A IMPORTÂNCIA DAS BRINCADEIRAS E JOGOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: APRENDER BRINCANDO

JULIANA TERSI ALMEIDA

RESUMO
O presente artigo propõe evidenciar o quanto o jogo, a brincadeira e o brinquedo são fundamentais para o desenvolvimento integral da criança, abrangendo aspectos cognitivos, motores, afetivos, sociais e intelectuais. Através de uma abordagem lúdica, os educadores podem promover a construção de conhecimentos, estimular a criatividade, favorecer a socialização e desenvolver habilidades cognitivas, motoras e emocionais. O estudo visa analisar a importância do brincar como ferramenta essencial no processo de desenvolvimento e aprendizagem na educação infantil, considerando que, por meio do ato de brincar, a criança expressa suas emoções, desejos, conflitos e interpretações da realidade. Muitas vezes, ela não possui recursos verbais suficientes para comunicar o que sente ou pensa, e o brincar torna-se, portanto, uma linguagem própria e poderosa de expressão e elaboração de experiências. O objetivo deste trabalho foi compreender o papel dos jogos e brincadeiras no ambiente escolar, especialmente em sala de aula, destacando como atividades lúdicas bem orientadas são altamente significativas na formação infantil. A mediação do professor é essencial neste processo, pois contribui para ampliar o repertório de vivências da criança, favorecendo a construção de uma base sólida de conhecimento, além de promover o desenvolvimento de habilidades socioemocionais e cognitivas indispensáveis para as etapas futuras da vida escolar e social.

PALAVRA-CHAVE: Jogos, Brinquedos, Desenvolvimento Infantil, Ludicidade

INTRODUÇÃO

Considerando que a criança é um sujeito histórico e de direitos, que nas relações e interações que vivenciam constrói sua identidade pessoal e coletiva, esta pesquisa visa apresentar a importância de jogos e brincadeiras na educação infantil.

Entende-se que os jogos e as brincadeiras não são, só momentos de divertimento, mas de aprendizagem onde as crianças expressam sentimentos, conquistam autonomia, desenvolvem a linguagem, trabalha movimento, garantindo seu desenvolvimento integral em seus aspectos físico, psicológico, social, cognitivo, intelectual e social.

De acordo Oliveira (1995p.36) no brinquedo a criança comporta-se de forma mais avançada do que nas atividades da vida real e também aprende; "objeto e significado".

As brincadeiras são importantes por fazerem parte do mundo das crianças e por proporcionarem momentos agradáveis dando espaço para criar, recriar, verter e subverter a ordem das coisas favorecendo e explorando a criatividade. Assim, devendo os educadores da educação infantil buscar e colocar as crianças como centro do fazer pedagógico, resgatando o lúdico como instrumento de construção de conhecimento.

Através dos jogos lúdicos, dos brinquedos e das brincadeiras, desenvolve-se a criatividade, a capacidade de tomar decisões e ajuda no desenvolvimento motor, além destas razões, tornam-se as aulas mais interessantes e atrativas para as crianças.

Segundo o Referencial Curricular para educação Infantil (1998, v1.p.27) "as atividades lúdicas, através das brincadeiras favorecem a autoestima das crianças ajudando-as a superar progressivamente suas aquisições de forma criativa".

A ludicidade faz a criança criar e recriar situações imaginárias, como faz de conta onde os pequenos imitam os adultos no qual fazem parte do seu cotidiano, trazendo suas experiências para dentro da sala de aula, de forma a explorar o mundo, compartilhando conhecimentos.

A brincadeira de alta qualidade faz a diferença na experiência presente e futura, contribuindo de forma única para a formação integral das crianças. As crianças brincam de forma espontânea, em qualquer lugar e com qualquer coisa.

Assim, jogos e brincadeiras devem ser os pilares da construção do projeto curricular, graduando as experiências das crianças em todo seu período de vivência nas instituições

de educação infantil.

DESENVOLVIMENTO

Brincar e jogar chegam a ser sinônimos o brinquedo está relacionado à brincadeira, e está a ação de brincar. O lúdico é relativo a jogos, brinquedo, divertimento. Já brincar é uma proposta criativa de caráter físico ou mental, desenvolvido de forma espontânea cuja a evolução é definida e o final nem sempre é previsto. O valor pedagógico dos jogos e incontestável, as brincadeiras e os jogos são atividades indispensáveis para o desenvolvimento das crianças.

