

A IMPORTÂNCIA DAS ATIVIDADES LÚDICAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

THE IMPORTANCE OF PLAYFUL ACTIVITIES IN EARLY CHILDHOOD EDUCATION

Mariana Aguiar Florencio ¹
Sérgio Nazário ²

RESUMO

A Educação Infantil representa a primeira etapa crucial da Educação Básica, conforme estabelece a legislação educacional brasileira. Nesse período, as crianças têm a oportunidade de aprender e se desenvolver por meio das experiências proporcionadas pelos educadores. Considerando a relevância dessa fase para o desenvolvimento integral das crianças, as atividades lúdicas emergem como ferramentas fundamentais para o trabalho pedagógico, sendo essencial sua integração ao cotidiano escolar. Este estudo destaca o crescente reconhecimento do valor do lúdico no âmbito educacional, decorrente da intrínseca relação entre jogos e brincadeiras com a história da infância. A reflexão sobre o significado do termo "lúdico" revela sua importância como elemento presente na cultura educacional global, como expresso por diversos estudiosos. Filósofos como Platão e Aristóteles reconheciam a importância do brinquedo e do jogo como instrumentos de aprendizagem e prazer, enquanto teóricos contemporâneos como Vygotsky e Piaget ressaltam sua relevância no desenvolvimento cognitivo e emocional das crianças. Portanto, este estudo tem como objetivo geral analisar a importância das atividades lúdicas na prática pedagógica da Educação Infantil, embasando-se em um conjunto diversificado de literatura. Será abordado um breve histórico do lúdico, refletindo sobre sua concepção atual e destacando seus benefícios no processo de ensino-aprendizagem. A pesquisa se concentrará especificamente nas atividades lúdicas na Educação Infantil, embasando-se em teorias de renomados estudiosos, como Vygotsky, Piaget, Rousseau, Froebel e Dewey, entre outros, que corroboram a importância do lúdico para a educação infantil.

Palavras-chave: Benefícios; Educação Infantil; Lúdico.

¹ Mestranda em Educação pela Integralize Corporation Educação, Licenciada em Matemática pela UNIFAI, Licenciada em Pedagogia pela UCESP, Especialista em Psicomotricidade, Educação e Aprendizagem e Educação Especial e Inclusiva, pela UNOESTE Tal – Contato: marianaaguiarflorencio@gmail.com

² Licenciatura em Pedagogia – Contato: nazariosergio2@gmail.com

ABSTRACT

Early Childhood Education represents the first crucial stage of Basic Education, as established by Brazilian educational legislation. During this period, children have the opportunity to learn and develop through the experiences provided by educators. Considering the relevance of this phase for the comprehensive development of children, playful activities emerge as fundamental tools for pedagogical work, making their integration into the school routine essential. This study highlights the growing recognition of the value of play within the educational realm, stemming from the intrinsic relationship between games and childhood history. Reflection on the meaning of the term "playful" reveals its importance as an element present in the global educational culture, as expressed by various scholars. Philosophers like Plato and Aristotle recognized the importance of toys and games as instruments of learning and pleasure, while contemporary theorists like Vygotsky and Piaget emphasize their relevance in the cognitive and emotional development of children. Therefore, this study aims to analyze the importance of playful activities in the pedagogical practice of Early Childhood Education, based on a diverse body of literature. A brief history of play will be addressed, reflecting on its current conception and highlighting its benefits in the teaching-learning process. The research will specifically focus on playful activities in Early Childhood Education, drawing on theories from renowned scholars such as Vygotsky, Piaget, Rousseau, Froebel, and Dewey, among others, who corroborate the importance of play for early childhood education.

Keywords: Benefits; Child education; Lúdico.

1. INTRODUÇÃO

A Educação Infantil é a primeira etapa da Educação Básica, conforme estabelece a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBEN 9394/1996). Nesta fase, a criança, ao ter acesso à escola, tem a oportunidade de aprender e se desenvolver por meio das experiências proporcionadas pelo professor.

Ao analisar a importância da Educação Infantil para o desenvolvimento integral da criança, percebe-se que as atividades lúdicas são ferramentas essenciais no trabalho pedagógico do professor. Essas atividades devem ser incorporadas ao cotidiano da prática docente, o que as torna um foco importante de estudo.

Observa-se que o trabalho com o lúdico tem ganhado crescente destaque no ambiente

educacional, assim como em outras esferas do conhecimento. Tal fenômeno despertou interesse pelo tema, uma vez que a história dos jogos e brincadeiras está intrinsecamente ligada à história da infância e da própria criança.

Destaca-se, ainda, que devido à sua contribuição para o desenvolvimento infantil, o termo "lúdico" tem despertado a curiosidade de diversos estudiosos renomados das mais variadas áreas do conhecimento. Assim, surge a questão: de que maneira as atividades lúdicas podem favorecer o desenvolvimento das crianças a Educação Infantil?

Dessa forma, a palavra "lúdico" tem um significado muito especial e relevante em muitas escolas, principalmente nas turmas de Educação Infantil. Segundo Rosamilha (1979, p.3), o termo 'lúdico' refere-se a atividades relacionadas a jogos, brinquedos e diversão.

