
O LÚDICO A PARTIR DA QUESTÃO DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

THE PLAYFUL FROM THE QUESTION OF GAMES AND PLAY IN EARLY CHILDHOOD EDUCATION

Mariana Pereira da Silva ⁵⁷
Thaynan Santos Rodrigues ⁵⁸
Gilson Xavier de Azevedo ⁵⁹

RESUMO

O objetivo desta pesquisa é investigar a importância dos Jogos e brincadeiras na Educação Infantil por meio do lúdico para o desenvolvimento de crianças nessa fase. O presente assunto surgiu durante os estágios de pedagogia do curso em que estou matriculada. indaga-se: que fatores contribuem para que os jogos e brincadeiras sejam trabalhados de forma lúdica na educação infantil? Aventa-se por hipótese que o lúdico é parte elementar da vida da criança. A metodologia adotada é a do estudo exploratório de caráter bibliográfico. Aponta-se por resultado a ampliação do debate entorno do tema.

Palavras-chave: Jogos. Brincadeiras. Lúdico.

ABSTRACT

The objective of this research is to investigate the importance of Games and Play in Early Childhood Education through playfulness for the development of children in this phase. This subject arose during the pedagogy stages of the course in which I am enrolled. it is asked: what factors contribute for games and play to be worked in a playful way in early childhood education? It is hypothesized that playfulness is an elementary part of the child's life. The methodology adopted is that of an exploratory study of a bibliographic character. As a result, the expansion of the debate around the theme is pointed out.

Key-words: Games. Pranks. Ludic.

INTRODUÇÃO

Jogos e brincadeiras na Educação Infantil são partes fundamentais da aprendizagem e do desenvolvimento da criança, momento em que ela exercita os seus direitos e estabelece contato com as áreas de sua vida, tornando-se o protagonista de seu desenvolvimento. O lúdico é uma parte fundamental da aprendizagem da criança é por meio da ludicidade que os educandos interagem com outros colegas e também com o docente, como também desenvolvem sua vivência com o meio social existente.

⁵⁷ Graduando em Pedagogia pela UEG UAB CEAR 2021 (mariana85739147@gmail.com).

⁵⁸ Graduanda em Pedagogia pela UEG UAB CEAR 2021 (thaycat32@gmail.com).

⁵⁹ (Orientador) Graduado em Filosofia pela FAEME (2007), Ph.D. em Educação pela PUC GO (2020) (gilson.azevedo@ueg.br).

A escolha do tema foi devido a esse assunto figurar como de fundamental relevância quanto ao desenvolvimento da criança na fase da Educação Infantil, pois irá propiciar uma relação confiável de adaptação ao ambiente físico, de forma lúdica e prazerosa, possibilitando um excelente equilíbrio, que será refletido em toda sua vida escolar e cotidiana.

O Lúdico como proposta pedagógica visa, abrir caminhos para a construção do conhecimento e do saber na fase da Educação Infantil. São instrumentos como jogos, brincadeiras e brinquedos que auxiliam no desenvolvimento da criança.

Assim, o tema, Jogos e brincadeiras na Educação Infantil: o lúdico, surgiu mediante a observação e regência no Estágio Supervisionado em Educação Infantil I e II, visto que, a sua utilização tem grande importância no processo educativo. Com base nestas observações, percebe que alguns educadores usam os jogos e as brincadeiras de modo descontextualizado, sem a ludicidade, por isso, alguns educandos não conseguem fazer uma relação entre os conteúdos e projetos trabalhados.

Nesse sentido, indaga-se: que fatores contribuem para que os jogos e as brincadeiras sejam trabalhados de forma lúdica na Educação Infantil? Os professores estão preparados a incentivar os seus educandos a desenvolverem a sua criatividade por meio das brincadeiras e jogos? Como o Lúdico pode ajudar no desenvolvimento da criança que tem dificuldade em aprender?

Em busca da resposta desses questionamentos, tem como objetivo geral investigar a partir da visão dos docentes a utilização dos jogos e as brincadeiras no processo de ensino aprendizagem na Educação Infantil. Para tanto, tem como objetivos específicos descreverem a importância do lúdico nessa etapa de ensino como instrumento de interação e produção de saberes; compreender como os educadores estão utilizando o lúdico em sala de aula como prática educativa.

Para a produção dessa monografia adotou-se a revisão bibliográfica e análise qualitativa por meio de pesquisas em livros, revistas pedagógicas e consultas em sites, relacionados ao assunto. O primeiro tópico faz uma breve contextualização sobre o conceito de infância na antiguidade e nos dias atuais considerando a concepção e todo a sua evolução, pois a infância mudou ao longo do tempo com toda sua formação histórica, social e cultural. O segundo tópico traz como tema o significado de lúdico e sua importância para o aprendizado na Educação Infantil. O terceiro tópico aborda a importância das práticas das brincadeiras para o desenvolvimento da criança por meio do lúdico e uma análise/reflexiva sobre os principais resultados encontrados na pesquisa.

