

A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR: ESTRATÉGIAS PARA INTEGRAÇÃO DE JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL



THE IMPORTANCE OF PLAY: STRATEGIES FOR INTEGRATING GAMES AND PLAY IN EARLY CHILDHOOD EDUCATION

PAULA REIS DOS SANTOS

Graduada em Pedagogia pela faculdade UNIBAN (2010), Licenciatura em História e Artes pela UNIJALES (2017 e 2018); Especialista em Docência do Ensino Superior pela faculdade FGP (2023); Professora de Educação Infantil pela rede municipal de Embu das Artes e na rede municipal de São Paulo.

RESUMO

O interesse pelo presente tema surgiu a partir da convivência com as crianças no estágio da educação infantil, onde há necessidade de averiguar a importância da ludicidade no processo de aprendizagem das crianças na educação infantil. Considera-se o lúdico (jogo, brinquedo e brincadeira) e a Educação Infantil, suas principais características e modalidades, bem como a necessidade de resgatá-los para as escolas e colocá-los a serviço do trabalho pedagógico, destacando a valia do jogo de regras e o jogo espontâneo, brincar traz elementos essenciais como memória, e noção, linguagem, atenção, criatividade, motivação e ação. Dentro do proposto apresentado acima, pretendemos desenvolver a pesquisa de forma bibliográfica, utilizando autores que dissertem sobre o tema pretendido, como por exemplo: Antunes (2004), Kishimoto (2002) e Piaget (1975).

PALAVRAS-CHAVE: Ludicidade; Aprendizagem; Brincadeiras.

ABSTRACT

My interest in this topic arose from working with children in early childhood education, where there is a need to investigate the importance of playfulness in the learning process of children in early childhood

education. We consider play (games, toys and games) and Early Childhood Education, their main characteristics and modalities, as well as the need to bring them back to schools and put them at the service of pedagogical work, highlighting the value of the game of rules and spontaneous play, play brings essential elements such as memory, notion, language, attention, creativity, motivation and action. Within the framework of the proposal presented above, we intend to carry out the research in a bibliographical manner, using authors who dissertate on the intended subject, such as: Antunes (2004), Kishimoto (2002) and Piaget (1975).

KEYWORDS: Playfulness; Learning; Games.

INTRODUÇÃO

A preferência por esse tema, se dá, pelo intuito de chamar a atenção para a importância da Ludicidade: jogos e brincadeiras na Educação Infantil para uma melhor aprendizagem.

O tema aborda a importância do lúdico na educação infantil, uma vez que os jogos e brincadeiras são excelentes oportunidades de mediação entre o prazer e o conhecimento historicamente constituído, já que o brincar é eminentemente cultural. As brincadeiras, o ato de brincar está presente em todos os tempos e lugares, fazendo parte do contexto histórico e social da criança. Para brincar não precisa de muito, basta usar a imaginação e a criação, a fantasia. E temos que usar essa vontade das crianças para o desenvolvimento da aprendizagem, unir o brincar com o aprender, pois brincando se aprende.

Esse artigo tem como objetivo trazer elementos embasados em estudos e resultados de pesquisas para que os interessados possam contribuir para o nosso trabalho, visando demonstrar a importância da ludicidade na Educação Infantil. Tem como objetivo também, entender qual relação podemos fazer do brincar com o desenvolvimento da aprendizagem e da cultura? Demonstrar que ao se trabalhar ludicamente não se está abandonando a seriedade e a importância dos conteúdos a serem apresentados à criança.

Com isso, as possibilidades e os limites das crianças a prática é analisado diariamente, incentivando, investigando a curiosidade, incentivando a interagir com os colegas desenvolvendo assim a socialização entre professor e aluno. O brincar na educação infantil, tem referência para os jogos, brinquedos e brincadeiras podem concluir ao final que a escola precisa investir neste tipo de ensino: tendo como base o aprendizado cognitivo, físico e social as características naturais da criança.

Um dos principais pontos de referência são jogos, brinquedos e brincadeiras que precisou ser investido. A criança precisa ter prazer em ir para a escola, transformando assim a escola em um ambiente familiar. Ao desenvolvermos atividades mecânicas e didáticas dentro da sala de aula, acabamos bloqueando a criatividade e a imaginação da criança.

