LUDICIDADE E BRINCADEIRA
A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR LIVRE NO DESENVOLVIMENTO NA PRIMEIRA INFÂNCIA

TANIA CRISTINA DOS SANTOS

RESUMO:

O brincar sempre esteve presente na infância como forma de lazer e passa tempo das crianças, propomos nesta pesquisa considerar o brincar livre como forma lúdica de desenvolvimento. A importância do brincar é reconhecida no campo da pedagogia e nas teorias de desenvolvimento humano, é através dela que a criança constrói sua personalidade, sua autonomia, vínculos e relações sociais, expressa sensações e sentimentos, interage com o meio e com o outro e se desenvolve. Para o alcance do objetivo proposto utilizou-se como metodologia de pesquisa bibliográfica a fim de melhor entender o tema que é atual e de suma relevância, em especial na primeira infância. Para tanto, o estudo desta pesquisa bibliográfica enfoca o histórico da ludicidade e o uso das brincadeiras livres pelas crianças com um olhar sobre a aprendizagem significativa.

Palavras-chave: Ludicidade; Brincar; Desenvolvimento infantil.

1 INTRODUÇÃO

A brincadeira é um ato lúdico intrínseco da infância, através do qual a criança interage com o mundo e reflete sobre ele. Nessa interação a criança constrói estruturas cognitivas que lhe permitirão ressignificar sua compreensão dos diversos aspectos da realidade e, com isso, posicionar-se nela e sobre ela. A estruturação dos objetos, tempo e espaços para a brincadeira, também são necessários para proporcionar às crianças todas as interações necessárias para que se desenvolvam.

Alguns estudos destacam que o brincar de forma livre proporciona interações enriquecedoras, possibilitando a criança seu desenvolvimento e ampliando seu repertório de brincadeiras e interações.

Esta pesquisa fazer uma análise reflexiva para identificar conhecimentos e habilidades desenvolvidas e adquiridas durante os jogos e brincadeiras lúdicas na primeira infância e compreender por que são elementos eficazes para a construção do conhecimento, como também, como os jogos e brincadeiras proporcionam às crianças estímulos necessários para sua aprendizagem.

A capacidade de brincar abre um espaço de decifração de enigmas, além de propiciar o conhecimento de forma natural e agradável, como meio de estimular a socialização, possibilitando à criança agir de forma mais autônoma.

Revisitando autores que já se debruçaram sobre o desenvolvimento e a aprendizagem infantis e sobre o brincar como: Kishimoto, Brougére, Wajskop, busca-se entender como o brincar permite que as crianças vivenciem experiências importantes para a sua vida através do lúdico, estimulando a sua criatividade, curiosidade e autonomia.

Através da pesquisa bibliográfica, pode-se inferir que, o desenvolvimento infantil está totalmente pautado na atividade lúdica, uma vez que, a criança tem como atividade principal o brincar e através dele se comunica e desvela o mundo por um olhar próprio.

2. O BRINCAR E O DESENVOLVIMENTO INFANTIL

O brinquedo e o brincar são fatores, indispensáveis no desenvolvimento da criança. Esses dois fatores em conjunto ajudam no desenvolvimento relacionando a criança, o meio físico e social. De acordo com Bruner (1978), a criança necessita brincar, seja com brinquedos sofisticados ou jogos simbólicos que seria a brincadeira do faz de conta.

Brincar também contribui de forma bastante efetiva para o relacionamento social das crianças, visto que oferece uma forma livre e autônoma de interação entre elas. Por meio dela, a criança é capaz de resgatar valores e sentimentos, como a responsabilidade, além aprender a importância da negociação, da conquista, de conviver com regras e a resolver conflitos.

