprimorando linguagens, imaginação e criatividade, essenciais para a formação integral da criança como cidadã ativa e transformadora (FARIA, 2012).

As brincadeiras na infância estão associadas ao prazer devido ao fato da criança estar tão envolvida e não querer parar de brincar mesmo que esteja muito cansada ou não alcança o objetivo da brincadeira. Estes fatores, porém, determinam que a criança não brinque sem finalidade, mas por necessidade, assim como um adulto, ou seja, o ato de brincar para as crianças tem a mesma finalidade do trabalho para os adultos e, mesmo que não haja prazer, são atividades necessárias para o desenvolvimento e crescimento da criança (ANTUNES, 2009).

Diante desta realidade, esse trabalho objetivou evidenciar as contribuições do lúdico na aprendizagem infantil. Como objetivos específicos, destacam-se: relacionar a importância das brincadeiras para o desenvolvimento infantil; identificar a brincadeira como uma estratégia de aprendizagem às crianças; relacionar o papel do professor no trabalho com a ludicidade, durante a Educação Infantil.

A relevância deste trabalho justifica-se pela necessidade de compreender a importância que a ludicidade representa às crianças, auxiliando no aprimoramento de etapas determinadas. Quando está pronta para ser inserida na Educação Infantil, a primeira infância caracteriza o momento desta criança, permitindo que a mentalidade seja desenvolvida pela interiorização na formação de pensamentos e ações.

A metodologia adotada para o desenvolvimento deste trabalho foi a pesquisa bibliográfica e documental, com revisão de literatura, considerando estudos realizados por autores que abordam a temática, para a partir de análises, ampliar as discussões que embasam o trabalho.

AS BRINCADEIRAS E O DESENVOLVIMENTO INFANTIL

As brincadeiras não eram consideradas um fator que levasse às crianças ao desenvolvimento e aprendizagem, tampouco aperfeiçoando as inteligências e habilidades da criança, limitando as brincadeiras à recrea-

ção, sem que houvesse significado cognitivo para a formação infantil. Esta concepção do brincar, porém, vem perdendo espaço para estudos que evidenciam a relevância do brincar para a aprendizagem e desenvolvimento infantil (SANTOS, 2012).

Wajskop (2007) afirma que a ludicidade pertence à realidade de todas as faixas etárias, além de estar reconhecida em lei como fundamental para o desenvolvimento da criança. A ludicidade inclui as brincadeiras, os jogos e a prática imaginativa, ou seja, as narrações, o fazde-conta, as atividades físicas, entre outras tarefas, auxiliam na aprendizagem devido à ludicidade.

A imaginação de uma criança que está na idade entre três e quatro anos é muito ampla e deve ser explorada para identificar os símbolos de seu pensamento, expressos por meio de desenhos, palavras, imitações de animais e pessoas, ou seja, utilizando todo faz de conta ao seu redor para compor os elementos de sua realidade e satisfazer seus desejos (MELO E VALE, 2010).

Quando a criança é direcionada a criar o mundo que a cerca, os acontecimentos vividos cotidianamente são essenciais para o vínculo com a realidade e seus pensamentos, promovendo experiências que desenvolvem a autonomia e independência da criança. Nesta fase, entre três e quatro anos, a criança está construindo sua própria identidade e explorando as limitações de seu corpo. Sendo assim, as capacidades cognitivas devem ser trabalhadas em concordância com a exploração da capacidade motora das crianças por brincadeiras e jogos que levam ao experimento de movimentos novos, agilidade para percorrer espaços desconhecidos e confiança na sua capacidade de mobilidade (FARIA, 2012).

Wajskop (2007) afirma que o ato de brincar parte de uma ação voluntária e consciente na criança representada como uma atividade infantil de caráter social, a fim de possibilitar à criança o conhecimento de novas situações, permitindo uma socialização desde cedo, além de explorar a capacidade de decidir, investigar, inventar e aprimorar os conhecimentos e valores culturais prévios, prevalecendo na brincadeira à característica que respeita o espaço e o tempo de cada criança.