Segundo Kishimoto (1999), todos os jogos são de grande valor educacional, pois oferecem benefícios para aprendizagem da criança. Quando se dominam certos jogos ou brinquedos como educativos, é porque esses se direcionam ao desenvolvimento mais preparado com a finalidade de ensinar algo mais objetivo as crianças.

De acordo com as Diretrizes Curriculares Nacionais para Educação Infantil proposta pedagógica das instituições de Educação deve ter como objetivo garantir à criança acesso a processos de apropriação, renovação e articulação de conhecimentos e aprendizagens de diferentes linguagens, assim como direito à proteção, à saúde, à liberdade, a confiança, ao respeito, à dignidade, à brincadeira, à convivência e à interação com outras crianças.

Os jogos unem a vontade e o prazer dos participantes durante a realização da atividade lúdica, criando ambientes gratificantes, atraentes competitivos, ricos e diversificados, de forma que esses ambientes sejam pensados e planejados para e com as crianças, estimulando o desenvolvimento integral dos pequenos.

Sendo assim os jogos faz com que as crenças sejam incentivadas ao trabalho em equipe, a respeitar regras, estimulando a concentração, ao raciocínio, e o mais importante brincando as crianças estarão aprendendo e compartilhando novos saberes explorando as culturas infantis, pois a criança faz parte de uma sociedade no qual adquire conhecimentos mais contribui com ela.

Além da motivação, o jogo influência de forma positiva para o crescimento da criança contribuindo para sua formação como indivíduo perante a sociedade.

A brincadeira faz parte da vida da criança, é considerada como uma forma de aprendizagem. Segundo Kishimoto (1995), Platão colocava a importância de a criança aprender brincando para combater a opressão e a violência.

Brincar é importante para as crianças, por que contribui de forma significativa para o desenvolvimento dos pequenos. Wallon foi o primeiro a quebrar os paradigmas da época ao dizer que aprendizagem não depende apenas do ensino de conteúdo: para que ela ocorra, são necessários afeto e movimento também. Ele afirmava que é preciso ficar atento aos interesses dos pequenos e deixá-los se deslocar livremente para que façam descobertas.

Sendo assim, toda brincadeira começa como uma referência algo que existe de verdade, depois essa realidade é transformada para ganhar outro significado, ao brincarem os pequenos vivem em um mundo imaginário, criando e recriando, de forma que estão sempre produzindo culturas infantis. A criança ao brincar ela assume papéis, estimulando seu desenvolvimento e sua aprendizagem, descobrem o mundo, se comunicam, aflora a linguagem, ganha autonomia e independência. Por isso que o educador da educação infantil deve ter um olhar participativo para com os pequenos, aquela que elabora sua prática educativa com base nos interesses das crianças, respeitando seus tempos e espaços, aquela que cria situações para que os pequenos possam contemplar seus saberes e seus conhecimentos que trazem para as escolas de educação infantil desde que nascem.

Não basta só brincar é preciso ter qualidade nas brincadeiras, para que os pequenos possam aprender de forma significativa, segundo Vygotsky (2007), a criança ao nascer já está imersa em um contexto social, e a brincadeira se torna importante para ela justamente na apropriação do mundo, na internalização dos conceitos desse ambiente externa a ela.

A Brincadeira na vida da criança deve ser levada a sério, pois é brincando que a criança conquista sua autonomia, imagina fantasia, deseja, aprende, observa, experimenta, narra, questiona, e constrói sentidos sobre

a natureza e a sociedade, produzindo cultura. As práticas pedagógicas que compõem a proposta curricular da Educação Infantil devem ter como eixos norteadores as interações e as brincadeiras segundo As Diretrizes Curriculares Nacionais para Educação Infantil (MEC, 2009).

Sendo a brincadeira para a criança, um dos meios de expressão que possibilita a investigação e a aprendizagem sobre as pessoas e o mundo.