1 CONCEPÇÃO DE CRIANÇA

Para entender o conceito atual de infância, é importante considerar que tal conceito se modificou e evoluiu positivamente ao longo do tempo e depende de sua formação histórica, social e cultural. Quando se começa a pensar, planeja-se estudar a emergência do conceito de infância e suas mudanças ao longo do tempo na história da infância. A partir do estabelecimento de diferentes relações, a criança como indivíduo percorre a história do ser humano que recebe diferentes tratamentos.

A infância tem sofrido um processo análogo de ocultação, ao longo dos séculos. Isso porquê a infância nos séculos anteriores era vista como um reflexo da vida adulta, ou seja, não era como nos dias de hoje. Historicamente a criança é vista socialmente como um “conjunto de sistemas estruturados de crenças, teorias e ideias” (SARMENTO, 2007, p. 26), ocultando a realidade social e cultural das crianças na complexidade de sua existência.

Toda a história da infância foi marcada por um obscurecimento ao longo de muitos séculos. Foi a partir das pesquisas realizadas pelo historiador francês Philippe Ariès, que esse assunto passa a ser indagado, levando em conta o período entre o século XII ao XVII, fase em que as crianças eram vistas como adultos em miniaturas e isso surgia a partir dos sete anos de idade, na qual as crianças eram inseridas nos cumprimentos de atividades coletivas dentro de suas respectivas famílias.

Segundo Ariès (1981 apud ROCHA, 2002) é possível verificar que a criança é vista como instrumento de manipulação ideológica do adulto, e a partir do momento em que mostra independência física, logo entra no mundo adulto. Essa criança não vivenciou a fase da infância estabelecida pela sociedade atual. Outro fator importante é que sua socialização na Idade Média não era controlada pela família, e a educação era garantida pelo aprendizado por meio de tarefas realizadas com adultos.

De acordo com Ariès (1981) percebe-se que do século XII ao XVII a criança era aquela que não podia falar, um ser praticamente sem significação para a sociedade, ou seja, um ser que não tem razão e que sua própria história é contada pelas concepções dos adultos, pois só o adulto era considerado indivíduo que pensava e que sempre tinha razão. Mais adiante no século XVIII, acontecem algumas mudanças no que diz respeito aos cuidados com as crianças, as mulheres teriam que cuidar melhor dos seus filhos, tendo que começar a educá-los dentro de suas próprias famílias, criando assim, uma relação maior entre pais e filhos, surgindo os sentimentos de infância, o que Ariès denomina de sentimentos de “paparicação e apego”.

O primeiro sentimento da infância – caracterizado pela “paparicação” ou “paparicos” – surgiu no meio familiar, na companhia das crianças. O segundo, ao contrário, proveio de uma fonte exterior à família: dos eclesiásticos raros, até o século XVI, e de um maior número de moralizador no século XVII, preocupados com a disciplina e a racionalidade dos costumes. (ARIÉS, 2006, p. 104).

Segundo Ariés (1981), princípio de infância foi uma modificação histórica que surgiu apenas por volta do século XIII e a mesma estava ligada à ideia de dependência e economia, pois o adulto é quem cuida e alimenta, depois de uma longa evolução onde realmente a infância se estabeleceu.

O sentimento de infância, a atenção à moralidade e à pedagogia, o comportamento no meio social são conceitos que surgiram na modernidade, o que nos faz acreditar na existência de todo o processo histórico até que a sociedade passe a dar importância à infância. A particularidade das crianças não será reconhecida ou praticada por todas, pois devido às suas condições econômicas, sociais e culturais, nem todas as crianças vivem sua infância de maneira equilibrada. Assim, do final do século XVI ao século XVII, à medida que os costumes começaram a mudar, como o modo de vestir, a atenção à educação e o interesse pelas crianças, os sinais do desenvolvimento dos sentimentos infantis tornaram-se cada vez mais importantes.

Na antiguidade, o espaço da Educação Infantil era visto como uma pequena assistência para a criança que não tinham um lugar para ficar, enquanto os pais trabalhavam. Assim, elas cresciam acreditando que isso poderia ser reproduzido, logo, era normal que uma criança começasse a trabalhar com 10 anos de idade, assim, aniquilando uma fase tão importante para o seu desenvolvimento.