Quando a criança brinca de roda, memoriza cantigas, desenvolve o físico, o cognitivo, coordenação motora e a socialização entre as crianças. Todo material escolar usado nas aulas

deve ser explorado de forma lúdica. E através da observação, participação, registrado tudo para analisarmos com os trabalhos feitos anteriormente. O referencial teórico propõe na defesa da ludicidade na educação infantil, e sua importância na liberdade de expressar a criatividade com naturalidade. "Qual é o principal objetivo da ludicidade? O lúdico tem um papel de construtor do conhecimento, desenvolvendo na criança o sentido cognitivo, físico e social".

O lúdico desenvolve na educação infantil um propósito, um anseio e se apresentam separadamente em cada cidadão. Portanto, o seguimento do tema nunca termina, e sim, se esmera com o passar do tempo. Analisando, assim é que essa pesquisa propõe a averiguar como o lúdico pode oportunizar o desenvolvimento infantil, identificando parâmetros utilizados por educadores, monitores e pais na escolha de atividades lúdicas que dignifiquem suas vivências tornando as significativas.

No desenvolvimento do artigo será realizada uma discussão das teorias que foram utilizadas para entender e esclarecer o tema escolhido, sob uma metodologia baseada na coleta de dados bibliográficos, tendo sido utilizados livros e sites de pesquisas de autores como: Antunes (2004), Kishimoto (2002) e Piaget (1975).

LUDICIDADE E JOGOS

O jogo pedagógico é uma forma de a criança vivenciar experiências. O autor traz que brincando, a criança explora o mundo, ativa a imaginação e se autorrealiza. Assim já entendemos o quão importante é o brincar para as crianças em fase de desenvolvimento.

Os jogos pedagógicos e as brincadeiras podem facilitar o processo de ensino aprendizagem e ainda são prazerosos, interessantes e desafiantes. Os jogos e as brincadeiras são ótimos recursos didáticos. (ANTUNES, 2004.pag.26)

Jean Piaget afirma que a inteligência não é inata nem adquirida, mas é o resultado da construção do sujeito. Primeiro estágio: Inteligência Sensorio-motor. Corresponde aos dois primeiros anos de vida, resolve seus problemas exclusivamente através da percepção e dos movimentos. Percebe o ambiente e age sobre ele. A estimulação visual, tátil e auditiva é fundamental no desenvolvimento do bebê. A criança aprende pela experiência, examinando e experimentando com os objetos ao seu alcance, somando conhecimentos. Aos seis meses adquire um conceito importante para o desenvolvimento mental, chamado objeto permanente.

PIAGET (1998) diz que a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, sendo, por isso, indispensável à prática educativa.

Nas fases iniciais da escolarização das crianças a brincadeira e o brinquedo são de grande importância para o desenvolvimento social, motor e cognitivo da criança. E serve de sondagem para que lá na frente condigamos trabalhos melhor com esta criança em seu processo de aprendizagem.

A contribuição do jogo e da brincadeira para o desenvolvimento da criança vai depender do conhecimento que o professor tenha de criança, da metodologia de cada jogo e brincadeira que for desenvolver e o desenvolvimento humano e suas limitações, sendo ao mesmo tempo propício a

uma realização prazerosa e empática.

As brincadeiras antigas fazem parte da vida de todos, mesmo que sejam diferentes hoje na maneira de brincar, porque hoje, nós temos diferentes espaços geográficos e culturais. Mais a raiz da brincadeira não se perde, permanece. E como podemos fazer com o brincar com o desenvolvimento, a aprendizagem, a cultura e como incorporar a brincadeira em nossa prática?

Piaget (1998), é um dos primeiros a conciliar o uso dos brinquedos no desenvolvimento infantil. Para o autor brinquedo é sinônimo de infância e a criança encara-o como seu elemento ferramenta de trabalho tão importante para sua vida. O brinquedo é parte do lúdico e faz parte de toda cultura infantil em qualquer parte do mundo, podendo se configurar das mais variadas formas. (PIAGET, 1998, p.139).

O brincar é natural na vida das crianças. É algo que faz parte do seu cotidiano e se define como espontâneo prazeroso e sem comprometimento.

Brincando simbolicamente, a criança expande seu vocabulário, aprende novas palavras, nomeia os objetos que manipula, utiliza expressões do seu dia a dia, estabelece monólogos e diálogos, demonstrando assim correlações entre o jogo de faz-de-conta e as várias formas de linguagem. Além disso, acaba aprendendo a lidar com conflitos e a resolver problemas simples.