"Jogo" corresponde ao latim *jocus*, italiano *gioco* e ao inglês *game*. O termo lúdico é expressão portuguesa originária do *ludus* latino, sinônimo de *jocus*. Assim como a palavra inglesa *play*, o termo alemão *spielen*, tem vários significados que são: jogar, brincar, representar e tocar. Todas essas palavras, inclusive a francesa *jouer*, correspondem ao jogar e brincar tão presente e comentadas nas escolas brasileiras no momento atual. (ROSAMILHA, 1979, p. 3)

Pode-se afirmar que os jogos e brinquedos têm desempenhado um papel significativo ao longo da história da humanidade, desde seus primórdios. No entanto, é importante notar que, inicialmente, não possuíam a mesma conotação que possuem hoje, pois eram vistos como elementos fúteis e dispensáveis na vida da criança, destinados unicamente à sua distração durante os momentos de lazer.

É dito que, nos primeiros estágios da educação, filósofos como Platão e Aristóteles empregavam o brinquedo e o jogo como ferramentas associadas ao aprendizado e ao prazer. Platão destacava a importância do aprendizado por meio da brincadeira, como um meio de substituir a violência e a repressão.

Como afirma Santos (1997, p.20), após valorizar as atividades lúdicas, ainda percebemos como uma atividade natural, espontânea e necessária a todas as crianças, tanto que o brincar é um direito da criança reconhecido em declarações, convenções e leis de nível mundial.

Para Vygotsky (1987), a aprendizagem e o desenvolvimento são processos intimamente

interligados, uma vez que as crianças agem com o ambiente físico e social em torno delas para ingerir informações de maneira construtiva. As crianças também aprendem a direcionar suas emoções, pois Piaget, o ato de brincar tem dimensão evolutiva; a idade da criança se manifesta de forma distinta em várias maneiras de diversão.

Nesse sentido, é importante destacar que, ao refletirmos sobre uma nova concepção de criança, infância e educação, as atividades lúdicas devem ser observadas com atenção e consideradas seriamente, uma vez que por muito tempo foram vistas apenas como passatempos e desnecessárias para o aprendizado infantil.

Diante desse contexto, o presente estudo tem como objetivo geral refletir sobre a importância da ludicidade como ferramenta na prática pedagógica para o desenvolvimento integral da criança na Educação Infantil, com base na literatura.

Assim, pretende-se, por meio deste estudo, traçar um breve histórico sobre o lúdico ao longo do tempo, refletir sobre a concepção atual de criança, infância e educação, e evidenciar os benefícios das atividades lúdicas para o processo de ensino-aprendizagem, uma vez que o professor contemporâneo necessita incorporar o lúdico à educação da criança.

O estudo será focado nas atividades lúdicas na Educação Infantil, buscando embasamento em teóricos como Vygotsky e Piaget, além de grandes nomes como Rousseau, Froebel e Dewey, entre outros, que corroboram a importância do lúdico para a educação infantil.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1. UM BREVE HISTÓRICO SOBRE O LÚDICO AO LONGO DOS TEMPOS

O lúdico tem sido assunto amplamente desenvolvido entre os professores da Educação Infantil, pela essência da infância ser o brincar e o brinquedo, possibilitando um trabalho pedagógico com a construção de conhecimentos, de aprendizagens e de desenvolvimento da

criança que brinca.

O brincar é indiferente de classe social, época de nascimento ou tradição, pois as brincadeiras fazem parte da vida da criança, pois brincando vivem em mundos de fantasias, em que o real e o imaginário se confundem.

Tendo em vista que, as atividades lúdicas são de extrema importância para a Educação Infantil, representando excelentes ferramentas para o processo de aprendizagem e desenvolvimento da criança, portanto faz-se necessário conhecer aspectos relevantes dessa história ao longo do tempo com base na literatura.

Segundo Antunes (2005, p.34) a cultura lúdica é uma ideia históricizada geneticamente, mas sua estadia nas sociedades, em outras palavras, em tempos e nações, foi conceitualizada de maneira diferente em cada um deles. Muitos conceitos valiosos são trazidos por vários autores sobre o ato lúdico: a questão da conceituação do jogo, brinquedo e brincadeira e a importância do brincar na vida infantil.

Diversos autores trazem contribuições preciosas em relação ao ato lúdico, tanto na questão da conceitualização dos termos jogo, brinquedo e brincadeira, como na relevância da importância do brincar na vida infantil.

Kishimoto (2003), conclui que a conceituação dos próprios termos implicava: “... Brinquedo será sempre entendido como objeto, suporte de brincadeira, brincadeira como a descrição de uma conduta estruturada, comumente regida por regras; jogo infantil para designar tanto o objeto e as regras do jogo da criança: brinquedo e brincadeiras.

Destaca-se que, a bíblia não apresenta muitas referências aos problemas e costumes sociais da época, mas expõe aos dias atuais, várias passagens a respeito do ludismo e da infância. Como afirma Rosamilha (1979, p.10), “no Livro de Zacarias (8,5)” encontramos a passagem: “as praças da cidade encher-se-ão de jovens e de crianças que brincarão em suas praças”.