Por volta do século passado, a criança era vista como um adulto em miniatura, não existia o direito à infância para a criança, apesar de a criança sempre existir, mas nem sempre tinha o direito a infância. Durante a Idade Moderna foi constatada a ausência da consciência da concepção de infância, e neste mesmo período acontece um processo de análise da infância como um tempo designado à vida adulta, que construía o meio social da criança. “O estudo das concepções da infância teve análises de fatores heterogêneos que as geram, sob a forma de imagens sociais da infância é indispensável a reflexão de um olhar não ofuscado “pela luz que emana das concepções implícitas e tácitas sobre a infância” (SARMENTO, 2007, p. 29).

As concepções de infância existentes na Modernidade Ocidental foram modificadas, principalmente por conta do capitalismo e pela criação da escola pública e, em meados do século XVII e XVIII essas mudanças aconteciam profundamente na sociedade em que: “constitui o período histórico em que a moderna ideia da infância se cristaliza definitivamente,

assumindo um caráter distintivo e constituindo-se como uma forte referência de um grupo humano”. (SARMENTO, 2007, p. 28).

Quem também conseguiu conquistar grande destaque como um dos maiores defensores das atividades lúdicas, foi São Tomás de Aquino, que, no século XIII, defendia o brincar como necessário para o desenvolvimento humano. Existem autores, que nem a Fröebel (1913), que fora o precursor da escola infantil, ou seja, que deu início nas brincadeiras para o desenvolvimento infantil dentro de sala e isso entrou dentro da base comum curricular.

Dentro do exposto, ocorreu a distinção da criança em relação ao adulto e o destaque da importância da infância para o desenvolvimento do homem em suas necessidades e em seu período histórico. Logo, foi possível entender a importância do papel do professor dentro dessa perspectiva. Pois só assim seria possível que os pais entendessem que a infância precisaria ser vivida dentro da sua real forma.

Diversas imagens sociais da infância foram vistas ao longo da evolução da humanidade, como a da criança imanente que é a ideia do desenvolvimento da criança numa possibilidade de aquisição da razão e da experiência relativo a teoria de John Locke.

Segundo Sarmiento (2007) ele reitera que, segundo a concepção Lockiana, a criança é uma “tábua rasa”, podendo ser moldada e submetida na infância dar uma atenção às disposições e motivações infantis, nesse sentido às concepções de desenvolvimentos só vão florescer séculos mais tarde. Mas existe outra concepção Piagetiana, em que o estabelecimento da ligação cotidiana dos adultos com as crianças sofre um processo de maturação desenvolvido por estádios, por meio de apontamentos oriundos da Psicologia do Desenvolvimento.

Ainda de acordo com Sarmiento (2007): “A psicologia do desenvolvimento não é apenas responsável pela constituição de uma reflexividade institucional sobre a infância, mas também pela proposta de uma norma de constituição do conhecimento científico sobre as crianças por meio do recurso de medição do desenvolvimento natural da criança”. (SARMENTO, 2007, p. 32).

A infância não é a idade em que a criança ainda não fala, a criança tem a sua linguagem e a forma de se comunicar, ou seja, de certa forma ela consegue entender e passar suas informações, que obviamente são diversas, gestuais, corporais, verbais, desde bebês.

A partir do início do século XX, histórias de lutas, avanços, retrocessos, movimentos cívicos em relação a diversos contextos sociais e históricos, a infância também esteve em fase de restrição de direitos políticos na modernidade ocidental em que, “[...] ao longo dos séculos XIX e XX, multiplicam-se as propostas e as ações dirigidas às crianças, na legislação, nas políticas públicas, na educação e na saúde, no mercado, etc.” (KUHLMANN, 2004, p. 18).

Por conta do processo industrial foi observado que houve de certa forma uma preocupação em relação à infância da criança pobre e a sua educação, com isso as iniciativas institucionais construíram um volume significativo de fontes que favoreceram inúmeras pesquisas sobre a história da assistência à criança pobre.

1.1 Contexto histórico

Quando se entende sobre jogos e brincadeiras e sobre como agregam à Educação Infantil, não tem como fazer isso sem uma abordagem histórica. Com isso, é preciso enfatizar que mesmo antes dos relatos, já existiram jogos e brincadeiras na antiguidade, a fim de ajudar no processo de ensino-aprendizagem.

Logo, Kishimoto (2002), notou o quanto era fundamental falar do jogo e da brincadeira na educação. No século XIX, o ensino de línguas era mostrado pelo desenvolvimento do comércio e pela ampliação desses meios, assim, os jogos para o ensino de línguas eram de forma lúdica.

O lúdico faz parte da existência humana desde os povos primitivos. Para entender o conceito de lúdico torna-se necessário remeter à sua etimologia, que vem do latim “ludos”, que significa jogos e diversão. O lúdico está relacionado às atividades de entretenimento, brincadeiras e jogos que proporcionam prazer. A partir da década de cinquenta, começaram a surgir vários estudos sobre os jogos e quais seriam as ferramentas que poderiam auxiliar na aprendizagem desses educandos. Sabe-se que é preciso entender a importância de aplicar esses jogos para formação desses educandos, a fim de ajudar no seu desenvolvimento, tanto social, quanto cognitivo, o que só traz benefícios.

