# A IMPORTÂNCIA DA BRINCADEIRA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

**LUCIA DE SOUSA BELAS**

RESUMO:

O ser humano em seu processo de maturação é marcado por lembranças que foram sendo processadas ao longo do seu existir. Lembra com alegria das brincadeiras vivenciadas na sua infância que vão constituindo sua humanização e sua visão vai se formando do mundo, das pessoas, das coisas. A espontaneidade da criança no desenvolvimento infantil remete a cantigas de roda, brincadeiras, bola, bonecas, pipa, esconde-esconde, jogos estimulando o funcionamento fisiológico, psicomotor, desenvolvendo a inteligência e a cognição dos padrões morais da sociedade. O presente artigo centra sua reflexão no lúdico na educação em que se percebe que que as atividades lúdicas proporcionam a apreensão do conhecimento e da aquisição do saber que a criança faz com as descobertas que são proporcionadas por uma vivência lúdica no processo de ensino-aprendizagem. Por intermédio das atividades lúdicas a criança se comunica consigo mesma e com o mundo, aceita sua existência e a dos outros, estabelece relações sociais, constrói conhecimento e se desenvolve de forma plena.

Palavras-Chave: Lúdico; Brincadeiras; Aprendizagem; Educação.

ABSTRACT:

The human being in his maturation process is marked by memories that have been processed throughout his existence. He remembers with joy the games he experienced in his childhood that constituted his humanization and his vision of the world, people, things was formed. The child's spontaneity in child development refers to nursery rhymes, games, ball, dolls, kite, hide and seek, games stimulating physiological and psychomotor functioning, developing intelligence and cognition of society's moral standards. This article focuses its reflection on the ludic in education in which it is perceived that the ludic activities provide the apprehension of knowledge and the acquisition of knowledge that the child makes with the discoveries that are provided by a ludic experience in the teaching-learning process. Through ludic activities, the child communicates with himself and with the world, accepts his existence and that of others, establishes social relationships, builds knowledge and develops fully.

Keywords: Playful; pranks; Learning; Education.

## INTRODUÇÃO

É preciso fazer uma distinção sobre o que é o jogo, o brinquedo e a brincadeira. Na teoria ou para as teorias pode-se afirmar que o lúdico é uma categoria genérica ou geral dentro da qual os demais conceitos são trabalhados. Partindo desse pressuposto, dentro do conceito lúdico como categoria macro estão o jogo, o brinquedo e a brincadeira.

O brinquedo é o objeto manipulável com o qual a criança joga ou brinca, ou seja, é objeto físico que dá sentido à ação que a criança faz ao se relacionar de forma individual ou grupal a partir do contato com o brinquedo.

A brincadeira é o brinquedo em ação, ou seja, a atitude de brincar ou de jogar que pode ser com o objeto concreto ou não, ou seja, de forma abstrata, mas que está presente na ação da criança ao fazer o uso ou não do brinquedo.

O ser humano é um animal racional e faz uso da Razão. Existe uma natureza no interior do ser humano que fala, não só além e anteriormente à vontade, mas, muitas vezes contrária à vontade humana.

A brincadeira é de extrema importância não só para a Educação, mas para o ser humano como um ser em desenvolvimento. O brincar precisa urgentemente ser resgatado tanto na família quanto na Escola. Temos que brincar mais. O processo de aprendizagem é um processo lúdico, prazeroso, é um processo de descobertas, de curiosidade.

A humanização das atividades passa pelo lúdico, pela brincadeira, pelo prazer e isso passa pela oportunidade de brincar mais, seja na Escola, na família uma vez que a vida é tão corrida, o cotidiano é tão estressante e louco que acabamos não parando para esse tempo de lazer, esse tempo de brincadeira, então, brincar é muito importante, brincar faz parte da vida e assumir essa dimensão de vida e a saúde depende dessa questão do lazer, de estar mais relaxado, de construir, de termos metas a serem alcançadas em termos mais gerais.

Urge a necessidade de resgatar a brincadeira, esse brincar como forma de conhecer o mundo, de ampliar os horizontes, como uma maneira do ser humano enriquecer a vida em qualquer atividade.