Em “As Leis”, no livro VII, Platão destaca o valor do jogo educativo, mas só até a idade de 6 anos. Aristóteles por sua vez, sugeria o uso de jogos na educação da criança, como forma de imitar as atividades sérias desenvolvidas pelos adultos e prepará-la para a vida futura.

Segundo Antunes (2005, p.56) na Grécia antiga, Platão já dizia que os primeiros anos de

vida do ser humano deveriam ser ocupados por jogos”. Além disso, a autora ainda ressalta que “a partir do século XVI, os humanistas começaram a valorizar novamente o jogo educativo, percebendo a importância do processo lúdico na formação do ser humano.

Segundo Kishimoto (1998, p.15), a prática amplamente difundida que une o jogo aos primeiros estudos é justificada pela autora supracitada: “a prática aliar o jogo aos primeiros estudos parece justificar o nome “ludus” às escolas que ministravam instrução elementar – semelhante aos recintos destinados a espetáculos e exercícios para fortalecimento do corpo e da mente.

De acordo com os estudos de Rosamilha (1979) e Kishimoto (1998), somente a partir de Froebel, criador do jardim-de-infância, o jogo passou a fazer parte do currículo da educação infantil. Froebel, pedagogo alemão, influenciado pelas idéias de Pestalozzi e Rousseau, pregava uma pedagogia de ação e mais particularmente de jogo. Conforme Kishimoto (1998, p. 16), a imagem da criança como ser dotado de uma natureza distinta do adulto se fez com o século XVIII e que permitiu a criação e expansão de estabelecimentos para educar a infância, que culmina no século seguinte.

Como afirma Santos (1997, p.19),

Rousseau, no século XVIII, já se preocupava em dar uma nova conotação para a infância, mas suas ideias vieram a se firmar somente no início do século XX, quando psicólogos e pedagogos começam a considerar a criança como uma criatura especial com suas especificidades, características e necessidades próprias (SANTOS, 1997, p. 19).

Nesse sentido, vale ressaltar que, somente a partir dos afazeres de Comenius (1593), Rousseau (1712) e Pestalozzi (1746), renasceu um novo sentimento de infância, de criança e de jogo.

Com essa concepção idealista e protetora da infância, a criança ganhou um espaço maior para tentar conquistar o seu lugar na sociedade da época. Com isso, as novas propostas educativas tinham como elemento principal o brinquedo, pautadas por um trabalho, que deveria ser totalmente voltado para divertir as crianças.

Em 1657 Comenius já recomendava em sua obra, a prática de jogos para educação

infantil, devido ao seu valor formativo. Por sua vez, Pestalozzi e Rousseau acreditavam que a educação da criança não deveria ser um processo artificial e repressivo, mas sim um processo natural de acordo com o desenvolvimento mental de cada uma delas, considerando seus interesses e suas ideias inatas.

Pestalozzi desenvolveu seu trabalho pedagógico a partir da leitura do Emílio de Rousseau. Tentou-se de todas as formas, com muito esforço por em prática os princípios de Rousseau e Pestalozzi, mas o efeito não foi o destinado.

Devido à grande influência dos filósofos pedagogos como Friedrich Froebel, Maria Montessori e Ovide Declory, passaram a ser desenvolvidas diversas pesquisas sobre crianças pequenas, contribuindo de certa forma para o desenvolvimento da educação.

Esses filósofos são considerados pioneiros na área pedagógica, por romper com a educação verbal e tradicionalista na pré-escola da época, com uma proposta pautada pela educação sensorial, baseado no uso de jogos e materiais didáticos.

Segundo Kishimoto (1998, p.23), a criança brinca na escola, manipulando brinquedos para aprender conceitos e desenvolver habilidades. Jogos, música, arte e atividades ao ar livre fazem parte do programa diário, incluindo os dons e "ocupações froebelianas.

Nesse sentido, o jogo ganhou um outro caráter, pois passou a ser entendido como objeto e ação de brincar, caracterizado pela liberdade e espontaneidade, efetivando-se e fazendo parte da história da educação infantil.

As ideias de Froebel foram tão influentes que dominaram a educação infantil por 50 anos. No entanto, John Dewey e o movimento da Escola Nova transformaram essa tradição, reconhecendo a criança como um ser social com atividades espontâneas.

2.2. CONTRIBUIÇÕES DE PIAGET E VYGOTSKY SOBRE AS ATIVIDADES LÚDICAS

Para Piaget (1998), primeira forma de comunicação que a criança adquire é a linguagem

corporal, a linguagem das ações. É por meio do corpo que a criança se relaciona com o ambiente ao seu redor.

De acordo com a concepção piagetiana, o desenvolvimento infantil ocorre através do lúdico. A criança necessita brincar para se desenvolver, utilizando o jogo como uma maneira de se equilibrar com o mundo.

Para Vygotsky (1989), o brinquedo é algo que atende às necessidades da criança, funcionando como uma motivação para suas ações.

Em cada etapa do desenvolvimento, a criança tem desejos que não consegue satisfazer, o que a deixa tensa. Para aliviar essas tensões, a criança em idade escolar se envolve em um mundo de fantasia e imaginação, onde seus desejos impossíveis podem se tornar possíveis (VIGOTSKY, 1989).