“(...) Ao brincar, a criança é capaz de impor-se a condições externas, em vez de a elas ficar sujeita. Há uma inversão do controle social: enquanto brincam, são as crianças que dão as regras. Ao brincar com os outros, a criança aprende a partilhar, a dar, a tomar, a cooperar pela reversibilidade das relações sociais.” (KISHIMOTO, 2002, p.13)

Devemos então respeitar a infância e as características próprias desta fase. Não só os jogos educativos e brincadeiras didáticas, mas todo e qualquer jogo, toda e qualquer brincadeira incentiva a criatividade, promove a socialização, desenvolve a expressão oral e corporal. Pois é uma atividade de grande importância para a criança, a torna ativa, criativa e lhe dá oportunidade de relacionar-se com os outros; também a faz feliz, por isso, mais propensa a ser bondosa, a amar o próximo a ser solidária.

O brincar na escola não é apenas passar tempo, mas, sim uma ferramenta que pode ser utilizada para desenvolvimento da aprendizagem.

O brincar é uma ferramenta a mais que o educador pode lançar mão para favorecer o desenvolvimento e a aprendizagem dos alunos, proporcionando um ambiente escolar planejado e enriquecido, que possibilite a vivência das emoções, os processos de descoberta, a curiosidade e o encantamento, os quais favorecem as bases para a construção do conhecimento. (SANTOS, 2011, p.07).

Portanto, devemos valorizar o brincar da criança e com a criança, assim construiremos um futuro melhor e perpetuando a fraternidade entre as pessoas.

Para esclarecer melhor sobre o jogo, recorreremos à assimilação e acomodação. Estes dois movimentos, constituem funções constantes, atuando invariavelmente ao longo dos diferentes estágios de desenvolvimento mental por que passa o indivíduo, sempre em equilíbrio crescente.

Brincando simbolicamente, a criança expande seu vocabulário, aprende novas palavras, nomeia os objetos que manipula, utiliza expressões do seu dia a dia, estabelece monólogos e diálogos,

demonstrando assim correlações entre o jogo de faz-de-conta e as várias formas de linguagem. Além disso, acaba aprendendo a lidar com conflitos e a resolver problemas simples.

Segundo Montovani neste livro ele classifica as várias formas de identificar, chamar o jogo amarelinha. A tão famosa brincadeira de amarelinha e ao mesmo tempo esquecida, é também conhecida como sapata, macaca, academia, jogo da pedrinha e pula macaco, é muito conhecida do universo infantil, faz parte do cotidiano das crianças e constitui-se basicamente em um diagrama riscado no chão e dividido em casas numeradas, que deve ser percorrido respeitando as regras pré-estabelecidas.

Montovani diz que a amarelinha foi trazida ao Brasil pelos portugueses e logo se tornou popular. Na Roma antiga, gravuras mostram crianças brincando de amarelinha nos pavilhões de mármore nas vias. O caminho ou percurso da amarelinha simbolizava a passagem do homem pela vida, por isso em uma das pontas ficava o céu e, na outra o inferno. (MANTOVANI, 2010)

Ao usar os jogos e brincadeiras como recurso pedagógico deve-se ter em mente a expressão e a construção do conhecimento. A criança apropria-se da realidade, atribuindo-lhe significado. Assim, alunos com dificuldade de aprendizagem podem valer-se da brincadeira como processo facilitador para outras disciplinas futuras.

PRÁTICAS EDUCATIVAS E CRIATIVIDADE NA IMPORTÂNCIA DA MÚSICA PARA FORMAÇÃO DAS CRIANÇAS

A música não é um fator externo em relação ao homem - provém do seu interior, é inerente à sua natureza. Ela está presente em todo universo, inspirando a expressão musical humana. Trata-se de uma segunda linguagem materna. Por esse motivo, toda criança tem direito a uma educação musical que lhe possibilite desenvolver o potencial de comunicação e expressão embutido nessa linguagem (ÁVILA e SILVA, 2003, p. 76).