De acordo com MOTA (2017 apud ALMEIDA 1994, p. 07): “Platão (427-348 A.C), discípulo de Sócrates e mestre de Aristóteles, afirmava que toda a educação da criança deveria ser desenvolvida por meio de jogos educativos e brincadeiras. Sua ênfase nas atividades lúdicas era ampliada a partir dos conceitos morais na formação de valores. Platão aconselha utilizar a brincadeira na educação das crianças e não a violência, incentivando e descobrindo a tendência natural da criança”.

Há índices que mostram que o lúdico é utilizado na antiguidade por alguns povos como fenícios e os egípcios. Criptogramas e Escritas foram deixadas pelos povos egípcios, gregos e romanos, nessa época os jogos já mostravam aspectos culturais de alguns povos, esses povos deixaram uma grande história composta de atividades lúdicas, como bonecos e animais feitos de barro. Pode-se dizer que diversos jogos da época poderiam auxiliar na coordenação motora.

MOTA (2017, p. 11 apud DANTAS, 1998, p. 111) diferencia brincar de jogar: “Na tradução francesa (jouer) e na inglesa (play). Brincar é a forma mais livre e individual e anterior a jogar que é uma conduta social que supõe regras. Brincar é a forma mais livre e individual que designa as formas mais primitivas de exercício funcional como a lalação [...]. O termo lúdico abrange os dois: a atividade individual e livre e a coletiva e regrada”.

O lúdico tem como positividade levar a compreensão de maneira fácil a criança e estimula a criatividade no geral. O lúdico é muito importante no processo de aprendizagem na Educação Infantil, e um recurso fundamental nessa fase.

Segundo Mota (2017), o lúdico é um recurso para diferenciar e tornar prazeroso o aprendizado; é um instrumento para fazer com que a educação escolar da criança não seja algo maçante para a mesma. As brincadeiras e os jogos que contribuem para o desenvolvimento da autoestima da criança, podem ser o começo para se trabalhar a ludicidade. Muitos pedagogos todavia, têm receio do trabalhar aprendizagens lúdicas por não terem uma intimidade com a rotina escolar, geralmente é a primeira vez que a criança fica longe da família por um período de tempo muito grande e ainda é cercada por pessoas que nunca viu na vida então tudo isso causa esse receio na criança.

Quando o educador entende a importância de seu papel e quando se aplica o lúdico como é afirmado por (MOTA, 2017, p. 18): “[...] ele entendeu todo o resto. O efeito educativo da brincadeira infantil, do qual as crianças não veem com responsabilidade, assim, elas aprendem bem mais rápido e ali naquele momento inicia-se mais do que uma fase, talvez uma vida melhor para este pequeno indivíduo”.

O efeito educativo quando bem trabalhado, consegue de maneira fácil mostrar o que o educando precisa para se concentrar mais nas aulas. Por isso a ludicidade existe, é compreendida pelos educadores, mas entanto, quando não é bem trabalhada, acaba prejudicando o desenvolvimento da criança, gerando pequenos problemas que mais tarde podem se tornar um grande desafio para os professores. “É preciso resgatar os jogos, as atividades de recreação, tanto com suas manifestações verbais como não verbais, para que a linguagem verbal e social possa se transformar em um verdadeiro instrumento educacional”. (LUCENA; CORIA-SABINI, 2004, p. 6).

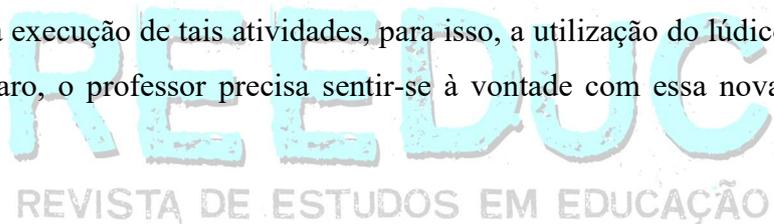
“O efeito educativo da brincadeira infantil, na qual as crianças se sentem ligadas por toda uma rede de regras complexas ao mesmo tempo aprendem a subordinar-se a regras a essas regras como a subordinar a elas o comportamento das outras e a agir nos limites rigorosos traçados pelas condições da brincadeira”. (VIGOSTSKI, 1934, p. 263).

Assim, observando os estudos de Vigostski, entende-se que uso de atividades lúdicas tem uma grande contribuição para que haja de forma agradável a aquisição do saber. Pois assim o educador irá assimilar as regras dos jogos de acordo com a idade e a percepção de cada criança. “A brincadeira, que referimos como melhor mecanismo educativo do instinto, é a melhor forma de organização do comportamento emocional”. (VIGOSTSKI, 1934, p. 147).