Para Piaget (1989), a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, sendo por isso indispensáveis à prática educativa. As brincadeiras permitem a criança desenvolver a atenção melhorando até mesmo a expressão corporal.

Santos (1995, p.4), afirma que jogos, brinquedos e brincadeiras são elementos essenciais no universo infantil, uma vez que o ato de brincar é uma atividade presente na humanidade desde seus primórdios. Segundo Didonet (1994), o brincar precede a existência humana, pois os animais também brincam. No entanto, o ser humano, como um ser cultural, brinca de maneira distinta. Através do jogo, a criança mergulha em um ambiente lúdico onde a realidade possui um significado e uma simbologia específicos para os pequenos jogadores. (SANTOS, 1995, p.4)

Para Piaget, o jogo é essencial à vida da criança e reconhece três categorias de jogo, que são: jogo de exercício, jogo simbólico e jogo de regras.

Conforme esclarece Kishimoto (1998, p. 40),

Com o surgimento do jogo simbólico, a criança vai além da simples satisfação de manipular objetos. Ela começa a assimilar a realidade externa a si mesma, fazendo distorções ou adaptações. Além disso, o jogo simbólico é utilizado para alcançar satisfação fantasiosa, compensar frustrações, superar conflitos e realizar desejos. À medida que a criança envelhece, ela gradualmente se aproxima mais da realidade (KISHIMOTO, 1998, p. 40).

Como afirma Friedmann (1996, p. 26) faz-se necessário:

Compreender a concepção piagetiana sobre o jogo é fundamental esclarecer os

conceitos de acomodação e assimilação, os quais se manifestam em todas as fases do desenvolvimento, complementando-se para alcançar um equilíbrio crescente. A acomodação é o processo pelo qual a criança adapta seu estágio mental em resposta a estímulos externos, como realizar ações como sugar o dedo ou segurar e lançar objetos. Já a assimilação é o processo pelo qual a criança incorpora elementos do mundo externo aos seus próprios esquemas, relacionando ações repetidas (como sugar e segurar) a objetos e situações similares. Esses dois processos estão presentes em todas as atividades infantis, às vezes um predominando sobre o outro, enquanto em outras ocasiões eles se encontram em equilíbrio (FRIEDMANN, 1996, p. 26).

Huizinga (apud KISHIMOTO, 2003) abordando a natureza do jogo, este é descrito como um elemento cultural, sendo distinto das atividades dos animais e caracterizado por aspectos sociais específicos. Entre essas características estão o prazer demonstrado pelo jogador, a natureza não séria da ação, a liberdade de expressão e a separação do jogo das atividades cotidianas, além da presença de regras, a natureza fictícia ou representativa do jogo e a delimitação temporal e espacial das atividades lúdicas (KISHIMOTO, 2003 p.3-4).

De acordo com Vygotsky (1991, p. 117), no jogo, a criança se comporta de maneira além de suas ações habituais para sua idade, transcendendo seu comportamento cotidiano, parecendo ser mais avançada do que é na realidade.

Conforme afirmado por Rego (2002, p. 82), quando a criança brinca de lojinha e assume os papéis de vendedora ou cliente, ela tende a imitar de perto o comportamento observado em vendedores e clientes no contexto social.

Para Vygotsky, o faz-de-conta significa a atividade lúdica primordial da criança, porque ela expressa e entende todo seu ambiente sociocultural. Ele dá ênfase à brincadeira de faz-de-conta, por ela exercer um papel proeminente quando a criança encena a ficção empregando regras de conduta socialmente constituídas.

Segundo Vygotsky (1991, p. 117), a criança cresce principalmente por meio do brincar. É somente dessa maneira que essa atividade pode ser vista como fundamental para moldar o desenvolvimento infantil.

Nesse sentido, a brincadeira é considerada como fonte de desenvolvimento, porque cria o que se chama de Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP).

De acordo com Maluf (2008), as atividades lúdicas oferecem diversos benefícios,

incluindo a assimilação de valores, a aquisição de comportamentos, o desenvolvimento de várias áreas do conhecimento, o aprimoramento de habilidades e a promoção da socialização.

Algumas autoras descrevem sobre a importância da brinquedoteca como espaço essencial para garantir o brincar da criança. A brinquedoteca deve ser vista como ponto de encontro da brincadeira de “faz-de-conta”, da dramatização, da construção, da solução de problemas, da socialização e da vontade de inventar.

Como afirma Friedmann (1996, p. 42),

As brinquedotecas representam um esforço dedicado à proteção da infância, fornecendo elementos essenciais para o desenvolvimento saudável da mente e da inteligência das crianças. Elas não são apenas locais para acessar brinquedos; são também uma expressão de uma filosofia educacional que valoriza o respeito pela individualidade da criança e suas potencialidades que necessitam de espaço para se expressarem. (FRIEDMANN, 1996, p. 42).