Do ponto de vista do desenvolvimento psíquico e da constituição do sujeito, o ato de brincar é o instrumento principal da criança na busca e constituição de sua subjetivação. É através do ato de brincar, envolvendo o lúdico e o simbólico, que a criança revive e experimenta situações e/ou sensações para tentar compreendê-las e assumir seu lugar nelas. Recorrendo a Vygotsky (1998), encontramos:

> A situação imaginária de qualquer forma de brinquedo já contém regras de comportamento, embora possa não ser um jogo com regras formais estabelecidas a priori. A criança imagina-se como mãe e a boneca como criança e, dessa forma, deve obedecer às regras do comportamento maternal. (...). Na vida, a criança comporta-se sem pensar que ela é a irmã de sua irmã; o fato de as duas irmãs terem decidido brincar de irmãs induziu-as a adquirir regras de comportamento. (VYGOTSKY, 1998. p. 124)

As brincadeiras são a ferramenta de que a criança dispõe para passar de um estágio meramente visual (no qual interage com o mundo e seus objetos direcionada apenas pelo que o próprio objeto a induz) para uma esfera de raciocínio na qual pode criar, a partir de um objeto, interações diferentes daquelas inerentes a ele, produzindo um campo de interpretação e ressignificação da realidade.

Ao falar do brincar, é necessário definir tal conceito, diferenciando-o de outras maneiras se comportar. No entanto, isso nem sempre é possível, visto que o brincar é um comportamento complexo e suas definições constituem-se, muitas vezes, insuficientes. Uma possível definição a respeito do conceito de brincar, como corrobora Kishimoto (1998), é que este se caracteriza como um comportamento que possui um fim em si mesmo, que surge livre, sem noção de obrigatoriedade e exerce-se pelo simples prazer que a criança encontra ao colocá-lo em prática.

Embora a brincadeira seja uma atividade universal entre as crianças de diferentes populações, cada cultura possui uma forma peculiar de expressão que é um reflexo das características ambientais específicas. Diante disso, pode-se dizer que ao mesmo tempo em que a brincadeira se constitui como uma característica universal, ela possui aspectos específicos que irão depender de diversos fatores, tais como ambiente físico, social, cultural e as características da criança.

Ora, sendo o processo de aprendizagem o campo sobre o qual a escola se debruça, e uma vez que esse processo é promovido na infância por meio das atividades lúdicas, é fácil concluir que a escola de crianças pequenas deve se ocupar das brincadeiras e de todas as atividades de natureza lúdica como seu principal campo de atuação. E aqui assumimos um postulado muito simples, mas nada simplório: crianças aprendem brincando.

A brincadeira, como atividade dominante da infância tendo em vista as condições concretas da vida da criança e o lugar que ela ocupa na sociedade é, primordialmente, a forma pela qual está começa a aprender.

Se a brincadeira é, efetivamente, uma necessidade de organização infantil ao mesmo tempo em que é o espaço da interação das crianças (...), então esta brincadeira se transforma em fator educativo se, no processo pedagógico, for utilizado pela criança para sua organização e trabalho. No entanto, essa atividade não surge espontaneamente, mas sob influência da educação (...). (WAJSKOP, 2000, p. 40 e 43)

Assim, o campo da brincadeira infantil é a própria área de atuação do professor de crianças pequenas, especialmente na Educação Infantil. Reconhecer e conhecer os mecanismos cognitivos de aprendizagem da criança proporciona ao professor uma intervenção mais adequada. Nos processos de aprendizagem em andamento, através de planejamento e atividades escolares elaboradas a partir de situações lúdicas. Temos visto, assim, uma crescente valorização das culturas infantis pelos agentes da educação escolar, tanto em relação às produções da criança, quanto das brincadeiras e manifestações lúdicas de outros tempos e lugares. Kishimoto nos elucida sobre o fazer pedagógico presente no campo das brincadeiras:

Ao permitir a ação intencional (afetividade), a construção de representações mentais (cognição), a manipulação de objetos e o desempenho de ações sensório-motoras (físico) e as trocas nas interações (social), o jogo contempla várias formas de representação da criança ou suas múltiplas inteligências, contribuindo para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil. Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo adulto com vistas a estimular certos tipos de aprendizagem, surge a dimensão educativa. (KISHIMOTO, 1996, p. 36)

Tendo um lado a valorização do brincar para a criança, por outro lado este brincar também precisa ser aprendido, pois trata-se de uma construção cultural. Aqui podemos identificar mais uma função da escola que tem clara intersecção com o brincar: a produção cultural e a inserção da criança no mundo cultural já existente. Segundo Wajskop (2000):

A brincadeira, na perspectiva sócio-histórica e antropológica, é um tipo de atividade cuja base genética é comum à da arte, ou seja, trata-se de uma atividade social, humana, que supõe contextos sociais e culturais, a partir dos quais a criança recria a realidade através da utilização de sistemas simbólicos próprios. Ao mesmo tempo, é uma atividade específica da infância, considerando que, historicamente, esta foi ocupando um lugar diferenciado na sociedade. (...)