Vygotsky (1984) é em nossa contemporaneidade um dos principais teóricos que defendem o uso do lúdico no processo de ensino-aprendizagem. Segundo o teórico: é imensa a influência do brincar do desenvolvimento de uma criança.

Nas brincadeiras, as crianças transformam os conhecimentos que já possuíam anteriormente em conceitos gerais com os quais brinca. Brincar contribui para a interiorização de determinados modelos dos adultos, no âmbito de grupos sociais diversos (BRASIL, 1998). “Os jogos são constituídos de regras, estratégias e motivação para brincar. Os jogos também servem para competições, entretenimento, lazer e disputa entre profissionais da área”. (MOTA, 2017, p. 68).

Ao observar a linha raciocínio de Vygotsky, é importante que o professor tenha motivação para a execução de tais atividades, para isso, a utilização do lúdico precisa ser bem apresentada e claro, o professor precisa sentir-se à vontade com essa nova metodologia de ensino.



1.2 A Ludicidade para a aprendizagem infantil

No mundo atual é mais simples observar quais jogos e brincadeiras podem ser utilizados como suporte didático para as aulas durante a alfabetização infantil, mas nem sempre foi assim. Com a ajuda da tecnologia, hoje escolher as brincadeiras se tornou mais fácil e o custo bem menor, mas se a análise for há um século, nota-se uma diferença enorme.

As atividades lúdicas como jogos e brincadeiras, são atividades bastante utilizadas pelos educadores (as) nas salas de aula, esses recursos representam muito mais do que um momento lúdico, é um momento no qual que é trabalhada a possibilidade de conhecer e experimentar situações novas, compartilhar experiências, bem como se a criança se sentir preparadas para superar grandes desafios.

É por meio das brincadeiras que as crianças demonstram seus sentimentos, aprendem que existem regras que devem ser respeitadas, se colocam no lugar do outro e expõem as relações do seu dia a dia. Os jogos e as brincadeiras permitem que o educador (a) trabalhe com abstrato e o concreto, permite várias formas de as crianças realizarem certas atividades, corroborando para um aprendizado mais significativo.

Muito se fala em melhorar educação básica no Brasil, mas para que isso possa acontecer, esses projetos precisam sair da teoria, quanto ao que se diz respeito a educação, ainda há muito chão pela frente, no entanto, existem muitos educadores que não querem esperar para que isso venha acontecer, então, eles mesmos procuram por si só, maneiras de melhorar a experiência do educando-escola.

Nesse sentido, entende-se que: “O ensino de maneira lúdica tem um papel elementar no desenvolvimento da criança, já que a aprendizagem passa de ato puramente transmissor a ato transformador em ludicidade, denotando-se, portanto, em jogo”. (CARVALHO, 1992, p. 28). Já Santos (2002, p. 41) afirma que, “[...] a ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. Ou seja, não é apenas brincadeira, é ensino, é educação”.

Segundo (WAJSKOP, 2009), muitos educadores ainda não entenderam, ou não querem entender o quanto é importante o brincar dentro de sala de aula, levando assim, uma experiência mais assertiva para os seus educandos, porque além de aprender, eles também conseguem se divertir, o que conseqüentemente faz com que eles fixem o conteúdo com maior facilidade.

Wajskop enfatiza que o ensino lúdico é de extrema importância e que todo educador deveria valorizar mais essa metodologia de ensino tão antiga, mas também fundamental para o desenvolvimento desses educandos. Ou seja, quanto mais a ludicidade for aplicada durante a vida escolar, menos antissociais eles vão se tornar, tendo em vista que essa aplicabilidade é justamente para aprimorar a forma com que eles veem o mundo.

A criança, quando envolvida dentro das aulas em que é aplicada a ludicidade, começa a imaginar como agiria nessa ou naquela situação, em como vai fazer essa ou aquela coisa, dando mais uma vez ênfase na real importância da aplicabilidade de jogos e brincadeiras na Educação Infantil.

“Ludicidade é a forma da criança aprender e se desenvolver, de se apropriar da cultura que a cerca de forma prazerosa, para que desperte o seu interesse. Para tanto, as atividades lúdicas não devem ser impostas, se assim for, perde sua principal característica, a liberdade de escolha, e o propósito de uma atividade baseada em seu interesse”. (PORTELA et. al apud BROUGÈRE, 2010 p.10).

Assim, buscou-se abordar nesse tópico a questão do lúdico na perspectiva histórica e pedagógica, assunto esse que se conecta com o que será trabalhado a seguir.

2 O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Neste capítulo será apresentado o significado de lúdico e sua importância para o aprendizado na Educação Infantil.