Em diversos momentos de sua existência a criança acaba tendo contato com a música, em seu período de escolaridade infantil. É utilizada em jogos, em brincadeiras, em comemorações, na aprendizagem de hábitos como “lavar as mãos”, “escovar os dentes” e outras coisas, como forma de inculcar esses valores nas crianças. Além disso, devemos lembrar que as crianças não se formam, enquanto seres humanos, apenas com aquilo que recebem no ambiente escolar. Elas já trazem consigo uma bagagem que deve ser aproveitada pelo professor. É a música uma das formas de contato com o universo adulto, via televisão, rádio, internet, que são mídias que estão presentes no cotidiano dos alunos, e com o tempo acabam criando um repertório inicial pra elas. O RCNEI (Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil) coloca que:

“O ambiente sonoro, assim como presença da música em diferentes e variadas situações do cotidiano fazem com que os bebês, e crianças iniciem seu processo de musicalização de forma intuitiva. Adultos cantam melodias curtas, cantigas de ninar, fazem brincadeiras cantadas, com rimas parlendas, reconhecendo o fascínio que tais jogos exercem”. (Brasil, 1998. p.51)

Algo que é preocupante nesse uso da música é o fato de que ela acaba sendo vista não como uma linguagem autônoma, mas apenas como uma forma de subsídio a outros conteúdos, por assim dizer, “mais importantes”. Quando uma criança aprende uma canção para dar bom dia aos

professores ou para preservar o meio ambiente, há preocupação apenas com o conteúdo verbal da mensagem, e não com a organização dos sons envolvidos na produção daquela música, o que faz com que a música seja passada para um plano secundário.

Weigel (1988) e Barreto (2000), afirmam que atividades musicais podem colaborar no desenvolvimento socioafetivo, psicomotor e cognitivo das crianças, do seguinte modo:

Socioafetivo: trabalhando musicalmente em grupo, a criança vê-se em pé de igualdade em relação às outras, se sentindo parte de um todo, e reconhecendo suas limitações, dificuldades, mas também seus pontos fortes, suas potencialidades. Também lhes serve como uma maneira de entender o mundo, de colocar para fora aquilo que pensam, a sua forma de interpretar a realidade, fazendo atividades que lhes proporcionam o deleite da diversão junto às outras crianças e como uma forma de se assegurar de sua identidade perante o mundo, ou seja, através do confronto amigável com as outras crianças, ela aprende a se reconhecer como um eu independente.

Psicomotor: fazer movimentos rítmicos como dança bater de palmas, intercalar falas (um grupo fala X, outro fala Y), tudo isso, quando feito de maneira ordenada, estimula o sistema psicomotor das crianças, lhes fornecendo meios para desenvolver suas capacidades de equilíbrio e coordenação, fomentando também seu senso rítmico e facilitando a liberação de sentimentos, fatores que, juntos, colaboram para a formação da personalidade da criança e para a execução de atividades complexas como a leitura e a escrita.

Linguístico Cognitivo: a criança naturalmente precisa de uma matéria bruta para lapidar e transformar em conhecimento, ainda que à sua maneira. Essa é uma característica básica dos seres humanos. Ela retirará esse material de que precisa a partir do ambiente, ou seja, das sensações e experiências pelas quais passará em seu cotidiano escolar, familiar etc. Sabendo disso, é necessário fazer com que ela receba os mais ricos estímulos externos, a fim de aumentar sua gama de possibilidades de desenvolvimentos no campo linguístico e cognitivo. A música lhes permite fazer isso através do canto, da imitação dos amigos, dos sons de animais, da percepção rítmica, harmônica e melódica dos sons organizados etc. Tudo isso permitirá a ela travar laços com o meio em que se encontra.

OS BENEFÍCIOS QUE A LUDICIDADE TRAZ PARA O DESENVOLVIMENTO INTEGRAL DA CRIANÇA

O presente capítulo tem por objetivo descrever as brincadeiras na Educação e sua contribuição para desenvolvimento integral das crianças. Visto que, as brincadeiras podem ofertar benefícios para todos os campos do desenvolvimento. Pois, brincar não significa apenas brincar, brincar é aprender e, com a ludicidade, as brincadeiras tendem a ser excelentes meios pedagógicos na Educação Infantil.

Fundamentando-se nas descrições do capítulo anterior, o presente capítulo descreve como tais características do desenvolvimento infantil estão presentes nas brincadeiras, e como essas brincadeiras podem contribuir para o desenvolvimento integral e significativo no decorrer da escolarização nos anos iniciais.