A criança que brinca é capaz de procurar situações que gosta, pois se a brincadeira proporciona uma liberdade para a criança, sua vontade de aprender mais será sempre aguçada, conforme for necessário alcançar resultados diferentes em um jogo, por exemplo. Sendo assim, a criança que brinca e aprende com suas atividades lúdicas, tende a querer aprender cada vez mais para solucionar situações complicadas de sua realidade, utilizando
uma experiência vivida com as brincadeiras para sanar questões que afligem seu cotidiano (MELO E VALE, 2010).

O pensamento surge, nas crianças, antes mesmo de aprenderem a falar, equilibrando os pensamentos subjetivos com a representação e, quando a linguagem é desenvolvida, o pensamento consequentemente, também será. Neste sentido, a gênese do pensamento caracteriza a expansão da linguagem, permitindo que a criança seja levada a reconstrução de suas ações, antecipando reações e prevendo situações antes de iniciar a atividade que for exercer, gerando uma socialização das ações em atos que refletem uma experiência da própria existência (SANMARTIN, 2015).

Kishimoto (2014) menciona o jogo como uma representação de símbolos, devendo ser exercitado insistentemente, pois somente os símbolos abstratos podem representam o conhecimento livre, sem que haja uma limitação ao sensório-motor, permitindo que a imaginação seja representada de diversas maneiras, ampliando as situações de realidade e a imaginação das crianças. O jogo simbólico e as linguagens não verbais, quando exercitados, possibilitam a linguagem verbal socializada, transformando em elementos do pensamento.

Entre três e quatro anos, como a fase da vida infantil com maior dificuldade para responder questionamento, além da deficiência na capacidade de entender relações, classificar objetivos de maneira sistêmica e dar nomes aos objetos diferentes dos conhecidos, sem que a criança consiga classificar algo sem conhecer seu nome ou significado, conhecido como realismo nominal (SANTOS, 2012).

O comportamento das crianças durante as brincadeiras é diferenciado das atitudes corriqueiras. O brinquedo permite mudanças

comportamentais e estruturais nas crianças, de acordo com a necessidade do momento, levando a criança a agir de uma maneira superior à sua realidade, criando realidades que dependem apenas da imaginação para acontecer (ANTUNES, 2009).

A brincadeira permite que a criança idealize novos desejos, ensinando a desejar o que quer, relacionando esse desejo às possibilidades reais, criando regras que podem aproximar a criança de seus direitos e deveres, desde familiares e escolares até sociais. As maiores conquistas de uma criança dependem das brincadeiras que ela realiza em seu cotidiano, podendo estender a aquisições futuras relativas à boa conduta, comportamento adequado e moralidade (CARNEIRO E DODGE, 2008).

Uma aprendizagem proposta por meio da ação lúdica permite que a criança interaja com o meio melhor, além de possibilitar a aquisição de conteúdos mais facilmente e negociar regras de convivência entre professores e alunos. A ludicidade também permite que ocorra um levantamento de hipóteses para encontrar soluções a situações-problema, levando ao acesso ampliado de mundo e sociedade, estando inacessível à criança, caso não houvesse o contato com representações realistas ao manter o ensino enraizado apenas em momentos do cotidiano infantil (CRAIDY, 2011).

Ao relacionar jogos e educação, o resultado pode ser voltado à recreação, mas também ao ensino de conteúdos escolares e o diagnóstico do perfil infantil, gerando ferramentas para planejar as aulas diretamente às habilidades das crianças (KISHIMOTO, 2014).

A recreação atribuída aos jogos e brincadeiras esteve presente desde a antiguidade, momento em que as crianças exerciam atividades escolares de maneira intelectual, cabendo aos jogos o relaxamento da tensão na aprendizagem. Já na Idade Média, as brincadeiras estavam associadas aos jogos de azar, sendo excluídas da realidade social e infantil (OLIVEIRA, 2008).