Portanto, a forma como se apresenta a brincadeira infantil hoje, confirma a tese (...) de que não existe na criança um jogo natural. A brincadeira é o resultado de relações interindividuais, portanto, de cultura. A brincadeira pressupõe uma aprendizagem social. Aprende-se a brincar. (WAJSKOP, 2000, p. 34 e 35)

Mas a forma de entender o papel da brincadeira no cotidiano da escola não é unanimidade entre os que se propõem esta reflexão. Há autores e profissionais atuantes da Educação Infantil que conferem ao ato de brincar um papel coadjuvante no processo de ensino, sugerindo que o lúdico pode ser empregado como uma roupagem divertida e atraente para as tradicionais atividades escolares. Vejamos o que diz Kishimoto (1998):

Certos meios de aquisição do conhecimento são facilitados quando tomam a forma aparente de atividade lúdica. O jogo não é o fm visado, mas o eixo que conduz a um conteúdo didático determinado. Ele resulta de um empréstimo da ação lúdica para servir à aquisição de informações. (KISHIMOTO, 1998, p. 113)

Vemos que a brincadeira é concebida como um dos campos de experiências a ser proporcionado às crianças e, embora receba tratamento "privilegiado", ainda não constitui conceitualmente a forma de aprendizagem específca da infância e que pode permear as demais experiências de aprendizagem citadas pelo documento. Ainda assim, está positivamente presente com maior clareza teórica e conceitual no documento do município do que no documento nacional.

Quando uma postura instrumentalista diante do ato de brincar é assumida, toda a especifcidade da infância enquanto espaço de brincadeira não se sustenta. Que a brincadeira pode assumir esta forma de meio, de instrumento metodológico, é fato.

Mas, depois de toda nossa pesquisa, questionamos se é este o caráter da brincadeira que queremos nas escolas da infância, se é esta a concepção de brincar que permeará e sustentará nosso fazer pedagógico na Educação Infantil. Nossos esforços neste trabalho são de trilhar outro caminho: o de conceber a brincadeira como forma essencial de atuação do sujeito-criança no/com o mundo e, portanto, o caminho de compreender o ato de brincar como o espaço fértil e próprio da aprendizagem infantil.

2.1 O BRINCAR E O ATO LÚDICO NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL

A brincadeira é um ato lúdico essencial da infância propiciando à criança interações com o mundo e refete sobre ele, nessa interação a criança constrói estruturas cognitivas que lhe permitirão ressignifcar sua compreensão dos diversos aspectos da realidade e, com isso, posicionar-se nela e sobre ela. Kishimoto (2002) enfatiza que:

> Crianças que brincam aprendem a decodifcar o pensamento dos parceiros por meio da metacognição, o processo de substituição de signifcados, típico de processos simbólicos. É essa perspectiva que permite o desenvolvimento cognitivo. (KISHIMOTO, 2002, p. 150)

Do ponto de vista do desenvolvimento psíquico e da constituição do sujeito, o ato de brincar é o instrumento principal da criança na busca e constituição de sua subjetivação. É por meio do ato de brincar, envolvendo o lúdico e o simbólico, que a criança revive e experimenta situações e/ou sensações para tentar compreendê-las, interna e externamente; com as relações interpessoais e sociais do mundo adulto, as relações de gênero, de trabalho, de hierarquia, etc., experimentando-o ludicamente para tentar estabelecer uma compreensão daquilo que presencia, aprendendo regras sociais e de conduta com o outro.

As brincadeiras são a ferramenta de que a criança dispõe para passar de um estágio meramente visual (no qual interage com o mundo e seus objetos direcionada apenas pelo que o próprio objeto a induz) para uma esfera de raciocínio na qual pode criar, a partir de um objeto, interações diferentes daquelas inerentes a ele, produzindo um campo de interpretação e ressignifcação da realidade. Vygotsky (1998) exemplifca:

> É no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, ao invés de numa esfera visual externa, dependendo das motivações e tendências internas, e não dos incentivos fornecidos pelos objetos externos. (VYGOTSKY, 1998, p. 126)

A partir das situações lúdicas, a criança aprende a criar ações e comportamentos novos, gerados por uma leitura e interpretação do real que ela mesma é capaz de fazer, agora autonomamente, isto é, sem ser apenas instigada pelas características inerentes à situação e ao objeto.