De acordo com Rodrigues (2000, p.27),

Quando todas as crianças, sem exceção, têm a oportunidade de brincar em espaços diversos, com uma variedade de brinquedos, interagir com outras crianças de diferentes idades, explorar o desconhecido, criar e manipular brinquedos, desafiar seus próprios limites e estabelecer regras, elas estão alcançando o principal objetivo: tornar-se mais conscientes de si mesmas e se desenvolverem como indivíduos mais inteligentes e sociáveis (RODRIGUES, 2000, p. 27).

Friedmann (1996, p. 41), reconhece como os objetivos da brinquedoteca os seguintes:

Promover a valorização dos brinquedos e atividades criativas e lúdicas; Facilitar o acesso a uma variedade de brinquedos; Disponibilizar empréstimo de brinquedos; Orientar sobre a adequação e utilização dos brinquedos; Estimular o desenvolvimento integral das crianças; Enriquecer os laços familiares; Cultivar hábitos de responsabilidade e colaboração; Criar condições para que as crianças brinquem de forma espontânea; Estimular o interesse por formas alternativas de entretenimento cultural, reduzindo as lacunas entre as gerações; Estabelecer um espaço de convívio que promova interações naturais e livres de preconceitos; Fomentar relações que respeitem as preferências das crianças e garantam seus direitos; Permitir que as crianças experimentem jogos antes de adquiri-los; Facilitar encontros para aqueles que apreciam trocas afetivas, brincadeiras e convívio descontraído; Separar o valor lúdico do brinquedo de seu valor financeiro ou afetivo, ensinando às crianças que não é necessário possuir exclusivamente, mas sim compartilhar; Proporcionar oportunidades para que as crianças interajam com adultos de maneira agradável e desprovida de formalidades típicas de ambientes escolares ou institucionais (FRIEDMANN, 1996, p.41).

Santos (1997) vem alertar sobre as contribuições mais importantes que comprovam a

importância do jogo e do brinquedo como fator do desenvolvimento infantil. São eles:

As atividades lúdicas promovem a capacidade de enfrentar desafios, pois contribuem para a construção de uma autoimagem positiva; Além disso, essas atividades favorecem o desenvolvimento completo da criança, permitindo que ela cresça emocionalmente, interaja socialmente e exercite suas habilidades cognitivas; Os brinquedos e jogos são elementos culturais que auxiliam na integração da criança à sociedade; O ato de brincar é uma necessidade fundamental, tão vital quanto a alimentação, saúde, educação e demais aspectos do desenvolvimento infantil; Brincar auxilia no crescimento físico, emocional, intelectual e social da criança, pois através das atividades lúdicas ela elabora conceitos, estabelece conexões mentais, desenvolve habilidades de comunicação verbal e não verbal, fortalece sua capacidade de interagir socialmente, reduz comportamentos agressivos, se integra ao meio social e constrói sua própria compreensão do mundo; O jogo desempenha um papel crucial na promoção da saúde física e mental; O jogo simbólico proporciona à criança a oportunidade de experimentar aspectos do mundo adulto, facilitando a transição entre a realidade e a imaginação (SANTOS, 1997, p.20).

De acordo com Antunes (2002, p.37), “o jogo representa um utensílio pedagógico que leva ao docente a qualidade de condutor, mediador e avaliador da aprendizagem”.

Através da brincadeira, as crianças reconstróem o mundo ao seu redor, reimaginando eventos não com o objetivo de alterá-los ou contestá-los, mas para torná-los compreensíveis de acordo com sua capacidade de entendimento e suas emoções. Nesse processo, dois tipos de filtros são aplicados: o cognitivo e o afetivo. Enquanto algo pode ser compreendido cognitivamente, pode não ser aceito ou integrado emocionalmente. O brinquedo e o jogo auxiliam na transição desses conteúdos do plano cognitivo para o afetivo (DIDONET, 1996, p. 3).

Conforme Maranhão (2004, p. 90), “a criança não pode deixar de criar, de brincar, de ser natural em suas brincadeiras, pois se isso acontecer, perde o sentido a educação através das atividades lúdicas”.

Segundo Didonet (1996, p.3), “criança forma-se num processo de jogo, de interação lúdica com as outras pessoas, com os objetos, com os animais, com os fatos. Até estes, antes de serem “a dura realidade”, são a maleável matéria de seu brinquedo.”

Como afirma Maranhão (2004, p.92), “utilizar o jogo como instrumento educacional e curricular é descobrir uma importante fonte de aprendizagem e de desenvolvimento infantil”.

Conforme Rego (1995, p.115), o papel do professor é de suma importância no processo de educação, já que atua como um mediador que facilita a interação entre a criança e o grupo de alunos, bem como entre as crianças e os materiais de aprendizagem.

Salienta-se que o aspecto lúdico desempenha um papel crucial no desenvolvimento infantil, servindo como um dos meios pelos quais a criança explora sua cultura e molda sua identidade, enquanto aprimora suas habilidades mentais.

Segundo Teixeira (1995), há várias razões pelas quais os educadores recorrem às atividades lúdicas como uma ferramenta no processo de ensino-aprendizagem: tais atividades correspondem a um impulso natural na criança, satisfazendo uma necessidade intrínseca, pois a natureza humana possui uma inclinação para o lúdico; o elemento lúdico é caracterizado por dois componentes essenciais: prazer e esforço espontâneo.