## DESENVOLVIMENTO

### A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM

O jogo para Piaget (1970), por exemplo, se constituem em atividades que podem ser realizadas em grupo ou individualmente que apresentam duas características principais: a característica da existência da regra e a característica de se ter uma meta a ser alcançada, atingida ao final da atividade, da dinâmica. Para Piaget (1971), isso seria o jogo.

A impressão que se tem que a Escola Tradicional cortou a dimensão lúdica no processo de aprendizagem. A escola propõe o lúdico até o final do Ensino Fundamental – Anos Iniciais e partir dos Anos Finais a impressão que se tem é que a brincadeira deixa de fazer parte do contexto escolar como se o conhecimento fosse restrito ao conhecimento lógico, científico, matemático que não tivesse regras, atitudes, objetivos, metas que contemplem o aprender brincando.

Há muito tempo a educação tem se mostrado muito sisuda, carrancuda, existe uma visão de que a escola é algo penoso, a culpa é do processo de internalização de alguns conceitos, de algumas palavras chaves no cotidiano infantil principalmente, por exemplo, dever de casa, por que dever de casa? Se habitua a criança, desde muito cedo, nas suas primeiras experiências interacionais com a escola a depreender que a escola é algo penoso, é um dever e não um prazer.

Essa concepção já é semeada nos primeiros momentos formais do desenvolvimento humano. É chegado o momento de a Escola assumir um outro papel não só no segmento da Educação Infantil, no Ensino Fundamental e, também, no Ensino Médio de uma educação mais leve, mais suave, mais prazerosa e que, certamente passa pelo lúdico que é uma das características inerentes ao ser humano e sua personalidade, a biologia humana que é o ser brincante que somos naturalmente quando nascemos.

Brincadeira basicamente se refere à ação de brincar, ao comportamento espontâneo que resulta de uma atividade não-estruturada; jogo é compreendido como uma brincadeira que envolve regras; brinquedo é utilizado para designar o sentido de objeto de brincar; já a atividade lúdica abrange, de forma mais ampla, os conceitos anteriores (DALLABONA & MENDES, 2004, p. 108).

Em nossa formação de professores, na formação do Magistério que está acabando e que agora se exige dos profissionais uma formação superior, mas na formação de licenciatura para atuação no Ensino Fundamental e no Ensino Médio se tem um embasamento teórico sobre o que é o lúdico, no entanto, não se tem muitas certezas acerca destas teorias.

O embasamento teórico do lúdico na educação poderia ser pensado a presença do lúdico no processo educativo está no fato de lidarmos com a pessoa, com esse tecido humano que é complexo e que nos desafia constantemente em nossas práticas educativas.

A educação não se faz com o indivíduo, se faz com o grupo e a melhor coisa que se faz quando o grupo está unido é a brincadeira. Isso está presente na história desde Platão que foi um dos primeiros a defender a recreação como algo fundamental no desenvolvimento do pensamento no ser humano.

## O LÚDICO NA EDUCAÇÃO

Platão afirma em seu aforismo que se conhece muito mais ou conhece-se muito melhor uma pessoa em uma hora de jogo do que durante uma vida inteira. A pessoa se revela, se desmascara a partir das relações que estabelece nessa prática, na experiência concreta.

A educação lúdica contribui e influencia na formação da criança, possibilitando um crescimento sadio, um enriquecimento permanente, integrando-se ao meio alto espírito democrático enquanto investe em uma produção série do conhecimento. A sua prática exige a participação franca, criativa, livre, crítica, promovendo a interação social e tendo em vista o forte compromisso de transformação e modificação do meio (ALMEIDA, 1995, p. 41).

Ao se resgatar as teorias teremos um universo muito amplo e diversificado de pensadores tanto na área da psicologia, da filosofia, da sociologia e tantas outras áreas do conhecimento principalmente nas ciências sociais, nas ciências humanas que já tentaram fazer essa ponte ou de trazer pesquisas e mostrar seus resultados por meio da presença do lúdico que torna o processo de ensino-aprendizagem mais eficaz, mais duradouro, mais consistente.