Segundo Vygotsky (2007) a reação da criança com as brincadeiras e com os brinquedos é essência natural da própria infância. Autor descreve que, ao brincar, a criança estabelece relações e reprodução do que ela observa em seu cotidiano. É por meio das brincadeiras que a criança se expressa em seus mais variados contextos: artísticos, sociais, afetivos e afins. Sobre a relação da criança com o brinquedo o autor descreve:

No brinquedo, a criança sempre se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além do seu comportamento diário; no brinquedo é como se ela fosse maior do que ela é na realidade. Como no foco de uma lente de aumento, o brinquedo contém todas as tendências do desenvolvimento sob forma condensada, sendo ele mesmo uma grande fonte de desenvolvimento. (VYGOTSKY, 2007, p.134).

Reafirmando sua teoria referente a importância da interação da criança com o meio, Vygotsky (destaca que as brincadeiras são os melhores momentos para a criança expor o que sente e as suas vontades. Nesses momentos, a criança pode expressar, até mesmo, suas vontades e desejos relacionado a carreira profissional: quando brinca de médico ou escolinha; além disso, a criança pode representar afeto pela família ou carência a mesma, isso pode ser notado pela observação quando a criança decide brincar de “mamãe e filhinha” (VYGOTSKY, 2007).

A Educação infantil é fase mais importante na formação do ser humano, e as brincadeiras nesta fase são indispensáveis. Conforme cita Pasqualini (2010, p. 185)

Para Vygotsky (2007) o ato de brincar precisa ser entendido como direito da criança, ademais, não só o brincar, mas o respeito pelo imaginário infantil. Considerando que nestas fases a criança está em constante aprendizagem com base no que ela vive, experimenta e observa. As vivências, principalmente, são fontes de grandes ensinamentos para a criança que, a partir daí, começa a consolidar suas perspectivas, opiniões e gostos pessoais.

Enquanto brinca, a criança organiza seu pensamento, sua linguagem e suas obrigações (respeitando seus limites). Por isso, é possível perceber que em cada brincadeira a criança assume um papel diferente com uma postura diferente, pois seu pensamento está em constante mudança, e essas mudanças se expressam nas brincadeiras, na maneira como a criança as organiza e as vivem (VYGOTSKY, 2007). Em concordância as ideias de Vygotsky (2007), Bettelheim, (1984) descreve que as brincadeiras entre as crianças não se refere a um simples ato espontâneo, pois em cada brincadeira ela assume um papel que lhe parece ser muito importante, algo que desperte a imaginação e realização da criança. Assim descreve Bettelheim,(1984):

Nenhuma criança brinca espontaneamente só para passar o tempo. Sua escolha é motivada por processos íntimos, desejos, problemas, ansiedades. O que está acontecendo com a mente da criança determina suas atividades lúdicas; brincar é sua linguagem secreta, que devemos respeitar mesmo se não a entendemos (BETTELHEIM, 1984, p. 105).

Em concordância as afirmações de Vygotsky (2007), Bettelheim (1984) ressalta que, de fato, as brincadeiras possuem significados íntimos em cada criança. Como citado anteriormente, ela expressa sua vontade, medos e desejos por meio de cada ato na brincadeira, em cada papel que ela assume enquanto brinca.

Além das contribuições emocionais, as brincadeiras também favorecem o desenvolvimento motor e sensorial: determinadas brincadeiras exigem da criança atenção e firmeza em seu equilíbrio, o que lhe favorece nos sentidos psicomotores (VYGOTSKY, 2007). Além disso, Oliveira (2010)

descreve as brincadeiras como uma fonte de grande conhecimento e estímulo intelectual da criança. A autora descreve a contribuição das brincadeiras de modo que:

Brincadeiras e jogos podem ser vistos como um grande laboratório, em que crianças e adolescentes experimentam novas formas de agir, de sentir e de pensar. Brincando, a criança busca se adaptar de forma ativa à realidade onde vive, mas também emite juízos de valor, inclusive sobre o que considera passível de melhora (OLIVEIRA, 2010, p. 26)

Percebe-se, assim, que brincar favorece a criança em seus diversos aspectos, suprimindo grande parte das expectativas de desenvolvimento tanto motor/físico, quanto intelectual e crítico.