Aprender de forma lúdica pode proporcionar muitos benefícios para as crianças. As brincadeiras direcionadas ofertam às crianças um ambiente agradável e interessante; possibilitando assim, o aprendizado de várias habilidades úteis a sua vida social e afetiva. O lúdico é indispensável para o desenvolvimento psicomotor e afetivo da criança, a atividade lúdica deve ser encarada como uma ferramenta didática a mais na mão do educador como forma de tornar a aprendizagem mais prazerosa e eficaz.

O conhecimento através da ludicidade pode auxiliar a criança a obter melhor desempenho na sua aprendizagem. São muitas as vantagens de se educar ludicamente e, dentre elas, podemos citar: a melhoria da capacidade cognitiva da criança, a potencialização da sua capacidade psicomotora, bem como, da sua capacidade de relaciona-se com seus pares.

O lúdico na educação infantil deve dar ao educador que trabalha com crianças a oportunidade de compreender os significados e a importância das brincadeiras para a educação. Instigar o educador a inserir o lúdico na sua forma de educar, fazendo com que este tenha consciência da sua importância na vida das crianças, daquela que escuta as vozes das crianças, tendo sempre um olhar participativo.

Sendo assim, a atividade lúdica é antes de qualquer coisa a principal atividade da criança, pois destaca seu caráter, além da função exercício funcional, de seu valor expressivo e seu caráter de elaboração.

"VIGOTSKY (2006, P.116) afirma "que" a criança em idade pré-escolar não brinca mais do que três ou quatro horas por dia, e que essa não é o tipo de atividade predominante na idade escolar"

O acesso gratuito à escola conforme nossa Constituição da República Federativa do Brasil de 1988, em seu artigo nº. 205, diz que: "A Educação é um direito de todos e dever do Estado [...]." É condição indispensável para a garantia dessa premissa constitucional e para que se complete na totalidade do seu sentido, deve estar acompanhada de procedimentos que assegurem condições para sua concretização. O aprendizado acontece de maneira continuada e progressiva e requer ferramentas que possibilitem seu desenvolvimento, sabendo-se que a criança precisa de tempo para brincar.

A criança é considerada como um sujeito histórico e de direitos que nas interações e relações que vivenciam constrói sua identidade pessoal e coletiva, narra, questiona, experimenta, fazendo com que ela vá construindo partilhando e adquirindo novos conhecimentos por meio das brincadeiras, brincar é a vida criança

As aulas muitas vezes, tornam-se meras repetições de exercícios educativos, ficando a aula monótona e como consequência vazia, procura-se a solução com a utilização dos jogos para despertar na criança o interesse pela descoberta de maneira prazerosa e com responsabilidade.

Vivemos uma época em que a tecnologia avança aceleradamente inclusive na educação, mas as atividades lúdicas não podem ser esquecidas no cotidiano escolar; porque a alternativa de trabalhar de maneira lúdica em sala de aula é muito atraente e educativa

De acordo com RONCA (1989, p.27) "O movimento lúdico, simultaneamente, torna-se fonte prazerosa de conhecimento, pois nele a criança constrói classificações, elabora sequências lógicas, desenvolve o psicomotor e a afetividade e amplia conceitos das várias áreas da ciência".

Percebemos desse modo que brincando a criança aprende com muito mais prazer, destacando que o brinquedo, é o caminho pelo quais as crianças compreendem o mundo em que vivem e são chamadas a mudar. É a oportunidade de desenvolvimento, pois brincando a criança experimenta, descobre, inventa, exercita, vivendo assim uma experiência que enriquece sua sociabilidade e a capacidade de se tornar um ser humano criativo.

Para VIGOTSKY (1989, p.84) "As crianças for-

mam estruturas mentais pelo uso de instrumentos e sinais. A brincadeira, a criação de situações imaginárias surge da tensão do indivíduo e a sociedade. O lúdico liberta a criança das amarras da realidade".
Verificamos, portanto, que as atividades lúdicas propiciam à criança a possibilidade de conviver com diferentes sentimentos os quais fazem parte de seu interior, elas demonstram através das brincadeiras como vê e constrói o mundo, como gostariam que ele fosse quais as suas preocupações e que problemas a estão atormentando, ou seja, se expressa na brincadeira o que tem dificuldade de expressar com palavras.
E aliar atividades lúdicas ao processo de ensino e aprendizagem pode ser de grande valia, para o desenvolvimento da criança, um exemplo de atividade que desperta e muito o interesse dos pequenos é o jogo, sobre o qual nos fala Kishimoto:

"O jogo como promotor da aprendizagem e do desenvolvimento passa a ser considerado nas práticas escolares como importante aliado para o ensino, já que colocar o aluno diante de situações lúdicas como jogo pode ser uma boa estratégia para aproximá-lo dos conteúdos culturais a serem veiculados na escola". (1994, p. 13).