Dentre esses conhecimentos temos Piaget (1970) que tem uma contribuição fundamental no desenvolvimento infantil por intermédio na gênese do jogo infantil. Piaget (1970), pesquisou os seus filhos com uma pesquisa longitudinal, ou seja, ao longo do tempo desde o nascimento até os dois anos de idade. Durante esse período, Piaget (1970) pesquisou como o jogo surge no universo infantil, que para o autor a gênese do jogo infantil ocorre do zero ao segundo ano de vida, daí em para frente, qualquer criança já tem inserida dentro de si um arsenal do processo de interação com o mundo em há um desejo natural para o jogo.

Portanto, durante esse período a criança se encontra com uma maior facilidade de aprender e de apreender o mundo, logo, o jogo serve nesse período como o grande salto para todas as outras aprendizagens nas acadêmicas, as escolares.

Wallon (2007), pesquisador francês se preocupou em pesquisar a relação do

ser brincante, com o lúdico com as origens do pensamento humano, ou seja, como a criança origina nos seus primeiros momentos de vida, nas suas primeiras experiências interativas com o mundo como se origina o processo do pensar. Se imaginarmos que mediação da aprendizagem passa pelo processo do pensamento precisamos considerar os estudos de Wallon (2007), ou seja, quanto mais a criança estiver com o pensamento solidificado ou o processo de condição do pensamento elaborado a favorecer não só a interação com o muno, mas, a apreensão dos conteúdos escolares, de outras aprendizagens sociais.

Temos Vygotsky (1984), que é a chave e se torna uma lenda dentro da psicologia educacional uma vez que ainda há muito a ser descoberto, compreendido sobre Vygotsky por sua atualidade. Vygotsky é o fundador da pedagogia ou da filosofia sócio-histórica, ou seja, o ser humano é o que vai sendo construído ou co-contruindo junto com as interações sociais e a nossa história de vida.

Vygotsky (1984) pesquisou a relação da criança com o jogo e com os jogos infantis num primeiro momento relacionado a sua carga de experiências sociais e históricas que a criança vai herdando.

Huizinga (1990), sociólogo de extrema importância que faz no início do século XIX o elo entre a sociologia com o jogo, defendia que o ser humano tem como características intrínsecas ao nosso ser social a atividade lúdica.

O auto propõe uma definição para o jogo que abrange tanto as manifestações competitivas como as demais. O jogo é uma atividade de ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaços, seguindo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentido de tensão, de alegrai e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana.

A criança aprende porque brinca ou porque aprendeu ou ela brinca porque aprendeu? Ou seja, a criança aprende porque brinca ou brinca porque aprendeu? Temos em Piaget (1975) e em Vygotsky (1984) a constatação de que a criança é um ser social, ela apreende o mundo quando brinca e reconstrói esse mundo ampliando, modificando e transformando o mundo em que vive suas experiências.

Na medida em que a criança brinca ela amplia as possibilidades e aprende pelo processo de brincar, então, brincar na realidade é de extrema importância para o processo do desenvolvimento infantil, sem brincar o conhecimento se torna mecânico. Por exemplo, na formação do professor na Academia se estuda a teoria do brincas, mas o futuro profissional não brinca na Academia, logo, aprendemos brincar brincando.

O que percebemos é que o ser humano precisa brincar mais, construir teorias novas por meio do brincar uma vez que o ser humano sabe como brincar, brinca o tempo todo. Essas questões na escola são teorizadas tornando acadêmico o simples fato de brincar. Há uma tendência de o professor dizer, orientar os alunos para a hora do brincar, como se brincar tivesse hora e fosse um processo estanque, o momento separado de todo o processo. Não, aprender é um processo lúdico, quando o aprender perde essa dimensão o conhecimento se torna técnico, engessado, decorado, um exercício de memorização, sem sentido, sem significado.

Se o ser humano está à vontade ele brinca, quando não está à vontade se torna sério, sisudo. De certa forma na Escola se perdeu a liberdade de expressão, se perdeu à vontade e essa forma de estar à vontade.

Diante de toda essa reflexão surge a seguinte questão: em que direção nós estamos construindo a vida adulta das nossas crianças? Nós estamos modelando, nós sociedade adulta, educadores, nós estamos de certa forma modelando as nossas crianças, os nossos jovens a serem os adultos sisudos que nós somos, ou seja, os adultos que não se permitem brincar, que não se permitem ao lúdico, como se o processo de brincar se encerra no processo de Educação Infantil e, a partir da inserção do próximo segmento de ensino a criança passa a ser adulta e não se pode mais brincar porque a vida é para ser levada à sério. De certa forma conduzimos isso em nossos discursos com as nossas crianças.