O ato lúdico, como representante essencial da ação infantil sobre o mundo, na forma de jogo simbólico, também é o espaço no qual a criança desenvolve, além de sua inteligência, sua afetividade e sua moralidade. Jogar também proporciona à criança interação social. Kishimoto (2002, p.40) retrata sobre os jogos de construção: "Os jogos de construção são considerados de grande importância por enriquecer a experiência sensorial, estimular a criatividade e desenvolver habilidades da criança". Considerada dimensão simbólica do brincar, o jogo desenvolve características sociais complexas na formação da criança.

Outra dimensão simbólica do ato de brincar é o fantasiar, o "faz de conta" há o aspecto imitativo da brincadeira, mas também há o aspecto imaginativo. Quer dizer, muitas coisas que a criança fantasia durante o brincar podem não ser reais, e sim imaginadas, a fm de tentar se relacionar e compreender fenômenos reais dos quais ela não tem domínio. Piaget (1986), face ao desenvolvimento do pensamento infantil, afrma que:

> (...) está intimamente ligada ao símbolo, uma vez que por meio dele, a criança representa ações, pessoas ou objetos, pois estes trazem como temática para essa brincadeira o seu cotidiano (contexto familiar e escolar) de uma forma diferente de brincar com assuntos fctícios, contos de fadas ou personagens de televisão (PIAGET, 1986,

p.76).

Neste sentido, o autor relata que o pensamento da criança pequena não é suficientemente preciso e maleável para comunicar um conjunto de ideias, então, o símbolo assume a função de mediador, dando à criança a oportunidade de expressar seu pensamento.

Ao falar do brincar, é necessário definí-lo para diferenciá-lo das demais práticas infantis, no entanto, essa definição se torna complexa, visto que suas definições não suprem sua importância enquanto comportamento; Friedmann (2006) conceitua brincadeira: "Brincadeira é o ato ou efeito de brincar. Etimologicamente, "Brincando + eria": significa divertimento, passatempo, distração". (FRIEDMANN, 2006, p.42).

Já Kishimoto (2002) diz que, a brincadeira é ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo, ao mergulhar na ação lúdica, tendo um fim em si mesmo que surge livre, sem ter obrigatoriedade e tem a finalidade de simples prazer que a criança encontra ao colocá-la em prática. Pode-se dizer que é o lúdico em ação, brinquedo e brincadeira relacionam-se com a criança. Kishimoto ainda revela que:

Se considerarmos que a criança aprende de modo intuitivo, adquire noções espontâneas, em processos interativos, envolvendo o ser humano inteiro com suas cognições, afetividade, corpo e interações sociais, o brinquedo desempenha um papel de grande relevância para desenvolvê-la. (KISHIMOTO, 2002, p.36)

A criança cria uma situação imaginária, assume o papel e age como tal, se transformando e mudando também o significado dos objetos de acordo com sua vontade, sem se preocupar com a sua adaptação à realidade concreta, essas ações são capazes de modificar os processos de desenvolvimento e aprendizagem quando interagem no cotidiano infantil.

Temos então, como o brincar se torna processo importante de desenvolvimento infantil, sendo necessário então entender como atua o psicopedagogo enquanto agente formador nesse processo.

2.2 BRINCAR COMO PRÁTICA LÚDICA PEDAGÓGICA

Na educação Infantil as possibilidades de aprendizagem priorizadas precisam respeitar os limites e tempo de cada criança, podemos entender a escola como transformadora da condição da infância no mundo, uma vez que está inserida na sociedade que à vê como transformadora e fornecedora de fundamentos para a formação da cidadania.

Nesta perspectiva, podemos dizer que, oportunizar vivências educativas que priorizem o protagonismo infantil, passa pelo desenvolvimento infantil como pilar na educação da primeira infância pois, somente oferecendo condições de interação com materiais diversos, com outras crianças e adultos, chegaremos em um desenvolvimento global e social.