Apenas no Renascimento que as brincadeiras e jogos adquirem maior importância, sendo conceituados como uma conduta livre que beneficia o desenvolvimento intelectual, podendo ser associado à aprendizagem, mas intimamente relacionado às crianças e as fases da infância (MOYLES, 2008).

O desenvolvimento infantil que considera a aprendizagem a partir das brincadeiras direcionadas e livres, de modo que a criança possa expressar aquilo que sente e enxerga do mundo, aprimorou-se com o surgimento da psicologia, no século XIX, conceituando as brincadeiras de maneira pedagógica, com influências em estudos biológicos, desempenhando um importante papel nas estruturas motoras, favorecendo as qualidades psicológicas da criança, dependendo da naturalidade dos processos educativos (KISHIMOTO, 2014).

O desenvolvimento da criança, determinando que existam significados distintos entre jogo, brinquedo e brincadeira, associando o jogo aos valores sociais da criança e o brinquedo aos sistemas de regras; a brincadeira direciona o jogo ao objeto de expressão. As diferenças entre jogo e brinquedo estão destacadas pelo uso e ausência de regras, possibilitando que a imaginação esteja livre, dependendo apenas da faixa etária e meio social do sujeito (ZATZ, 2007).

Segundo Brougère apud Santos:

Os brinquedos podem ser definidos das seguintes maneiras: seja em relação à brincadeira, seja a uma representação social. No primeiro caso, o brinquedo é aquilo que é utilizado como suporte numa brincadeira; pode ser um objeto manufaturado, um objeto fabricado por aquele que brinca uma sucata, efêmera, que só tenha valor para o tempo da brincadeira, um objeto adaptado. Tudo, nesse sentido se torna brinquedo e o sentido de objeto lúdico só lhe é dado por aquele que brinca enquanto a brincadeira perdura (BROUGÈRE, 2001, apud SANTOS, 2012, p.62).

Sendo assim, desde o momento de seu nascimento, a criança está em processo de desenvolvimento, sofrendo influências do meio social que está inserido, aprendendo com as experiências diárias do mundo adulto. Sendo assim, as brincadeiras tornam-se uma atividade humana infantil, levando a criança a construir sua realidade, influenciada sim pelos adultos, mas recriando experiências que assimilam sua personalidade, desde muito cedo.

A brincadeira infantil, geralmente, é uma herança de gerações, transformadas conforme as realidades existentes em determinada época, podendo permanecer igual por muitos anos. Os jogos de construção permitem que a criança desenvolva suas capacidades, desde motora á intelectual, permanecendo na memória infantil, proporcionando experiências que podem auxiliar em futuras tomadas de decisões, estimulando a criatividade e privilegiando o desenvolvimento sensorial, afetivo e infantil (MACEDO, 2010).

Portanto, as crianças, quando brincam e jogam, são convidadas á construção e transformação da realidade, expressando suas vontades e imaginação. Alguns jogos estão relacionados, estritamente, ao faz-de-conta, dependendo da construção dos cenários na imaginação da criança, apresentando características encontradas na realidade de cada sujeito.

A BRINCADEIRA COMO ESTRATÉGIA DE APRENDIZAGEM

Há muitas décadas que a brincadeira passou a ser vista como uma facilitadora importante para o processo ensino-aprendizagem, mas a valorização na educação infantil das atividades lúdicas ocorreu apenas após a época do romantismo. Até então, os jogos eram vistos como desinteressantes, cabendo apenas características de relaxamento, não estando relacionado a atividades. Esta ideia sobre jogos e brincadeiras sofreu variadas transformações que levaram à valorização da importância das atividades lúdicas para a aprendizagem, principalmente na educação infantil, momento que o desenvolvimento humano está mais aberto às constantes mudanças sociais (MELO E VALE, 2010).

A brincadeira e os jogos são caracterizados de acordo com as propriedades que determinam se estão implícitos ou explícitos e, o que diferencia estas propriedades são as ações que expressam linguagem e interpretação, dependendo de cada sujeito individualmente, mas sofrendo influências do coletivo (ZATZ, 2007).