Dessa maneira percebemos a necessidade do professor de pensar nas atividades lúdicas nos diferentes momentos de seu planejamento. Lembrando que o jogo e a brincadeira exigem partilhas, confrontos, negociações e trocas, promovendo conquistas cognitivas, emocionais e sociais.
Destacando ainda mais a importância do lúdico, lembramos as palavras de Ronca:

"O lúdico permite que a criança explore a relação do corpo com o espaço, provoca possibilidades de deslocamento e velocidades, ou cria condições mentais para sair de enrascadas, e ela vai então, assimilando e gastando tanto, que tal movimento a faz buscar e viver diferentes atividades fundamentais, não só no processo de desenvolvimento de sua personalidade e de seu caráter como também ao longo da construção de seu organismo cognitivo". (1989, p.27).

A tal ponto isso se faz verdade, que a criança sente e expressa curiosidade e importante noção de que viver é brincar.E ao brincar, conhece a si própria e aos outros e realiza a dura tarefa de compreender seus limites e possibilidades e de inserir-se em seu grupo. Aí aprende e internaliza normas sociais de comportamentos e os hábitos fixados pela cultura, pela ética e pela moral.
De acordo com o Referencial Curricular Nacional Para Educação Infantil:

"As brincadeiras de faz-de-conta, os jogos de construção e aqueles que possuem regras, como os jogos de sociedade (também chamados de jogos de tabuleiro) jogos tradicionais, didáticos, corporais, etc., propiciam a ampliação dos conhecimentos da criança por meio da atividade lúdica". (1998, v1.p.28).

E sobre esse ponto de vista o lúdico se torna de vital importância para a educação. Pois de acordo com Ronca:
"O lúdico torna-se válido para todas as séries, porque é comum pensar na brincadeira, no jogo e na fantasia, como atividades relacionadas apenas infância. Na realidade, embora predominante neste período, não se restringe somente ao mundo infantil". (1989, p.99).

E nessa perspectiva o lúdico se torna muito importante na escola, porque pelo lúdico a criança faz ciência, pois trabalha com a imaginação e produz uma forma complexa de compreensão e reformulação de sua experiência cotidiana. Ao combinar informações e percepções da realidade problematizada, tornando-se criadora e construtora de novos conhecimentos.
Segundo o Referencial Curricular Nacional Para Educação Infantil (1998, v1. p.27) "as atividades lúdicas, através das brincadeiras favorecem a autoestima das crianças ajudando-as a superar progressivamente suas aquisições de forma criativa".
Assim sendo entendemos que o lúdico contribui para o desenvolvimento da autoestima o que favorece a autoafirmação e valorização pessoal.
E ainda, as brincadeiras, os jogos, os brinquedos podem e devem ser objetos de crescimento, possibilitando à criança a explora-

ção do mundo, descobrir-se, entender-se e posicionar-se em relação a si e a sociedade de forma lúdica e natural exercitando habilidades importantes na socialização e na conduta psicomotora.
De acordo com os PCNs de Educação Física (vol. 7. 1997 p.36) "As situações lúdicas competitivas ou não, são contextos favoráveis de aprendizagem, pois permitem o exercício de uma ampla gama de movimentos, que solicitam a atenção do aluno na tentativa de executá-la de forma satisfatória".
A partir dessas definições constatamos que 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 solução para problemas com renovada motivação.