Sommerhalder e Alves (2011) Descrevem que é importante observar a brincadeira das crianças na escola, principalmente quando a brincadeira não é dirigida, ou seja, livre. Isso porque, em concordância às outras descrições dos autores, as brincadeiras permitem que a criança se expresse, e que revele o que ela considera importante em sua vida. Até mesmo, a forma como ela configura o símbolo familiar.

Sobre o ambiente escolar e a importância do brincar, Grassi (2013) ressalta a importância da brinquedoteca. A brinquedoteca refere-se a um espaço criado especificamente para as brincadeiras, e estímulos lúdicos que favorecem um bom desenvolvimento das crianças.

Segundo Sant'anna e Nascimento (2011) As brincadeiras favorecem, até mesmo, a autoestima das crianças. Pois, por meio das brincadeiras, elas assumem papéis de prestígio considerado por elas.

Para Antunes (2004, p. 31).

No ato de brincar que toda criança se apropria da realidade imediata, atribuindo-lhe significado. Em outras palavras, jamais se brinca sem aprender e, caso insista em uma separação, esta série de organizar o que se busca ensinar, escolhendo brincadeiras adequadas para que melhor se aprende.

Dentre as brincadeiras na Educação Infantil, estão os jogos. Os jogos possibilitam uma amplificação do raciocínio lógico da organização do pensamento e da linguagem. Além disso, os jogos favorecem o comportamento das crianças mediante as regras, ao ganhar ou perder e, esperar a vez do outro (VYGOTSKY, 2007). Em conformidade as afirmações de Vygotsky, Kishimoto (1993, p.32) descreve:

Os jogos têm diversas origens e culturas que são transmitidas pelos diferentes jogos e formas de jogar. Este tem função de construir e desenvolver uma convivência entre as crianças estabelecendo regras, critérios e sentidos, possibilitando assim, um convívio mais social e democrático, porque “enquanto manifestação espontânea da cultura popular, os jogos tradicionais têm a função de perpetuar a cultura infantil e desenvolver formas de convivência social.

Fundamentando-se nas descrições dos autores presente neste capítulo, é possível notar o quão significante são as brincadeiras para o desenvolvimento infantil. Brincar, não é apenas brincar, é correlacionar ações reais às imaginativas. É desenvolver-se por meio dos “sonhos”. Tanto fisicamente, quanto psicologicamente, as brincadeiras podem auxiliar neste processo. Neste caso, cabe ao professor observar e adaptar sua metodologia utilizando-se do meio lúdico, especificamente as brincadeiras que podem contribuir para essa formação.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O brinquedo como suporte da brincadeira tem papel estimulante para a criança no momento da ação lúdica, permitindo a exploração do seu potencial criativo numa sequência de ações libertas e naturais em que a imaginação se apresenta como atração principal. Por meio do brinquedo a criança reinventa um mundo e libera as suas atividades e fantasias. Com o brincar, interagir e criar através do faz de conta explora os limites e aventuras que a levam para o encontro do seu próprio eu.

Os pressupostos teóricos fundamentados nesse capítulo tratam da concepção de jogo e brincadeira enquanto elementos fundamentais para o desenvolvimento da criança.

Brincando a criança ativa a imaginação e se autorrealiza. Os jogos pedagógicos e as brincadeiras podem facilitar o processo de ensino aprendizagem e ainda são prazerosos, interessantes e desafiantes. Os jogos e as brincadeiras são ótimos recursos didáticos ou estratégia de conhecimento.

Fazer arte é pesquisar-se internamente, procurando pelas essências que nos regem enquanto parte de um mundo globalizado, o que nos entrega a capacidade de desenvolver as percepções através dos sentidos e da mente, a imaginação, a criatividade, a observação que quebra o parâmetro imediatista que cerca nossas vidas atualmente, e o raciocínio lógico, que é fundamental para a convivência em sociedade e para a resolução de problemas complexos que surgem em nossa existência.

E, por todos esses motivos, e acrescido o fato de que a escola é o ambiente social oficial para a construção de cidadãos conscientes de seus atos, deveres e atitudes, faz-se essencial a apresentação sistematizada do mundo da arte e suas mais distintas facetas para as crianças: o mundo da literatura, o mundo da dança, o mundo da música, o mundo do teatro, entre tantos outros.

A educação lúdica, além de ajudar, influencia a formação do educando, propicia à criança muito benefício, pois proporciona a ela prazer, criatividade, coordenação motora que vai desencadeando seu aprendizado. Ela também contribui com o educador, pois através dela se pode educar com criatividade e responsabilidade, descobrindo maneiras interessantes para serem trabalhadas conforme a realidade do educando.