O meio social compreende o envolvimento direto ou indireto com o contexto, valores e modos de viver em cada família, conforme as atividades propostas. Mesmo que haja similaridade no objetivo das brincadeiras, elas sempre apresentarão especificidades únicas que dependem da imaginação da criança relacionadas às regras de modo que o sujeito seja levado à execução mental de uma situação para aprimorar suas habilidades em âmbito social e cognitivo (SANMARTIN, 2015).

Durante o período da infância, a criança está predisposta a aprender por meio da absorção de informações e valores em todas as situações e aspectos. Quando esta fase estimula o crescimento cognitivo, o desenvolvimento das linguagens, aprimoramento das habilidades motoras, afetivas e emocionais, a criança estará mais apta à exploração de seu potencial intelectual a fim de conquistar uma vida acadêmica positiva, formando então cidadãos críticos, participativos e reflexivos, determinados a transformar a realidade social que os cerca diariamente, em diferentes contextos.

A conquista das capacidades durante a infância recebe influências da educação infantil, importante na formação das crianças em cidadãos completos, pois as instituições que acolhem as crianças, como as creches, funcionam para estender a aprendizagem conceitual, baseada nas experiências sociais e familiares que integram a vida da criança (MELO E VALE, 2010).

Sendo assim, a ideia de que, para o ambiente ser escolar ele deveria ser unicamente pedagógico está ficando, aos poucos, obsoleto, abrindo espaço para que o ensino esteja voltado à ludicidade como um fator elementar na conquista do conhecimento.

As brincadeiras são consideradas essenciais para as crianças nas atuais instituições de ensino, que priorizam a aprendizagem de maneira lúdica e dinâmica, principalmente com as crianças.

As escolas ampliam seus espaços físicos para receber e atender as necessidades das crianças e os professores procuram acolher os sujeitos de modo a proporcionar uma segurança e familiaridade na escola, a fim de que ele sinta-se confortável e confiante para aprender, sempre baseados em planejamentos que norteiam as atividades realizadas em sala de aula (CRAIDY, 2011).

Os jogos precisam ser estimulados nas escolas, com tempos predefinidos para a prática, aplicados para desafiar e oportunizar as expressões infantis, garantindo que a

criança cresça com a capacidade de autonomia, imaginação e criatividade, conquistadas cotidianamente pela atividade lúdica. O professor que atua na educação infantil precisa ter conhecimento sobre quem são seus alunos e qual a limitação de cada um, assim como identificar as habilidades para explorar a máxima potencialidade da criança (KISHIMOTO, 2014).

Uma brincadeira só pode ser sugerida quando existe o reconhecimento do todos estes pontos, pois apenas após uma verificação inicial pode-se analisar um jogo e apontar em quais aspectos ele está de acordo com a proposta escolar preparada para as crianças, respeitando as culturas, motivando a construção de novos conhecimentos e observando se os objetivos foram alcançados com tais atividades, brincadeiras e jogos (SANTOS, 2012).

O ensino infantil pode ser percebido como espaço para aprendizagem por meio do lúdico quando a realidade pedagógica está embasada em recursos e métodos que visem o alcance do processo de ensino-aprendizagem.

A qualidade das brincadeiras é perceptível apenas quando existem benefícios, encontrados pela identificação das habilidades oferecidas nas situações de aprendizagem, desenvolvidas pelas atividades não impostas pelos professores, mas sugeridas como momentos de brincadeiras, aceita naturalmente pelas crianças, sem que haja uma imposição reduzida à ação didática, causando certa inibição nas crianças, prejudicando até no desenvolvimento das potencialidades (MOYLES, 2006).

Apesar dos benefícios das atividades lúdicas serem evidentes, algumas escolas ainda resistem à implantação dos jogos no currículo escolar, forçando situações desconexas à realidade da criança, por muitas vezes devido as exigências do contexto social ou do desconhecimento dos pais acerca da aprendizagem que ocorre pelas brincadeiras (SANTOS, 2012).