Diante do exposto, as atividades lúdicas merecem todo espaço no cotidiano escolar, pois oportuniza a criança a construir seus próprios conceitos, a criar estratégias, a desenvolver a criticidade e a criatividade, assim bem como a confiar em si mesma. Essas atividades abrem diferentes caminhos para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil.

Quando o professor promove a utilização das diversas brincadeiras no cotidiano escolar, desperta o prazer pelo brincar e as crianças brincando criam, inventam situações, interagem, pois o brincar é essencial ao desenvolvimento humano, por isso a criança precisa ter esse direito garantido enquanto sujeito ativo, interativo, como instrumento indispensável a vida de todas elas. Brincadeira é coisa séria.

2.3. A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NOS ANOS INICIAIS DA EDUCAÇÃO DA CRIANÇA DENTRO E FORA DA ESCOLA.

Brincadeiras simbólicas ou de faz de conta desempenham um papel fundamental na imaginação das crianças, permitindo uma abordagem não tradicional do mundo. Elas estimulam a autonomia, a criatividade, a exploração de significados e a expressão de diferentes sentidos. Além disso, contribuem para o desenvolvimento da capacidade das crianças de imaginar e representar, integrando-se com outras formas de expressão. Essas atividades lúdicas são,

também, ferramentas valiosas para a assimilação das normas sociais.

Enquanto brinca, a criança envolve afeto, coordenação motora, linguagem, percepção, representação, memória e outras funções cognitivas de forma profundamente conectada. O ato de brincar promove o equilíbrio emocional da criança e auxilia no processo de assimilação de símbolos sociais. Isso cria as condições para uma significativa transformação na consciência infantil, já que demanda formas mais complexas de interação das crianças com o mundo. Essa transformação ocorre principalmente devido às características das brincadeiras.

Ao se envolver em brincadeiras, a criança pequena desenvolve habilidades emergentes, como a capacidade de representar o mundo ao seu redor. Durante as brincadeiras, a criança passa a compreender as propriedades dos objetos, seu funcionamento, os elementos da natureza e os eventos sociais. A atividade lúdica possibilita a construção de novas formas de agir e maneiras inéditas de organizar os elementos do ambiente. Os objetos manipulados durante a brincadeira são utilizados simbolicamente, como substitutos para outros itens, por meio de gestos imitativos que reproduzem posturas, expressões e falas presentes no ambiente da criança.

Por vezes, a criança pode realizar apenas um gesto sem utilizar algum objeto específico, como simular estar penteando o cabelo ou dizer "já me penteei" sem concluir uma ação observável. Ao imitar os outros, as crianças precisam captar os modelos em suas características básicas e percebê-los em sua fluidez perceptivo-postural.

As interações entre crianças durante as brincadeiras no campo interpessoal levam-nas a representar situações de forma mais abstrata, confrontando suas zonas de desenvolvimento proximal, como mencionado por Vygotsky. Esse processo resulta na construção de novas estruturas autorreguladoras de ação, ou seja, maneiras pessoais historicamente desenvolvidas de pensar, sentir, memorizar, mover-se e gesticular.

A ação criativa requer imaginação, que se desenvolve principalmente através da brincadeira simbólica e permanece ao longo da vida. A imaginação está intimamente ligada às emoções. Enquanto as imagens fantasiosas são construídas a partir da realidade e do estado interior do indivíduo, os sentimentos e alegrias provocados pelos personagens imaginários podem trazer emoção.

A experiência alimenta a imaginação, resultando em avanços científicos, criações artísticas, sistemas políticos e relações interpessoais.

2.4. A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL

Os jogos desempenham um papel crucial no desenvolvimento infantil, sendo uma ferramenta pedagógica amplamente utilizada em creches e pré-escolas. Diversas abordagens educacionais defendem o uso de brincadeiras como método essencial para promover a aprendizagem e o crescimento das crianças. Segundo Kishimoto (2010), o jogo infantil cria uma ponte entre fantasia e realidade, bem como entre experiência e imaginação, o que reforça seu uso como metodologia na educação infantil.

No entanto, alguns educadores cometem equívocos ao implementar essas metodologias. Alguns adotam uma visão excessivamente espontânea e romântica da educação, acreditando que o aprendizado depende apenas de impulsos internos e proporcionando relaxamento sem fomentar inovações (KRAMER, 2006). Outros restringem a brincadeira a um ambiente estritamente controlado por adultos, limitando seu potencial educativo (OLIVEIRA, 2012).

Contrariamente a essas abordagens, o jogo é uma atividade essencial que está diretamente relacionada ao desenvolvimento das crianças dentro de um contexto cultural específico. Através das brincadeiras, as crianças desenvolvem processos psicológicos fundamentais, como memória, expressão através de diferentes linguagens, representação do mundo por meio de imagens, capacidade de adotar diferentes perspectivas e ajustar argumentos durante interações sociais (VYGOTSKY, 2007). Além disso, a brincadeira proporciona momentos de prazer, emoção e afeto compartilhados com os colegas.