O professor não necessita de estar preocupado com o dilema ou o lema “daquele biscoito famoso” – “é por isso ou por aquilo”, ou seja, a criança brinca para aprender ou aprendeu por isso brincou? Não há necessidade nenhuma de se debruçar sobre esse lema do biscoito, mas precisa ser colocado na prática, na experienciação observando os indicadores de mudança no processo de aprendizagem.

Aí teremos a relação do lúdico com a afetividade e autoestima da criança, esse ser em processo de descoberta. O jogo é feito para ser jogado em grupo. Prioritariamente os professores das séries iniciais que tem o hábito, tem a prática da inserção do lúdico dentro do processo educativo o fazem geralmente por dois motivos: pela preocupação do desenvolvimento cognitivo em que o jogo é um excelente adjuvante no desenvolvimento cognitivo e para o processo de socialização em que o jogo é visto como um espaço gratuito para favorecer a socialização entre os alunos no processo de ensino-aprendizagem a partir do lúdico.

No bojo da atividade lúdica existem uma série de fenômenos que surgem quando a criança brinca que está sendo conduzido,

veiculado no discurso, na prática da atividade lúdica. A afetividade é o primeiro fenômeno porque na interelação nos momentos dos processos de interação estarem atuando dentro dos processos de socialização estão os processos de integração, os processos de interação – agir entre, entrar, fazer parte, penetrar dentro do grupo as relações afetivas positivas ou não, há que se considerar que nem todo afeto é o afeto adequado até porque existe o desafeto, sobretudo, na ideia do jogo ao se propor um jogo competitivo – a presença de desafeição faz parte da competitividade que o jogo conduz.

Daí a necessidade do preparo do professor, da consciência que o professor tem que a ferramenta lúdica é uma ferramenta importante, mas que precisa ser levada muito a sério desde o momento da seleção da atividade, o seja, o que se quer priorizar com a prática daquela atividade específica, será priorizado o aspecto cognitivo apenas ou o aspecto socializador?

O aspecto afetivo está junto mas qual o valor que se quer atribuir, a ênfase que se quer dar, o peso que quer ser dado, certamente o peso dado será o do bom afeto que é o momento em que aparece a questão da estima, da afeição, da simpatia, da empatia, dos valores até serem visíveis surgem os princípios da autoestima e do autoconceito, porque o autoconceito vai surgir a partir da relação que a criança estabelece com o outro, que é normalmente uma relação histórica, social, cultural, ou seja é como a criança vai dar valor, valorar ou valorizar o que o outro diz dele, como o outro o vê dentro da atividade lúdica.

Nesses aspectos aparece a questão da criatividade na medida em que cada jogo é um desafio e cada desafio a vencer é um aspecto que a criança irá perceber que precisou engendrar outras soluções, precisou inventar a capacidade de invenção dela possibilitou que ela ultrapassasse aquele limite, aquele obstáculo proposto pelo jogo.

E por fim, temos o aspecto motivador, na medida em que a criança atingiu a meta final do jogo proposto, se sentirá motivada ou a continuar o jogo ou a jogar outro jogo, ou, enfim, o aspecto da alegria, o aspecto de estar finalizando uma proposta uma vez que foi feito todo um desenho de “A” até “B”, ou seja, ela atingiu os objetivos propostos e isso propicia um desenvolvimento de aprendizagem mais lúdico, mais alegre, mais prazeroso no desenvolvimento da criança.

INSTRUMENTOS E RECURSOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Muitas vezes o professor fica muito centrado na questão da utilização dos recursos materiais, mas a brincadeira é uma coisa construída por meio do estímulo do que acontece no contexto do aprendizado é experienciado, vivido, absorvido, ou seja, a criação de uma possibilidade de aprendizagem lúdica.

É necessário que o professor se esquematize, ou seja, é preciso ter objetivos claros na tomada desta ou daquela decisão e a finalidade de suas ações. Nesse sentido, o professor precisa ter a atividade planejada. No entanto, uma situação problema, uma dificuldade na classe a partir da colocação de um aluno, o professor pode transformar essa ação em um momento lúdico.