A base dos conteúdos na educação infantil é a alfabetização, criando expectativas da comunidade de que a criança só aprende ao concentrar-se fielmente à leitura, sem espaços para brincadeiras ou faz-de-conta. Portanto, é essencial que, além da escola, as famílias e comunidade entendam que as brincadeiras auxiliam no amadurecimento de diversas áreas do desenvolvimento infantil (CARNEIRO E DODGE, 2007).

Uma prática pedagógica infantil que almeja a preparação da criança para enfrentar os desafios da vida adulta de maneira natural deve ser construída em um espaço que estimule a aprendizagem por meio de brincadeiras e jogos, utilizados como recursos pedagógicos a fim de desenvolver a aprimorar as capacidades e potencialidades da criança.

O PROFESSOR E O LÚDICO

As brincadeiras fazem parte da realidade educacional da criança de modo a enriquecer o processo de ensino-aprendizagem, como já observado anteriormente. Porém, ainda existem muitas dificuldades e dúvidas para implantar a prática lúdica nas escolas, pois os professores e os pais encontram resistência para entender a necessidade real de trabalhar as brincadeiras e jogos, voltando às aulas lúdicas ao aprendizado e desenvolvimento das habilidades, o que é estimulado realmente nos sujeitos, a importância para os valores, hábitos e atitudes (ANTUNES, 2009).

O educador que trabalha com o ensino infantil precisa transferir a importância de suas práticas aos jogos, mediando, estimulando e monitorando a brincadeira de modo a alcançar o progresso no processo de ensino-aprendizagem (CARNEIRO E DODGE, 2007).

O ato de brincar exige de uma criança um relacionamento com o mundo ao redor que varia complexidade e simplicidade, levando o sujeito à aprendizagem significativa de signos, desenvolvendo as funções cognitivas que estão ligadas às competências aprimoradas com atividades lúdicas, jogos e brincadeiras (WAJSKOP, 2007).

O brincar permite que a criança exercite capacidades que representem o mundo, diferenciando as pessoas, os hábitos e os valores, sendo capaz de caracterizar objetos variados em situações adversas, separando os elementos naturais dos sociais em sua realidade.

Um dos fatores que possibilitam a capacidade de distinção das crianças é o jogo simbólico que idealiza funções entre a realidade e a figura que o objeto transmite. O faz-deconta

permite que a memória infantil, a criatividade, o afeto, a linguagem e o desenvolvimento motor sejam aperfeiçoados e percebidos no desenvolvimento infantil (MACEDO, 2010).

O jogo espontâneo propõe às crianças dois aspectos importantes para o desenvolvimento integral: o prazer e a atitude, ou seja, a expressão que permite aflorar a imaginação, levando à introdução das linguagens e formas de comunicação entre as crianças e com as crianças e adultos. Sendo assim, a criança, ao brincar, satisfaz suas vontades, ao mesmo tempo em que desenvolve habilidades e potencialidades (OLIVEIRA, 2008).

O jogo espontâneo é muito complexo para as crianças que estão entre os três e quatro anos de idade, pois o brincar livre exige maior mediação dos professores na disponibilização de espaços e objetos para satisfazer as necessidades dos sujeitos. Nesta faixa etária a criança apresenta uma dedicação maior de seu tempo às brincadeiras, transformando o dia em momentos para elaborar detalhes de suas atividades, promover apresentações, assumir o papel em histórias de modo a compensar seus desejos com o faz-de-conta para alcançar satisfação pessoal (CRAIDY, 2011).

A brincadeira compensa a criança e liquida suas necessidades, pois quando a criança deseja fazer algo que não pode naquele momento, sua imaginação a convida para interpretar situações imaginárias que produzem prazer e, realizadas em jogos simbólicos, as vontades das crianças acabam sendo compensadas por meio do mundo não real. Referente à liquidação, este é o momento em que a criança consegue transferir seus medos e eliminar traumas ao expressar suas emoções em fantasias representadas, removendo memórias desagradáveis de sua vida (MACEDO, 2010).