2.1 O significado do lúdico

Ao certo não se tem conhecimento de quando se compreendeu a ludicidade nos homens, mas determinados autores creem que este fato tenha procedência em períodos pré-históricos, quando o homem ainda era nômade.

Sendo assim presentemente, o lúdico é uma expressão criada no vocabulário corrente da língua portuguesa, mas, a mesma direção não é apurada em outras línguas, que ignoram este termo, também não se fala de seus significados. Embora de ser um termo volte e meio empregado em nossa língua, à concepção dos seus significados muitas vezes se estabelece um ponto meio que confuso. Como observa Valter Bracht (2003), o lúdico é um termo largamente usado nos estudos a propósito de o lazer no Brasil. Chama a atenção do autor não somente a recorrência da declaração “lúdico” na produção que tematiza o lazer, como ainda a falta de preocupações em precisar o significado com que se usa essa expressão.

Para muitos autores o lúdico apresenta sua linhagem na palavra latina "ludus" que quer dizer "jogo". Se entendesse confinado a sua origem, o termo lúdico estaria se referindo somente ao jogar, ao brincar, ao movimento espontâneo. Mas o lúdico passou a ser reconhecido como linha essencial de psicofisiologia do comportamento humano. De modo que a sua significação deixou de ser o simples sinônimo de jogo. As decorrências da precisão lúdica ultrapassaram as definições do brincar espontâneo. (ALMEIDA, 2006).

Para muitos “A palavra ‘lúdico’ significa brincar, nesse brincar estão incluídos os jogos, brincadeiras e brinquedos”. “O lúdico é fundamental para a educação e o desenvolvimento infantil”. O “jogo educativo introduz conteúdos escolares e habilidades a serem adquiridas por meio da ação lúdica.” (SILVA, 2001)

Para se apresentar ainda mais importância do termo lúdico, pode-se trazer as palavras de Ronca que diz:

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

O Lúdico deste modo proporciona importâncias específicas para todas as etapas da vida humana. Portanto, na idade infantil e na adolescência a finalidade é fundamentalmente pedagógica. A criança, e mesmo o adolescente, opõem uma aversão à escola e ao ensino, porque acima de tudo ela não é lúdica, não é prazerosa. (NEVES, 2006).

Conforme Brunhs, na vida diária o lúdico é idealizado do seguinte modo:

Em seu sentido primeiro, vida cotidiana diz respeito às coisas que ocorrem na sucessão de todos os dias. Refere-se, portanto, ao que é habitual, corriqueiro, comum. Talvez, por isso, se construam algumas vezes em torno dela associações com aspectos de pouca ou nenhuma importância, inscrito no que é banal, pura trivialidade. Algo semelhante parece acontecer com as práticas lúdicas, não raro encaradas como contraponto de seriedade, reino de tudo que é inútil, improdutivo, vazio. Coisas para entreter quem não tem mais o que fazer (BRUNHS, 1997, p. 11).

Já no entendimento de Leila Pinto (1995, p. 20), o lúdico é analisado, como experiência excepcional do lazer que materializa conhecimento cultural, movimentada pelos anseios de quem joga e coroada pelo prazer. Para a autora, realizar-se o lúdico é “reconstruir relações interpessoais, conhecimentos corporais, climas, temporalidades e energias; é reencontrar consigo mesmo, com o que gosta e espera [...]”.

São ressaltados, por Maurício Roberto da Silva (2001) , liberdade, gratuidade, criatividade, fantasia e mistério, como valores ontológicos e éticos do lúdico. Na essência do sistema de produção capitalista, o lúdico que é visto como jogo, brincadeira e criação contínua é a sua própria negação, uma vez que se objeta à racionalidade produtiva. Na pesquisa alcançada com meninos e meninas que trabalham nos canaviais de Pernambuco, o autor pontua o modo de subversão e de contravenção da ordem desenvolvidos por meio de ações lúdicas. Essa transgressão “necessita ser compreendida como um caminho cultural e probabilidade real de construção de graus mais avançados de fazer política, história e cultura.” (2001, p. 18)

Deste modo o autor acima distingue que o lúdico não é somente uma “entidade divina e metafísica, um reino da fantasia, dotado somente da força transgressora [...]” (p.16). Além de conter todos os valores mencionados, contêm ainda uma relação dialética entre harmonia e conflito, dor e encanto, alienação e emancipação.

Conforme descreve Santin (1994, p. 87):

O lúdico e a ludicidade só serão compreendidos no seu acontecer. O lúdico se parece a uma sinfonia: ela necessita ser executada para ser vivida. Não é uma ideia intelectualizada que nos dá a compreensão da sinfonia. Ela não foi criada para se tornar conceito, mas para ser vivenciada mediante sua execução. O ato lúdico coloca-se na mesma esteira e, ainda, com uma grande diferença. Ele não precisa de partitura. Cada ato lúdico é novo e original, jamais repetido.