A função dos jogos e brincadeiras não se limita a sensações e sentimentos vivenciados pela criança, mas são de extrema importância para que a criança estruture seus vínculos sociais, oportunizando a habilidade de sentir-se cidadã, que ultrapassa a experiência individualizada (VYGOTSKY, 2001).

Esse tipo de brincadeira é uma experiência coletiva viva da criança e, neste sentido, é um instrumento absolutamente insubstituível de educação de hábitos e habilidades sociais. Ao lançar a criança em novas situações, ao subordiná-la a novas condições, a brincadeira a leva a diversificar infinitamente a coordenação social dos movimentos e lhe ensina flexibilidade, elasticidade e habilidade criadora como nenhum outro campo da educação (VYGOTSKY, 2001, p. 122).

Às vezes, nós adultos temos uma ideia de que a criança não consegue brincar por ela mesma, e diante dessa constatação concluímos que ela precisa de uma mediação adulta para dizer quais são as regras, que este é o jogo e é assim que se deve proceder já que a criança brinca, ou seja, é natural dela o brincar, então se é criado um espaço do brincar não como a hora do brincar, por exemplo, se foi trabalhado um conhecimento matemático, essa atividade para ver se o aluno aprendeu poderia ser a oportunidade de criar um jogo para que a criança possa brincar com seu colega, criar um jogo em que a criança irá socializar o conhecimento de algum tema específico.

Na criatividade, o jogo tem a resolução de problemas que permite uma série de respostas diferentes, é necessário em sala de aula dar a oportunidade para os alunos, dar mais de uma resposta, dar várias respostas, dar respostas inusitadas, essa situação, de certa forma, conduz para um momento mais livre, mais espontâneo, de expressão de dar alegria, humor.

O professor precisa ter essa sensibilidade para o desenvolvimento da pessoa humana vai conseguir em certos momentos perceber que aquele é o momento exato para introduzir uma brincadeira, é o momento que pode ser conduzido com a família. Temos algumas experiências em que os pais vão para a escola para ensinar como é que eles brincavam na infância, para resgatar al-

guns jogos em temos culturais, históricos, no entanto, é de fundamental importância permitirmos que sejam criadas novas formas de brincar.

Nós adultos temos a necessidade de controlarmos mais esse tempo, a brincadeira dirigida é o momento de aprender, as crianças aprendem jogos novos, brincadeiras novas, mas as crianças criam, modificam os jogos que aprendem, apreendem, constroem coisas novas e maneiras novas de vivenciar o jogo com novas regras que são criadas por eles no momento em que se joga ou se brinca.

Atualmente muitas crianças estão brincando sozinhas diante de um computador, a socialização precisa ser resgatada com o advento das novas tecnologias uma vez que a criança que aprende a brincar sozinha com um aparelho, com uma máquina ela deixa de interagir com o ser humano. A Escola e a família precisam estar atentos e flexibilizar esse ambiente de brincadeira.

Estamos vivendo em uma sociedade que está neurotizando os seres humanos em função que as pessoas tem horas específicas para certas coisas, deixando assim, o lazer, o lúdico, as brincadeiras para um segundo plano. Isso reflete na escola e no processo de aprendizagem na vida das crianças na sala de aula.

O lúdico precisa ser contemplado na formação do profissional que irá trabalhar com as crianças na Educação Infantil. A maior parte dos nossos professores realizam isso na prática, ou seja, aquele professor que é mais flexível, demonstra ter mais sensibilidade até por uma questão de personalidade tenha mais facilidade, mas existem outros tipos de professores que não vivenciaram isso, de formação da pessoa não passaram por isso, então, apresentam mais dificuldades para esse tipo de prática pedagógica.

Os cursos deveriam se voltar mais para a estratégia de agrupamento de alunos, para questões mais práticas em termos de agrupamentos em sala de aula, de dinâmicas, de trabalhos diversificados e junto com tudo isso a questão lúdica vem ampliar o processo de aprendizagem dos alunos.

A reforma curricular nos cursos de pedagogia introduziu uma disciplina chamadas Atividades Lúdicas voltadas para as séries iniciais é obrigatória nos Cursos de Pedagogia e não nos Cursos de Licenciatura, o que é um erro e acontece um fenômeno curioso em que os futuros professores se envolvem muito com a disciplina, se entregam na disciplina e a missão da disciplina é cumprida e atinge os objetivos propostos.