Para as crianças que estão entre os três e quatros anos, muitos brinquedos são essenciais à formação interna do sujeito. Alguns brinquedos que fazem parte deste processo, como carrinhos, trens, aviões, entre outros, responsáveis pela influência no desenvolvimento motor e imaginativo, além de ser prazeroso para a criança (ZATZ, 2007).

Os bonecos servem para despertar a afetividade e autoestima das crianças, pois representam a sociedade em miniaturas, controladas pelas atitudes da criança, ampliando seu vocabulário e capacidade de raciocínio. Os blocos de construir propiciam à criança o domínio pelo espaço e tempo ao estabelecer um vínculo com a realidade da criança (ANTUNES, 2009).

Os jogos de regras, por sua vez, propõem à criança o reconhecimento das funções humanas na sociedade, enriquecidos por atividades criativas que levam o sujeito às experiências imaginarias, futuramente transformadas em realidade, estimulando a sensibilidade e motivação das crianças (CARNEIRO E DODGE, 2007).

O adulto é responsável pela criança e pelo papel que a brincadeira desenvolve em sua vida, sendo assim, proporcionar espaços e situações diferenciadas estimula a atividade lúdica nas crianças. Pais e professores devem disponibilizar objetos lúdicos, compatíveis a idade das crianças, auxiliando e participando das brincadeiras que a criança realiza (FARIA, 2012).

Os professores são os mediadores da brincadeira e devem buscar a segurança da criança, de modo que seja levada a conquistar autonomia e compreender os desejos interiores, participando ativamente das brincadeiras que jogos escolhidos e propostos às crianças.

O docente deve conhecer a brincadeira, bem como suas regras para monitorar a atividade, preestabelecendo objetivos que podem ser alcançados pelos alunos e planejar os jogos de modo que haja comprometimento e dedicação das crianças a fim de atingir todos os momentos do processo de ensino-aprendizagem. Por meio do brincar direcionado, as crianças podem perceber as diferentes possibilidades que a atividade proporciona à sua vida pessoal, auxiliando na formação do sujeito como cidadão ativo (MOYLES, 2006).

Cabe ao professor conhecer seus alunos para garantir a proposta de brincadeiras que vão interessar as crianças, pois um sujeito entusiasmado aprende mais rápido, com significado e qualidade (SANMARTIN, 2015).

As atividades realizadas nas escolas permitem que as crianças iniciem a construção dos valores humanos e sociais, valorizando desde cedo a moralidade, ética e respeito ao próximo, cooperando para que seu colega

progrida em suas atividades, assim como ela conseguiu (KISHIMOTO, 2014).

O uso de jogos em sala de aula pode expandir o desenvolvimento de valores sociais e humanos, de modo que a aprendizagem leve, além da aquisição de conhecimentos, mas a formação da personalidade que auxiliarão na tomada de decisões sobre o que é melhor para sua vida, formando um cidadão crítico, participativo, comprometido, responsável e transformador da realidade à sua volta.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As escolas são instituições criadas para auxiliar na promoção do conhecimento do sujeito, sua maturação e o desenvolvimento dos aspectos humanos de maneira saudável. Tratando-se da educação infantil, estas propostas são voltadas ao desenvolvimento da criança, estendendo as ações e práticas pedagógicas a procedimentos que atendam às necessidades pessoais da criança durante sua passagem pela escola, destacando o desenvolvimento afetivo, o incentivo à alimentação saudável, preservação da integridade do corpo e da mente, além de trabalhar a confiança e a segurança das crianças.

A escola de educação infantil precisa ser um espaço desafiador às crianças, que trabalhe os jogos e as brincadeiras de modo a estimular o desenvolvimento das ações e percepções humanas integralmente.

O ambiente escolar deve estar projetado para o desenvolvimento de atividades variadas que potencialize todas as habilidades da criança, com espaços para correr, ouvir histórias, criar fantasias em apresentações, descansar, entre outros, assegurando o direito da criança de ter contato direto com brinquedos e objetos que promovam ao sujeito a curiosidade, incentivando seu uso para aprimorar habilidades, superando as dificuldades e limitações das crianças.