Desta forma, o desenvolvimento infantil deve ser pautado na organização da ação do adulto levando em consideração a realidade da criança como ponto inicial de seu trabalho pedagógico, nesse sentido o lúdico deve ser visto como inato à criança e fo condutor das atividades planejadas que não devem deixar de ser estimulantes, desafadoras e colaborativa. Diante disto, a educação de crianças pequenas é vista como um espaço que propicia o desenvolvimento permeado pelos valores culturais, garantindo a ampliação de conhecimentos através das vivências e propostas pedagógicas aliadas à construção da autonomia e do pensamento crítico, formando cidadãos responsáveis.

Criar espaços que estimulem as vivências infantis em prol do aprendizado, é papel da educação infantil e do educador da infância, esse por sua vez é responsável por tornar o ambiente acolhedor, para que a criança se sinta à vontade para se expressar, criar e recriar vivências de acordo com suas necessidades.

Respeitar o período para a brincadeira, contribuí com um currículo estimulante, criativo e valorizador do lúdico, momento esse, tão importante e necessário para a formação da criança enquanto cidadão e no desenvolvimento de sua autonomia.

Para tal, as práticas pedagógicas devem ter significado para a criança e despertarem seu interesse, um olhar do educador para a diversidade e complexidade das aprendizagens advindas do jogo e do brincar, pode nortear o trabalho pedagógico a fim de desenvolver habilidade sociais como cooperação, solidariedade, autonomia, identidade não somente para a vida escolar, mas também, fora dela. O RCNEI relata:

[...]. A capacidade de se conduzir e tomar decisões, por si próprio, levando em conta regras, valores, sua perspectiva pessoal, bem como a perspectiva do outro, é nessa faixa etária, mais do que um objetivo a ser alcançado com as crianças, um princípio das ações educativas. Conceber uma educação em direção à autonomia significa considerar as crianças como seres com vontade própria, capazes e competentes para construir conhecimentos e, dentro de suas possibilidades, interferir no meio em que vivem. Exercitando o autogoverno em questões situadas no plano das ações concretas, poderão gradualmente fazê-lo no plano das ideias e dos valores. (BRASIL, 1998, p.14).

Nessa perspectiva, o educador precisa ter criticidade diante das crianças em uma turma heterogênea com necessidades e realidades diferentes, reconhecendo limites e possibilidades. Para isso, a formação é essencial para que o professor enfrente as dificuldades e dúvidas com engajamento e visão de possibilidades de trabalho. O trabalho em grupo também é muito enriquecedor para o professor, trocar ideias e experiências abre novos caminhos e alternativas para propostas pedagógicas que atinjam a criança do melhor modo possível auxiliando em na continuidade de seu desenvolvimento.

Ser educador na educação infantil implica reconhecer as predileções das crianças e, proporcionar-lhes momentos que sejam prazerosas e estimulantes. O jogo e a brincadeira como atividade instintiva da criança são vistos como meios por onde ela aprende, utiliza-las em sala de aula proporciona ao professor sem o pesquisador de sua turma, utilizando-se da observação para entender os processos de aprendizagem intrínsecos no ato lúdico.

O raciocínio decorrente do fato de que os sujeitos aprendem através do jogo é de que este possa ser utilizado pelo professor em sala de aula. As primeiras ações de professores apoiados em teorias construtivistas foram no sentido de tomar os ambientes de ensino bastante ricos em qualidade e variedade de jogos, para que os alunos pudessem descobrir conceitos inerentes às estruturas dos jogos por meio de sua manipulação. Esta concepção tem levado a prática espontaneísta da utilização dos jogos nas escolas. (KISHIMOTO,1998, p. 77)

Neste contexto, o jogo é uma estratégia didática que o professor se vale para tornar o ambiente escolar agradável e desafador e significativo, tornando o fazer pedagógico mais simples, porém mais complexo de diagnosticar as aprendizagens, sendo essas observadas com um olhar sensível, levando em consideração a realidade de cada criança.

A partir do que se propõe para as crianças, e o que se pode observar que ela aprendeu, já se pode oferecer-lhes novos desafios e ampliação de repertórios, a fim de despertar a curiosidade e criatividade das crianças. Quando lhe damos alternativas de se jogar ou brincar, a criança tem base para construir suas próprias brincadeiras, ou suas próprias regras do jogo, onde então coloca em prática o que lhe foi ensinado, sendo conduzia a interagir e aprender novas formas de vivenciar experiências com outras crianças e situações.