A ludicidade é marcada por José Alfredo Debortoli (2002) como uma das grandezas da linguagem humana, probabilidade de demonstração do sujeito criador que se torna apropriado de produzir significado à sua existência, ressignificar e modificar o mundo. Baseado em Solange Jobim e Souza, o autor marca que a linguagem vai além da fala: é declaração, é capacidade de tornar-se narrador. Dessa forma, a ludicidade é uma probabilidade e uma capacidade de se brincar com a realidade, ressignificando o mundo.

Deste modo para Packer (1994), brincar é uma atividade prática, “na qual a criança estabelece e modifica seu mundo, renegociando e redefinindo a realidade [...] uma edificação da realidade e a produção de um mundo, com a mudança do tempo e do lugar em que ele pode ocorrer”. A participação da criança nesta atividade “demanda um senso de realidade dividido do que é verdadeiro ou falso certo ou errado”.

Pelo desvendado, são diversas as explicações a propósito de o lúdico. Mas, entre as abordagens prováveis, parece-me acertada a inclusão do lúdico como uma forma de demonstração humana, ou seja, como linguagem.

REEDUC
REVISTA DE ESTUDOS EM EDUCAÇÃO

2.2 Importância do lúdico na aprendizagem

A compreensão de educação é percebida, aqui, como prática social, deste modo, constitutiva e constituinte das relações sociais mais vastas, a partir de encontros e métodos em disputa que demonstram distintas percepções de homem, mundo e sociedade. Para resultado desta apreciação, a educação é percebida como procedimento extenso de socialização da cultura, de acordo com a história determinado pelo homem, e a escola, como locus privilegiado de produção e assimilação do saber, cujas políticas, gestão e processos se estabelecem, coletivamente ou não, em prol dos fins de formação. Sendo assim, políticas educacionais efetivamente aludem o envolvimento e o empenho de desiguais atores, incluindo gestores e professores ligados aos diversos sistemas de ensino. (CURY, 2002).

Nos grupos sociais, a brincadeira é aplicada como atividade essencial ao desenvolvimento infantil. De acordo com a história, ela como lúdico sempre foi presente na Educação Infantil, importante grau de ensino que a escola deu passe livre, aberto à ação, habilidade criadora, novidade por parte dos seus atores principais. (BRANCO, 2005)

Nas asseverações de Valsiner (1998) e de Pedrosa (2000), a criança é um sujeito ativo da co-construção cultural, garantindo que a geração de sua cultura, venha a ultrapassar a dos adultos. Nesta perspectiva, torna-se necessário olhar a brincadeira, além do conceito de apenas brincar ou fazer de conta. Tem despertado interesse de pesquisadores e profissionais que atuam com a Educação Infantil, lembrando a importância dada por Bateson, quando se refere aos processos de metacomunicação, por meio dos quais as crianças se comunicam entre si, indicando se uma interação deve ser interpretada como “luta” - fisionomia séria, sem sorriso, ou “brincadeira” - sorriso, gargalhadas, gritinhos de alegria.

O lúdico para Kishimoto (2000) é o melhor apoio para a educação e para o desenvolvimento infantil como um todo, por meio do uso de jogos de assimilação, seriação, categorização e coordenação.

Walter Benjamin (2002) igualmente historiou a propósito de a importância dos jogos lúdicos para a educação. Para ele pelo meio dos jogos consegue-se passar diferentes conceitos e normas, além de ensinar a criança a suportar sentimento de perda, fúria, angústia, etc. e a torna mais compreensiva. Dependendo do jogo, ainda é possível desenvolver a coordenação motora, o entendimento e outras aptidões, além é claro da afetividade.

Seria importante, por outro aspecto, considerar que os desafios do século XXI têm a ver bem mais com a saúde mental do que com a saúde intelectual. Por isso, a formação da auto-estima, a segurança pessoal, a confiança nos demais, a tolerância com o diferente a si mesmo, a capacidade de assumir desafios e riscos, será forjada nas primeiras experiências educativas com adultos e com outras crianças que representa a educação precoce.

É essencial que todos os pais e responsáveis pelas suas crianças tragam consciência de que a atividade lúdica na educação traz muita importância para o desenvolvimento do mesmo. O conhecimento passado para a criança na ludicidade trás para ela inúmeras contribuições para sua vida pessoal, como a demonstração das suas emoções, a maneira como interatua com seus colegas, seu comportamento físico motor, seu estágio de desenvolvimento, seu grau linguístico, e seu desenvolvimento moral.