A Educação Infantil sofreu muitas transformações até conquistar um espaço no sistema educacional brasileiro e ser reconhecida como essencial para a educação básica. Tais conquistas só terão o devido reconhecimento quando a sociedade enxergar a criança como sujeito ativo e social, valorizando a frequência das crianças nas escolas voltadas ao ensino infantil que visam o aprimoramento da cultura prévia, de modo a associá-la aos valores sociais necessários para a formação cidadã

Os espaços destinados à Educação Infantil devem atender as necessidades das crianças de maneira organizada, respeitando a faixa etária dos sujeitos, ampliando o acesso aos objetos e atividades diferenciadas de modo que a criança seja levada à assimilação da realidade social que está inserida à imaginação conquistada pela liberdade de expressão.

Os momentos de atividades diários precisam direcionar as crianças as livres movimentações corporais, concentrando o aprimoramento de suas potencialidades em atividades especificas, planejadas e organizadas previamente a fim de mudar a reorganização dos espaços, de acordo com as necessidades de aprendizagem.

As brincadeiras fazem parte do contexto infantil, ocupando boa parte de suas atividades diárias em ambientes diversificados e, o uso destas brincadeiras, pode contribuir significativamente para a apropriação de imagens e espaços, permitindo que a criança consiga relacionar-se com outras pessoas de seu meio cultural, além de agregar conhecimentos por uma aprendizagem dinâmica e divertida.

A ação de brincar deve ser estimulada nas crianças em diferentes contextos e formatos, relacionando atividades livres com brincadeiras direcionadas, propondo a ludicidade por meio do coletivo e da individualidade, de modo que a criança consiga conhecer o outro e a si mesmo.

O importante na Educação Infantil é identificar, por meio da imaginação ou jogo simbólico, as potencialidades da criança, bem como sua capacidade afetiva, criativa e racional, buscando desenvolvimentos na motricidade, linguagem, percepção e representação do meio, sempre aprimorados pela maturação da idade e pela intervenção pedagógica do professor.

REFERÊNCIAS

ANTUNES, C. O jogo e a educação infantil. 15ª ed. Rio de Janeiro: Vozes, 2009.

CARNEIRO, M. A. B. e DODGE, J. J. A desco-

berta do brincar. São Paulo: Melhoramentos, 2008.

CRAIDY C. Educação Infantil: Educação pra que te quero? 20ª ed. Porto Alegre: Artmed, 2011.

FARIA, A. L. G. Educação pré-escolar e cultura: para uma pedagogia da educação infantil. 22ª ed. São Paulo: Cortez, 2012.

KISHIMOTO, T.M. O brincar e suas teorias. São Paulo: Pioneira, 2014.

MACEDO, L. Jogos e o Lúdico na Aprendizagem Escolar. 6ª ed. Porto Alegre: Artmed, 2010.

MELO, L, L; VALLE, M. O Brinquedo e o brincar no desenvolvimento infantil. Psicologia Argumento. USP, São Paulo, 2010.

MOYLES, J. R. Só brincar? O papel do brincar na educação infantil. Tradução: Maria Adriana Veronese. 9ª ed. Porto Alegre: Artmed, 2006.

OLIVEIRA, Z. R. Educação Infantil: Fundamentos e métodos. 13ª ed. São Paulo: Cortez, 2008.

SANMARTÍN, M. G. Aprendizagem através do jogo. 11ª ed. Porto Alegre: Artmed, 2015.

SANTOS, S. M. O lúdico na formação do educador. 5 ed. Vozes, Petrópolis, 2012.

WAJSKOP, G. Brincar na pré-escola. 4ª ed. São Paulo: Cortez, 2007.

ZATZ, S. Brinca comigo: tudo sobre o brincar e os brinquedos. 1ª ed. São Paulo: Marco Zero, 2007.