É importante ressaltar a interação espontânea como forma de ampliação de conhecimento, propor brincadeiras é tão importante quanto deixar que a criança se relacione livremente com colegas e objetos. Os jogos e brinquedos estruturados possibilitam participação e interação entre crianças e adultos, sendo as situações de expressão e vivências, favoráveis ao aprendizado significativo. Não podemos deixar de dar a devida importância para o brinquedo estruturado como objeto que proporciona interações.

Os brinquedos constituem-se hoje em objetos privilegiados da educação das crianças, desde que inseridos numa proposta educativa que se baseia na atividade e na interação delas, tendo significado quando utilizados pelas crianças para brincar. (WAJSKOP, 2005, p. 41)

Quando se trata de disposição de brinquedos, podemos supor que, a adequação para faixas etárias é também relevante para dar a criança possibilidades de utilizar o brinquedo com significado. Propor momentos de brincadeiras com brinquedos estruturados e também, ensinar as crianças outras formas de brincar com o mesmo objeto, leva-nos a observar as diversas maneiras de ensinar e aprender que os brinquedos possuem. Desta forma, temos a escola infantil como espaço lúdico de aprendizagem concreta, proporcionando às crianças vivências e interações que possibilitam seu desenvolvimento.

2.3 O ESPAÇO LÚDICO E SUA IMPORTÂNCIA NA APRENDIZAGEM

Sabendo que as brincadeiras são essenciais para a vida e desenvolvimentos das crianças, não se pode deixar de considerar o espaço lúdico na educação infantil como forma de aprendizagem significativa. As regras dos jogos, as relações com os brinquedos e entre as crianças, são ações concretas que produzem aprendizagem e despertam a criatividade e capacidade intelectual, levando o ato lúdico além do simples brincar livre ou organizado.

Vários autores entendem o lúdico como sendo muito importância para o desenvolvimento, segundo Piaget (1986), o desenvolvimento da criança acontece através do lúdico; ela precisa brincar para crescer, precisa do jogo como meio de equilibração com o mundo, sendo assim, temos como desenvolvimento psicológico a ação de brincar.

Apesar da importância dos brinquedos como objetos transicionais de equilibração, a brincadeira livre é vista como uma ação de construção de conhecimentos que auxiliam no desempenho intelectual, consequentemente sendo primordial esse espaço no ambiente escolar. Brincando a criança inventa e reinventa papéis, coloca em prática contextos sociais e amplia seu repertório de brincadeiras e de vocabulário, colocando a realidade vivia em prática lúdica.

Para brincar é preciso apropriar-se de elementos da realidade imediata de tal forma

a atribuir-lhes novos signifcados. Essa peculiaridade da brincadeira ocorre por meio da articulação entre a imaginação e a imitação da realidade. Toda brincadeira é uma imitação transformada, no plano das emoções e das ideias, de uma realidade anteriormente vivenciada (RCNEI, BRASIL, 1998, p.27).

Os referenciais teóricos para a educação infantil não deixam de considerar a relevância da utilização do lúdico no processo de aprendizagem, sendo inúmeras as possibilidades de ensino de conteúdos através das atividades lúdicas como jogos de regras, brincadeiras cantadas, com brinquedos estruturados, etc., levando a criança a ter contato com diferentes situações e materiais.

Considerando o desenvolvimento infantil, podemos citar Vygotsky (1984) que

diz:

[...] a brincadeira cria para as crianças uma zona de desenvolvimento proximal que é a distância entre o nível atual de desenvolvimento, determinado pela capacidade de resolver independentemente um problema potencial, determinado através da resolução de um problema sob a orientação de um adulto ou com a colaboração de um companheiro mais capaz (VYGOTSKY, 1984, p. 69).

Entendemos mais como se dá a aprendizagem através da brincadeira e, como as atividades escolares podem se valer do lúdico para potencializar as aprendizagens, como o espaço da brincadeira contribui para o desenvolvimento cognitivo, físico, emocional, social e moral, sem que se perca a característica do brincar como ação livre, porém observada e intermediada pelo adulto que elabora e proporciona tempo, espaço e materiais para essa brincadeira.