Para que essas brincadeiras sejam efetivas, muitas vezes são necessários suportes externos, como interações ritualísticas, diversos objetos e brinquedos organizados em cenários temáticos, como casinhas de boneca, hospitais ou escolas, que incluem tanto temas quanto regras

(WAJSKOP, 1995). Dessa forma, os professores podem planejar espaços que incentivem a estruturação de jogos de faz de conta em atividades específicas, promovendo a participação de meninos e meninas para combater estereótipos de gênero.

Esses jogos de faz de conta permitem que as crianças desenvolvam habilidades e conhecimentos, com o suporte do professor auxiliando-as a se colocar em papéis e agir de acordo com suas características (FRANCO, 2011). Em ambientes organizados para explorar diversos temas imaginários, é possível estimular a imaginação, expressão corporal dramática, representações da vida cotidiana e do fantástico. Além disso, as atividades podem desenvolver habilidades de argumentação e cálculo, promovendo diversas competências (MONTEIRO, 2015).

Para as crianças menores, brincadeiras manipulativas com foco na estimulação sensorial permitem a exploração do ambiente. Para as mais velhas, jogos motores, exploratórios, simbólicos ou educativos (como jogos de mesa) podem ser sugeridos, visando à aprendizagem, incluindo áreas como a matemática (ARAÚJO, 2017).

É importante organizar as atividades de forma que as crianças possam circular por diferentes ambientes e se envolver em variados tipos de jogos. Nesse contexto, o professor assume o papel de observador, acompanhando a riqueza das interações infantis. Por exemplo, um professor pode usar a representação de um avião ou um desenho de uma ponte feito por uma criança para incentivar a turma a criar uma história e assumir papéis nela (WAJSKOP, 1995).

Outros podem supervisionar dramatizações, ajudando as crianças a elaborarem enredos mais complexos, baseados em contos infantis ou de fadas, aperfeiçoando a caracterização de personagens em termos de postura, voz, roupas, cenários e cenas (OLIVEIRA, 2012).

A intervenção do professor deve ser baseada numa análise das situações de jogo criadas pelas crianças, considerando tanto o conteúdo (temas, personagens, clima emocional) quanto os aspectos externos ou formais (regras, uso de materiais, organização do espaço, desempenho dos papéis). Quando o professor percebe que uma criança está pronta para enfrentar novos desafios, ele pode intervir nas regras do jogo, tornando-as mais complexas; por exemplo, solicitando que a criança ande com um pé só, como se estivesse machucada (FRANCO, 2011).

Em cada fase do desenvolvimento, alguns tipos de jogos são mais adequados. Jogos expressivos e corporais são ideais para bebês, enquanto jogos de manipulação e faz-de-conta são desafiadores para crianças de 2 a 6 anos. Brincadeiras tradicionais também são apreciadas e benéficas para o aprendizado em diferentes idades, mesmo que os bebês apenas observem e imitem os movimentos através de gestos corporais (MONTEIRO, 2015).

3. CONCLUSÃO

Mediante os estudos, conclui-se que, o direito de brincar sempre existiu em diferentes contextos sociais e históricos. Com a contribuição de estudiosos como Comenius, Rousseau, Pestalozzi, Froebel, Montessori, Declory, Dewey e outros grandes nomes foi possível reconhecer o direito de infância da criança para brincar.

Apesar de todo o tempo, que a criança levou para ser reconhecida como ser social, atualmente deve-se oportunizar a ela vivenciar esse direito tão importante para o seu crescimento, pois representa um avanço muito especial no que diz respeito à concepção de infância, de criança e de educação.

Os jogos e as brincadeiras devem ser atividades fundamentais no cotidiano da criança, porque elas conseguem desenvolver a criança em seus diversos aspectos cognitivos, afetivos, psicomotores e sociais.

Diante disso, os estudos desenvolvidos acerca do lúdico comprovam que a criança da Educação infantil deve beneficiar-se das atividades lúdicas, pois elas representam um avanço no seu desenvolvimento integral, portanto significa aprendizagem.

Desta forma, o professor não pode ignorar essas atividades, desconsiderando-as como se fossem meros passatempos ou tapa buraco. Os jogos e as brincadeiras precisam fazer parte do cotidiano escolar, porque representam um excelente instrumento ou uma ferramenta pedagógica para trabalhar nos diferentes espaços e diferentes situações.

Os estudos de Piaget e Vygotsky comprovam a relevância dessa ferramenta para o desenvolvimento infantil.

A inserção das atividades lúdicas no cotidiano escolar é algo muito importante, pois representa um sinal de mudança e um avanço na prática pedagógica do professor, que estará utilizando essas atividades pensando na aprendizagem e no desenvolvimento da criança.

Qualquer tipo de conteúdo escolar pode ser trabalhado pelo professor em diferentes espaços através de jogos e brincadeiras, de forma que a criança consiga resgatar aprendizagem de maneira prazerosa.

Quando o professor utiliza as atividades lúdicas em sua metodologia, acaba criando um clima propício ao aprendizado, porque há maior interação entre professor-alunos e alunos-alunos. Nesse ambiente surge uma relação muito forte entre os diferentes participantes, que o torna cada vez mais agradável, porque todos são convidados a participar.