No entanto, existe uma desvinculação entre a formação e a prática. Quando o professor chega na prática e na regência da sala de aula lhe é apresentado um currículo engessado, inchado, superlotado em que se prioriza a disciplina e o conteúdo e o espaço para o que se julga secundário – o brincar – passa a deixar de fazer parte do processo de aprendizagem dos alunos.

Os professores são orientados pelos Gestores e Coordenação Pedagógica que precisam priorizar as disciplinas e os conteúdos porque são essas que fazem a grande diferença nas estatísticas, na hora que a comunidade vai cobrar o que os alunos estão aprendendo.

É de extrema importância que a família compreenda que o lúdico, o brincar, o brinquedo são parte do aprendizado, que não está apenas para ocupar um horário que seria vago para o aluno ou que seria um horário para recreação que é outra coisa, recreação é de fundamental importância para o desenvolvimento da criança.

No entanto, o lúdico se constitui em ferramenta no processo educativo nas séries iniciais, infelizmente na prática é vista com uma dicotomia absurda. Na Escola pública não é necessário ter um arsenal de recursos materiais para que o lúdico possa ocorrer, fica a questão d a criatividade do educador do ponto de vista da confecção do brinquedo por meio da sucata que não é uma proposta que é nova em que o brinquedo é para se jogar e ser manipulado. Portanto, a confecção e a manipulação pela criança é também um objeto lúdico cheio de possibilidades pedagógicas que muitas vezes não se utiliza na regência em sala de aula.

Na Rede Pública se tem as Oficinas Pedagógicas em que o Currículo é voltado para as questões do desenvolvimento, no entanto, o professor não se apossou dessas questões do Currículo na Rede Pública. Existe um vácuo entre o que o Currículo preconiza e aquilo que acontece no contexto escolar, no processo de aprendizagem.

Estamos passando por um momento crítico em que se precisa voltar a olhar para essas questões, não só nas séries iniciais na Educação Infantil, os pais falam que o filho vai à Escola só para brincar, nas séries iniciais já deixa de brincar e quando chega nas séries finais do Ensino aos alunos que brincar tem um determinado horário e no Ensino Médio acabam as brincadeiras, no Ensino é para se preparar para uma Faculdade é lá é dureza. Esse discurso é cruel e não impossibilita o brincar, o lúdico na aprendizagem.

Normalmente na Academia se trabalha com o fato de perceber se o aluno não aprendeu, não houve significado, não houve um processo de construção conjunta desse conhecimento em que a pessoa não cresceu, não ampliou os seus horizontes sobre o mundo, não fez o conhecimento novo, não construiu coisas novas, reproduziu-se modelos antigos da educação, isso precisa ser repensado.

Nesse sentido, esse processo de construção passa da flexibilidade não só de pensamento, mas por uma flexibilidade de ter mais coisas dentro da escola, mas do que vai se aproveitar do espaço que se tem na escola para construção de algo próprio dos alunos, algo novo, algo que se faça parte, de pertença e isso falta tanto na questão do professor, quanto da questão da Escola, da família e da sociedade de ter esse olhar.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Existe uma grande angústia dos professores com relação ao agora, ao fazer, o professor sabe que a teoria é de extrema importância, no entanto, a urgência é a prática.

O lúdico contribui de forma significativa no processo de aprendizagem dos alunos, desde o nascimento até a morte nossa existência é permeada por ludicidade. Entretanto, é na infância que esta característica toma vulto e, sabidamente, torna-se o epicentro desenvolvimental humano.

O universo lúdico é uma lacuna que precisa ser ocupado uma vez que a tecnologia, os brinquedos eletrônicos são mais utilizados do que os brinquedos que são construídos de forma conjunta pelos alunos em seu processo de aprendizagem.

O resgate do espírito lúdico, do fazer, da manipulação do brinquedo desenvolve habilidades essenciais no desenvolvimento infantil. Quando o professor tem criatividade, tudo que se joga fora tem uma utilidade e pode ser reaproveitado como desenvolvimento da capacidade lúdica nos alunos em sala de aula de forma prazerosa e alegre.