Vemos qual a importância do lúdico fazer parte da rotina escolar, considerando os conhecimentos oportunizados para a crianças vivencie experiências do mundo em que vivem a fm de ampliar seu convívio social e seu desenvolvimento cognitivo, proporcionando o desenvolvimento integra da criança. Lima (1994) afrma que:

[...] o desenvolvimento infantil depende do lúdico, a criança precisa brincar para crescer, precisa do jogo como forma de equilíbrio com o mundo...

Portanto, a atividade escolar deverá ser uma forma de lazer para a criança... A criança aprende a melhorar brincando, e todos os conteúdos podem ser ensinados através de brincadeiras e jogos, em atividades, predominantemente, lúdicas [...] (LIMA, 1994, p. 33).

O principal papel da escola é proporcionar às crianças atividades lúdicas com objetivos pedagógicos claros, a fm de divertir, socializar, promover interações, expressões e construir conhecimentos signifcativos. Contemplar o lúdico na educação infantil é proporcionar um ensino de qualidade que respeite o tempo e o processo de aprendizagem da criança para que seja mais efcaz e prazeroso.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante de todas as informações contidas nesse estudo pode-se concluir que é importante mencionar que os jogos e as brincadeiras podem ser considerados como sendo atividades sociais privilegiada de interação específca e fundamental que garante a interação e construção do conhecimento da realidade vivenciada pelas crianças e de constituição do sujeito-criança como sujeito produtor da história.

Vale considerar que a inclusão da ludicidade nas atividades do cotidiano das crianças pequenas, acarreta a propagação de um desenvolvimento fexível direcionado para a qualidade e a signifcação de todo o processo evolutivo, norteando aspectos e características que serão a chave principal para o aprendizado da criança e sua inserção no meio social do qual faz parte.

Exposto isso, podemos entender a Primeira Infância e a atividade manipulatória de objetos como um período crucial, onde a mediação é de extrema importância para propiciar à criança aprendizagem e desenvolvimento. Neste momento da vida, a criança começa a desenvolver o psíquico de maneira organizada, pois por meio da fala consegue começar a entender o mundo e a se relacionar melhor com o mesmo, além de iniciar a constituição do pensamento.

A criança no decorrer deste período, desenvolve também, por meio da mediação, os sentidos, o motor e o psíquico. A manipulação de objetos signifca o início deste processo, onde inicialmente a criança apenas explora o objeto, depois ela aprende a utiliza-lo de acordo com a função para a qual ele foi criado pela sociedade, e por último, utiliza o objeto simulando que o mesmo é outro, ou seja, por meio da imaginação, uma caixa vira avião, nesta etapa além de já ter aprendido a função do objeto a criança ainda, o utiliza de forma criativa.

Portanto, podemos concluir que, a atividade lúdica propicia para a criança um desenvolvimento global de suas habilidades, proporcionando à criança desafos que a levem a utilizar as habilidades adquiridas nas situações lúdicas, em outras situações, criando assim, estruturas psicológicas, motoras e sociais para lindar com diversas situações de sua via.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil. Brasília: MEC/SEF, 1998.

BRUNER, Jerome. O processo da educação. São Paulo: Companhia Nacional, 1978.

BROUGÈRE, Gilles. Brinquedo e cultura. São Paulo: Cortez, 2002.

FRIEDMANN, Adriana. Brincar: crescer e aprender: o resgate do jogo infantil.

São Paulo: Moderna, 2006.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação.

Petrópolis, RJ : Vozes, 1996.

. (Org). O brincar e suas teorias. São Paulo: Pioneira, 2002.

. O jogo e a Educação infantil. São Paulo: Pioneira, 1998.

PIAGET, Jean. A construção do real na criança. Trad. Álvaro Cabral. Rio de Janeiro: Zahar, 1986.

VYGOTSKY, Levy. A formação social da mente. 6º edição. São Paulo: Martins Fontes editora LTDA, 1998.

. Aprendizagem, desenvolvimento e linguagem. 2. ed. São Paulo: Ícone, 1994.

WAJSKOP, Gisela. O brincar na Educação Infantil. São Paulo: 2000.

. Brincar na pré-escola. 7. ed- São Paulo: Cortez, 2005.