"O ensino, absorvido de maneira lúdica, passa adquirir um aspecto
significativo e efetivo no curso de desenvolvimento da inteligência da criança". NOVAES (1992, p.28)

Desse modo, brincando a criança vai construindo e compreendendo o mundo ao seu redor. Lembrando que as atividades lúdicas são de grande valia para o educador que souber se utilizar apropriadamente dessas atividades, sendo que o aluno será o maior beneficiado.
O jogo é uma fonte de prazer e descoberta para a criança, o que poderá contribuir no processo ensino e aprendizagem; porém tal contribuição no desenvolvimento das atividades pedagógicas dependerá da concepção que se tem do jogo.
Os jogos não são apenas uma forma de desafogo ou entretenimento para gastar a energia das crianças, mas meios que enriquecem o desenvolvimento intelectual e que podem contribuir significativamente para o processo de ensino e aprendizagem e no processo de socialização das crianças
O jogo normalmente é visto por seu caráter competitivo, ou seja, uma disputa onde existem ganhadores e perdedores; esta visão está vinculada à postura de muitos educadores, para estes o jogo é um ato diferente do brincar, não podemos considerar o jogo apenas como uma competição. A atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades sociais e intelectuais.
Um dos principais objetivos da escola é proporcionar a socialização, por esse motivo não devemos isolar as crianças em suas carteiras, devemos incentivar os trabalhos em grupos, a trocas de ideais, a cooperação que acontece por ocasião dos jogos.
Dentro da realidade brasileira qualquer instituição que tenha como objetivo potencializar atividades lúdicas ou de aprendizagens terá por si mesma um grande significado social.
Alertar aos educadores em relação à repressão corporal existente e à forma mecânica e descontextualizada como os conteúdos vêm sendo passados para as crianças. O que podemos perceber em algumas escolas, é que existe ainda uma aprendizagem apoiada em métodos mecânicos e abstratos, totalmente fora da realidade da criança. Predominado sempre durante as aulas a imobilidade, o silencio e a disciplina rígida. O professor comanda toda a ação do aluno, preocupando-se excessivamente em colocá-los enfileirados, imóveis em suas carteiras comandando os olhares das crianças para que ficassem com os olhos no quadro – negro.
Nestas escolas, as atividades lúdicas são descartadas, ou sofrem distorções sobre a sua função. Os jogos são vistos apenas como disputa, competições, fruto da imaginação das crianças, deixando de lado o valor pedagógico, a sua importância para o desenvolvimento cognitivo. Para FRIEDMANN (1996: 75) "o jogo não é somente um divertimento ou uma recreação".
Atualmente o jogo não pode ser visto e nem confundido apenas como competição e nem considerado apenas imaginação, principalmente por pessoas que lidam com crianças da educação infantil. O jogo é uma atividade física ou mental organizada por um sistema de regras, não é apenas uma forma de divertimento, mas são meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual, proporcionam a relação entre parceiros e grupos. Através da interação a criança terá acesso à cultura, dos valores e aos conhecimentos criados pelo homem.
Para que essa visão seja realmente difundida e aplicada há uma necessidade de reestruturação da formação e conduta profissional dos professores para que se aproveite a