A criança precisa criar e recriar a imaginação e extrapola deixando um caminho aberto que extrapola o brinquedo em si. É possível aprender brincando quebrando os tabus para os paradigmas que a aquisição do conhecimento proporciona aos alunos.

Coragem e teimosia fazem parte da aventura de ensinar. Hoje existem diversas formas de fazer os alunos aprenderem e estamos imersos em uma onda tecnológica que prioriza o individual em detrimento de um trabalho em grupo. No entanto, ousar é possível e só se chega quem se arrisca a percorrer um caminho que vai determinando e determinado aonde pode se chegar.

O uso de jogo ou de qualquer atividade lúdica só será possível quando pensado e integrado aos processos de ensino e aprendizagem, envolvendo os alunos e a mediação docente. Não é possível comprometer o aprendizado nas práticas pedagógicas.

Ensinar é iluminar caminhos, portanto, o profissional da Educação Infantil precisa ter o perfil necessário e deve ter o prazer de ensinar e aprender com as crianças no seu processo cognitivo em que as descobertas são experienciadas a partir da prática em que o lúdico deve ser uma constante no aprendizado.

A criança que brinca é estimulada a ter saúde física, a ter saúde emocional e a brincadeira é uma ferramenta de incentivo e de estímulo para o desenvolvimento cognitivo. Na medida em que a criança vai crescendo a brincadeira vai sendo deixada de lado e se a criança não vivencia esse processo no seu desenvolvimento infantil ela se tornará um adulto que terá falta desse elemento.

Portanto, a brincadeira forma a criança para a vida adulta. O professor deve buscar a formação integral do ser humano com saúde mental, saúde física, saúde emocional e para isso, o ser humano precisa ser cuidado para que possa se tornar pleno em todas as etapas do seu desenvolvimento que se inicia na infância e perdura durante o existir.

## REFERÊNCIAS


ALMEIDA, Paulo Nunes de. Educação Lúdica: Técnicas e Jogos Pedagógicos.

São Paulo: Loyola, 1995.

BARBOSA, Silvia. E quando a gente brinca lá fora? Dicotomias nas Tramas do Cotidiano. In: KRAMER, Sonia. (Org.). Retratos de um Desafio: Crianças e Adultos na Educação Infantil. São Paulo: Ática, 2009.

BORBA, Angela Meyer. A Brincadeira como Experiência de Cultura. In: CORSINO, Patrícia. (Org.). Educação Infantil: Cotidiano e Políticas. Campinas: Autores Associados, 2009.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil. Brasília: MEC/SEF, 1998. v. 2.

DALLABONA, Sandra Regina Sueli. & MENDES, Maria Schmitt. O Lúdico na Educação Infantil: Jogar, Brincar, Uma Forma de Educar. Curso de Especialização em Psicopedagogia. Revista de Divulgação Técnico-Científica do ICPG, Vol. 1, Nº 4, jan.mar.,2004.

KISHIMOTO, T. M. Brinquedos e Materiais Pedagógicos nas Escolas Infantis.

Educação e Pesquisa. V. 27, Nº 2, 2001.

KISHIMOTO, T. M. O Jogo e a Educação Infantil. In: KISHIMOTO, T.M. (Org.). Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação. 6. Ed. São Paulo: Cortez, 2002.

PIAGET, Jean. A Construção do Real na Criança. Trad. Álvaro Cabral. Rio de Janeiro: Zahar, 1970.

PIAGET, J.; SZEMINSKA, A. A Gênese do Número na Criança. Tradução: Christiano

Monteiro Oiticia. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.

VYGOTSKY, L. S. A Formação Social da Mente. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

VYGOTSKY, L. S. A Formação Social da Mente. 5. Ed. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

VYGOTSKY, L. S. Psicologia Pedagógica. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

WAJSHOP, Gisela. Brincar na Pré-Escola. São Paulo: Cortez, 1995.

WALLON, Henri. A Evolução Psicológica da Criança. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

NÓVOA, António. A Educação, a Política e a Administração: Reflexões sobre a Prática do Diretor de Escola. Educação e Pesquisa, São Paulo, V. 36, Nº 3, set./dez., 2010.

SOUZA; A. R. Explorando e construindo um conceito de gestão escolar democrática.

Educação em Revista, Belo Horizonte, V. 25, Nº 3, dez., 2009.