Além disso, nesse momento o professor passa a ser o mediador entre a Zona de Desenvolvimento Real e a Zona de Desenvolvimento Potencial, conforme defende Vygotsky.

O brincar é essencial para a formação integral da criança. É impossível existir brincadeira sem criança ou vice-versa, por isso que a história do brincar se confunde com a história da infância.

Nesse sentido, do ponto de vista do professor, a atividade lúdica deve ser um dos eixos da organização do trabalho pedagógico, não apenas porque a criança do mundo atual está isolada em sua moradia em frente à televisão ou conectada à Internet, ou até mesmo cercada de outros compromissos, mas pelo valor que essa atividade tem para o processo de construção do conhecimento, para o desenvolvimento infantil e para a descoberta do mundo em meio às brincadeiras.

4. REFERÊNCIAS

ANTUNES, Celso. **Jogos para estimulação das Múltiplas Inteligências**. Petrópolis: Vozes, 1998.

ARAÚJO, S. R. **Jogos educativos e sua importância no ensino infantil**. Revista de Educação Infantil, 2017.

ARAÚJO, Vânia Carvalho. **O jogo no contexto da educação psicomotora**. Ed. Cortez.

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

BRASIL. Educação infantil no Brasil: Situação atual / MEC. Secretaria de Educação Fundamental. Departamento de Políticas Educacionais. Coordenação Geral de Educação Infantil. Brasília: MEC/SEF/DPE/EDI, 1994. 44p.

DIDONET, V. Artigo: **O Direito de Brincar**. Jornal do Alfabetizador. Porto Alegre: Kuarup, 1996.

FRANCO, M. A. R. **O brincar na educação infantil**. São Paulo: Cortez, 2011.

FRIEDMANN, Adriana. **A arte de brincar**. Petrópolis: Vozes, 2004.

_____. **Brincar: crescer e aprender - O resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 1996.

_____. **O Direito de Brincar**. A brinquedoteca. São Paulo: Scritta, 1996.

KISHIMOTO, M. Tizuko. **Bruner e a brincadeira**. In: O brincar e suas teorias. São Paulo: pioneira, 1998.

_____. **O jogo e a Educação Infantil**. Pioneira Thomson Learning. São Paulo, 2003.p. 01-11.

KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2010.

KISHIMOTO, Tisuko Morchida. **Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação**. Petrópolis: RJ: Vozes, 1993.

_____. **O jogo e a educação infantil**. SP: pioneira, 1994.

KRAMER, S. **A infância e sua singularidade: um ensaio sobre a educação infantil**. São Paulo: Editora Ática, 2006.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **Brincar Prazer e Aprendizado**. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2003.

MARANHÃO, Diva. **Ensinar brincando – A aprendizagem pode ser uma grande brincadeira**.

Rio de Janeiro: Wak, 2005.

MONTEIRO, R. B. **Brincadeiras e jogos na educação infantil**. Rio de Janeiro: Vozes, 2015.

MOYLES, Janet R. **Só Brincar?** O papel do brincar na educação infantil. Porto Alegre: Artmed, 2002.

OLIVEIRA, Marta Kohl de. **VYGOTSKY - Aprendizado e desenvolvimento: Um processo sócio-histórico**. São Paulo: Scipione, 2003.

OLIVEIRA, Z. **A formação do educador infantil: novos referenciais**. Campinas: Papirus, 2012.

OLIVEIRA, Zilma de Moraes Ramos de. **Educação Infantil: fundamentos e métodos**. —7. Ed—São Paulo: Cortez, 2011. - (Coleção Docência em Formação) – A brincadeira e o desenvolvimento da imaginação e da criatividade / O jogo como recurso privilegiado de desenvolvimento da criança pequena.

PIAGET, Jean. **A formação do Símbolo na Criança**. Rio de Janeiro: Editora José Olympio, 1971.

PIAGET, Jean. **A psicologia da criança**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.

PIAGET, Jean. **Para Onde Vai a Educação?** Rio de Janeiro: José Olympio, 1984.

REGO, Teresa Cristina. **Vygotsky: Uma perspectiva histórico-cultural de Educação**. Petrópolis: Vozes, 2002.

_____. **As raízes histórico-sociais do desenvolvimento humano e a questão da mediação simbólica**. In: Vygotsky: uma perspectiva histórico-cultural da educação. Petrópolis, RJ: Vozes, 1995.

RODRIGUES, Rejane Penna. **Brincalhão: Uma brinquedoteca itinerante**. Petrópolis, RJ. Vozes, 2000.

ROSA, S. S. **Brincar, conhecer, ensinar**. São Paulo: Cortez, 1998.

ROSAMILHA, N. **Psicologia do jogo e aprendizagem infantil**. São Paulo: Pioneira, 1979.

SANTOS, Santa Marly Pires dos. **O lúdico na formação do educador**. Petrópolis: Vozes, 1997.

_____. **Brinquedoteca: sucata vira brinquedo**. Porto Alegre: Artes médicas, 1995

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

VYGOTSKY, Lev. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

WAJSKOP, G. **A educação infantil na creche e na pré-escola**. São Paulo: Moderna, 1995.