atividade lúdica como centro das ideias sobre o processo de socialização.
Além das indagações sobre a conduta profissional dos professores, pergunta- se ainda se as escolas estão ou não preparadas para essa renovação de atitude do quadro docente, se essa renovação será bem vista e apoiada para que esta realmente obtenha sucesso.
Quando o professor recorre aos jogos, ele está criando na sala de aula uma atmosfera de motivação que permite aos alunos participarem ativamente do processo ensino aprendizagem, assimilando experiências e informações, incorporando atitudes e valores. Para que a aprendizagem ocorra de forma natural é necessário respeitar e resgatar o movimento humano, respeitando a bagagem espontânea de conhecimento da criança. Seu mundo cultural, movimentos, atitudes lúdicas, criaturas e fantasias.
Brincar e jogar são coisas simples na vida das crianças. Parecem simples, mas depois de observá-los, se verifica que a atividade lúdica está no centro de muitas ideias sobre o desenvolvimento psicológico, intelectual, emocional ou social do ser humano. O jogo, o brincar e o brinquedo desempenham um papel fundamentalmente na aprendizagem e no processo de socialização das crianças.
Consequentemente, entendendo que o jogo deve fazer parte do processo de ensino esta monografia pretende mostrar que a educação lúdica facilita não só o processo de socialização, mas também no processo de aprendizagem.
O ato de jogar é tão antigo quanto o próprio homem, na verdade o jogo faz parte da essência de ser dos mamíferos.
O ensino utilizando meios lúdicos cria ambiente gratificante e atraente servindo como estímulo para o desenvolvimento integral da criança.
Alertar aos educadores em relação à repressão corporal existente e à forma mecânica e descontextualizada como os conteúdos vêm sendo passados para as crianças. O que podemos perceber em algumas escolas, é que existe ainda uma aprendizagem apoiada em métodos mecânicos e abstratos, totalmente fora da realidade da criança. Predominado sempre durante as aulas a imobilidade, o silencio e a disciplina rígida. O professor comanda toda a ação do aluno, preocupando-se excessivamente em colocá-los enfileirados, imóveis em suas carteiras comandando os olhares das crianças para que ficassem com os olhos no quadro – negro.
Nestas escolas, as atividades lúdicas são descartadas, ou sofrem distorções sobre a sua função. Os jogos são vistos apenas como disputa, competições, fruto da imaginação das crianças, deixando de lado o valor pedagógico, a sua importância para o desenvolvimento cognitivo.
O jogo, em sua concepção completa, é o meio mais eficaz de estimular a inteligência. A área do jogo permite que a criança (e até mesmo o adulto) faça tudo que deseja. Agradavelmente, o jogo impõe controle de impulsos, ensina a aceitação de regras, mas sem que se aliene a elas, posto que sejam as mesmas estabelecidas pelos que jogam e não impostas por qualquer estrutura alienante. Brincando com sua espacialidade, a criança se envolve na fantasia e constrói um e precisa conviver.
De acordo com Piaget, o jogo e as brincadeiras mobilizam esquemas mentais:
estimula o pensamento, a ordenação de tempo e espaço, integrações, várias dimensões afetivas, sociais, motoras e cognitivas, favorecendo a aquisição de condutas desenvolvimentos de habilidades como coordenação, destreza, rapidez, força e concentração. Segundo o autor:

"O jogo é, portanto, sob as duas formas essenciais de exercícios sensório motor e de simbolismo, na assimilação da rela atividade própria, fornecendo a esta seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do eu. Por isso, os métodos ativos da educação das crianças exigem todos que forneça às crianças um material conveniente, afim de que, jogando elas cheguem a assimilar as realidades material conveniente, afim de que, jogando elas cheguem a assimilar as realidades intelectuais que sem isso, permanecem à inteligência infantil." (PIAGET,1976, p.16)

O jogo é considerado uma ferramenta e uma forma prazerosa de ensinar e aprender, é um ato natural da criança, além de oferecer a possibilidade do aprimoramento do racio-

cínio lógico, psicológico, emocional, social, físico-motor. A prática educacional do jogo unido à teoria pode servir parar o professor intervir também nas dificuldades individuais de cada aluno. Por meio da brincadeira, a criança expressa sentimentos inexpressíveis, aqueles que não têm palavras para expressar, com jogos, a criança se sente mais à vontade e não se intimida, dando ao professor a possibilidade de intervenção.

As escolas de educação infantil devem oferecer jogos que se assemelhem com a realidade da criança, para que se torne mais interessante e atrativo, permitindo a criança fazer ligações com o dia a dia.

Enquanto as crianças jogam muitas vezes não têm consciência do que aprendem naquele momento, do foi exigido delas para realizar os desafios. O professor perceber se eles observaram, aprenderam se apropriaram dos aspectos mais relevantes que foram estabelecidos como metas ao planejar o jogo escolhido. O uso de material como metas e espaço adequado auxilia para o enriquecimento da aprendizagem para a criança, e o professor como mediador deve propor variedades de jogos que estimulem e acrescente a criança novos conhecimentos estimulando a coordenação motora e mental, além da criatividade e socialização.