Através das atividades lúdicas desenvolvem-se várias habilidades, explorando e refletindo sobre a realidade, a cultura na qual se vive, incorporando e, ao mesmo tempo, questionando regras e papéis sociais. Pode-se dizer que as atividades lúdicas ultrapassam a realidade, transformando-a através da imaginação. Brincadeiras e jogos são elementos indispensáveis para que haja uma aprendizagem com divertimento, que proporcione prazer no ato de aprender, e que facilite as práticas pedagógicas em sala de aula.

Propõe-se, portanto aos educadores infantis, transformar o brincar em trabalho pedagógico para que experimentem, como mediadores, o verdadeiro significado da aprendizagem com desejo e prazer.

Não importa com quais brinquedos a criança brinca. O foco é o próprio ato do brincar que se torna significativo para a criança e possibilita que ela se torne um ser humano ativo na sociedade,

honesto, generoso, crítico e compromissado com seu mundo e com as gerações futuras.

É importante ressaltar que a contribuição do jogo e da brincadeira para o desenvolvimento da criança vai depender do conhecimento que o professor tenha de criança, da metodologia de cada jogo e brincadeira que for desenvolver e o desenvolvimento humano e suas limitações, sendo ao mesmo tempo propício a uma realização prazerosa e empática.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Marcos Teodorico Pinheiro de. **Jogos divertidos e brinquedos criativos**. Petrópolis: Vozes, 2004.

ANTUNES, Celso. **O jogo e a educação infantil: falar e dizer, olhar e ver, escutar e ouvir**. Fascículo 15. 2º ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2004.

ARIÈS, Philippe **História Social da Criança e da Família**. 2. ed. Rio de Janeiro: LTC, 1981.

BENJAMIN, Walter. **Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação**. São Paulo: Editora 34, 2002.

BRÉSCIA, Vera Lúcia Pessagno. **Educação Musical: bases psicológicas e ação preventiva**. São Paulo: Átomo, 2003.

BORGES, Cândida. **Música na idade média**. Disponível em: [<Cândida Borges>](#). Acesso 10 maio 2024.

CAGNETI, Sueli Souza de. **Livro que te quero livre**. Rio de Janeiro: Nórdica, 1996.

CATUNDA, Ricardo. **Brincar, criar, vivenciar na escola**. Rio de Janeiro: Sprint, 2005.

CUNHA, Nylse Helena Silva. **Brinquedoteca: um mergulho no brincar**. 2. ed. São Paulo: Maltese, 1994.

D'ÁVILA, Cristina. **Eclipse do lúdico**. Revista da FAEEBA – Educação e Contemporaneidade, Salvador, v. 15, n. 25, p. 1-272, jan./jun. 2007

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 28. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2003.

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e Técnicas de Pesquisa Social**. 6 ed. São Paulo: Atlas 2010.

JARDIM, Cláudia Santos. **Brincar: um campo de subjetivação na infância**. São Paulo: Annablume, 2003.

KISHIMOTO (org.), Tizuko Morchida. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.

MOREL, Y. P. **Educação e Ludicidade**. Disponível em: https://anhembi.blackboard.com/bb-cswebdav/institution/laureate/conteudos/educacao_ludicidade/ebook/educacao_ludicidade_1.pdf. Acesso 10 maio 2024

MORENO, L. A. **O lúdico e a contação de histórias na educação infantil**. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/cadernosdepesquisa/article/viewFile/1984-9851.2009v-10n97p228/11385>. Acesso 10 maio 2024

NEGRINE, Airton. **Aprendizagem e desenvolvimento infantil**. Porto Alegre: Propil, 1994.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. 2. e., Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

SANTOS, P. Santa Marli. **Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico**. Petrópolis, RJ: 2ª edição, Editora Vozes, 1995.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **O brincar na escola: Metodologia Lúdico vivencial, coletâneas de jogos, brinquedos e dinâmicas**. 2 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.

SCACHETTI, Ana Ligia; CAMILO, Camila. **Construtivismo na prática**. São Paulo, ago. 2015

VYGOTSKY, Lev Semynovich. **A Formação Social da Mente**. 6ª ed. São Paulo, SP. Martins Fontes Editora LTDA, 1998.