Devemos ficar atentos com a diferença entre o brincar e jogo. Enquanto brincar segundo o MEC (MEC/SEF/DEP, 1998) é uma atividade espontânea o jogo possui regras e limites. Para Piaget o jogo não é apenas uma forma de desafogo ou entretenimento para gastar energias das crianças, mais meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual. Através dos jogos a criança desenvolve sensório motor e o simbolismo, transforma o real em necessidades múltiplas do eu, assimila a realidade, interagindo socialmente buscando informações, aprendem regras dos jogos resultando no engajamento individual de soluções de problemas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Mediante esta pesquisa, vimos que a criança aprende enquanto brinca, de alguma forma a brincadeira se faz presente e acrescenta elementos indispensáveis ao relacionamento com outras pessoas. Assim, a criança estabelece com os jogos e as brincadeiras uma relação natural e consegue extravasar suas tristezas e alegrias, angústias uma relação natural e, entusiasmos, passividades, é por meio da brincadeira que a criança envolve-se no jogo e partilha com o outro, se conhece e conhece o outro. O uso do jogo para o desenvolvimento da criança deve ser estimulado desde pequena, deve ser instigada a criatividade, a imaginação e a curiosidade da criança, para que ela possa ampliar as possibilidades de brincadeiras e desenvolver seus próprios ideias. A aprendizagem de conceitos mais complexos se torna simples quando ensina-se brincando. O jogo é considerado uma ferramenta e forma prazerosa de ensinar e aprender, é um ato natural da criança, além de oferecer a possibilidade do aprimoramento do raciocínio lógico, psicológico, emocional, social e físico-motor. Vemos que a ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade, mas principalmente a infância, na qual ela deve fazer parte da vida do ser humano em qualquer idade, mas principalmente na infância, na qual ela deve ser vivenciada, não apenas como diversão, mas com objetivo de desenvolver as potencialidades da criança, visto que o conhecimento é construído pelas relações interpessoais e trocas recíprocas que se estabelecem durante toda a formação integral da criança.

A introdução de jogos e atividades lúdicas no cotidiano da educação infantil é muito importante, devido à influência que os outros mesmos exercem frente as crianças, pois quando eles estão envolvidos emocionam-se na ação, torna-se mais fácil e dinâmico o processo de ensino e aprendizagem, conquistando sua autonomia partilhando novos conhecimentos e adquirindo novos saberes. Portanto é necessário considerar o papel do professor ao elaborar os jogos pedagógicos. Os jogos devem ser dirigidos, não se pode deixar a criança brincando sozinha sem uma observação de seus pontos fracos e fortes, e é preciso o máximo de atenção aos sinais dados pelas crianças. Deve se ter também, o conhecimento das fases de desenvolvimento das crianças para poder aplicar os jogos apropriados de acordo com as necessidades e interesses da capacidade de cada um.

Conclui-se que o aspecto lúdico voltado para as crianças facilita a aprendizagem e o de-

senvolvimento integral nos aspectos físico, social, cultural, intelectual, efetivo e cognitivo. Enfim, desenvolve o indivíduo como um todo, sendo assim, a educação infantil deve considerar o lúdico como parceiro o utilizá-lo amplamente para atuar no desenvolvimento e na aprendizagem da criança.

Ao desenvolvermos o trabalho, afirmamos o quanto os jogos e as brincadeiras favorecem na educação e aprendizado de cada criança. Sendo assim, não podemos deixar de destacar o quanto será importante o resultado em sua fase adulta, a criança que brinca ela amplia seus conhecimentos, aprende, cria, recria, funde e refunde a ordem das coisas.

REFERÊNCIAS

AGUIAR, J.S. Jogos para o ensino de conceitos. Campinas: Papirus, 1998.

ANGOTTI, M. O trabalho docente na pré-escola: Revisitando teorias, descortinando práticas. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2003.

BOMTEMPO, E. A brincadeira de faz-de-conta: lugar do simbolismo, da representação, do imaginário. In: KISHIMOTO, T. M. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo: Cortez, 2009.

HEINKEL, D. O brincar e a aprendizagem na infância. Ijuí: Unijuí, 2000.

KISHIMOTO, T. M. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 12 ed. São Paulo: Cortez, 2009.

OLIVEIRA, M.K. Vygotsky - Aprendizado e desenvolvimento: Um processo sóciohistórico. 5. ed. São Paulo: Scipione, 2010.

REGO, T.C. Vygotsky: Uma perspectiva histórico-cultural na educação.
11. ed.
Petrópolis, RJ: Vozes, 1995.

TELES, M.L. Socorro! É proibido brincar! Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.

VIGOTSKI, L.S. A formação social da mente: O desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998