Já o desenvolvimento pessoal funda-se em um método de auto descoberta, onde cada qual tende a tomar consciência do que sabe fazer e do que tem dificuldade, como pode potencializar aquilo que faz bem e conviver, ou diminuir, com afeitos daquilo que tem menos capacidades. O procedimento de comparação pode ser doloroso, entretanto é eficaz e, às vezes, fatal. Entretanto, atividade lúdica pode ajeitar este processo de comparação de forma amena, divertida e em um clima de camaradagem. Quando a criança joga, ela compreende suas probabilidades e a dos companheiros. (DHOME, 2003, p. 76).

No campo da educação, teóricos como Chateau (1979), Vial (1981) e Alain (1986) (apud KISHIMOTO, 2003), marcam bem o valor do jogo e brincadeiras infantil como solução para educar e desenvolver a criança desde que reverenciadas as características da atividade lúdica. Esta atividade vem sendo trabalhada para auxiliar a criança no seu desenvolvimento, é uma ajuda para seu desenvolvimento como pessoa. Onde se propaga sua vontade e sua emoção, olhando para o lado do lúdico ele ajuda a criança a todo tempo. A criança tem que vivenciar o lúdico na sua infância, necessita passar por este estágio, na sua vida como baseamento no seu futuro. De crescimento, educação que só vem a colaborar de forma positiva para sua vida social como cidadão.

O modo de brincar das crianças é um fator de desenvolvimento da alfabetização. O brincar das crianças não é apenas uma diversão, o brincar deve ser encarado como o trabalho dos jovens, onde eles exploram o mundo de si mesmos, adquirem novas habilidades, enfim, o brincar proporciona boas oportunidades para aprender, usar e praticar a alfabetização. Os jogos imaginativos envolvendo "faz de conta" é essencial para que se produza aprendizagem:

À medida que as crianças crescem, esse tipo de brincadeira torna-se cada vez mais social, envolvendo outras pessoas e uma ampla variedade de objetos. Os enredos das histórias tornam-se mais complexos, desdobrando-se em ambientes bem coordenados, e os papéis e temas tornam-se mais criativos e incomuns. (PAPALIA, 2000, p. 200).

De acordo com Grandó (2001), ao analisar o comportamento de uma criança enquanto joga, pode-se compreender o quanto ela desenvolve sua aptidão de fazer perguntas, de procurar desiguais saídas, de repensar circunstâncias, de avaliar suas atitudes, organizar estratégias, achar e reestruturar novas relações, arriscar soluções e depurá-las, enfim, decidir problemas. Por isso, é imprescindíveis a intervenção e uma constante mediação pedagógica para que o jogo ajude na construção do conhecimento. No entanto, ainda, é preciso atentar para que a forma de intervir não diminua a motivação e a colaboração entre os educandos, consentindo que eles tomem decisões por si mesmos, ampliando, deste modo, a sua autonomia intelectual e social.

A atitude de usar os brinquedos e jogos de forma educacional com os fins pedagógicos leva os utensílios até as crianças no sentido de ensino aprendizagem e o desenvolvimento infantil. O brinquedo exerce uma função de grande importância para desenvolvê-la com a

criança, permitindo à ação, afetuosa, a edificação, representações mentais a manipulação com o brinquedo o desempenho de ações, e as trocas nas interações. O jogo considera inúmeras representações que a criança apresenta como alternativa de aprendizado que vem colaborar com o conhecimento e a desenvoltura da criança na sua educação lúdica infantil. Deste modo para a função lúdica na educação: o brinquedo propicia divertimento, distração e até desagrado, quando selecionado voluntariamente a função educacional, o brinquedo ensina qualquer coisa que complete o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo. O brincar e jogar é dotado de natureza livre típica de uns processos educacionais. Como aglomerar dentro da mesma circunstância o brincar e o educar. Essa é a especificidade do brinquedo educacional. (KISHIMOTO, 2003).

3 JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Aborda-se nesse tópico a questão das práticas e brincadeiras para o desenvolvimento da criança por meio do lúdico. Vale recordar em um tempo não tão distante que as crianças dispunham de um lugar na rua para ouvirem história brincarem enquanto eram assistidas pelos avós, pais e vizinhos. Além do que, as crianças passavam a maior parte do tempo nessas brincadeiras de rua, desenvolvendo sistema motor, extravasavam energia com atividades como: pular corda, pique-pega, jogo da pedrinha e muitos outros.

A esse respeito, Böhm afirma que ele mesmo “[...] se recorda de jogos, brinquedos e brincadeiras que fizeram parte de nossa infância, [...] quando se criavam regras, tanto individuais quanto coletivas, memórias que fazem parte das narrativas lembradas e repassadas para nossos filhos, sobrinhos e afilhados.” (BÖHM, 2015).

Para Suzuki et al. (2012), as famílias nos dias de hoje estão cada vez mais ocupadas com sua jornada de trabalho, sendo assim, não tem muito tempo para o lazer com os filhos e acompanhar as atividades escolares deles, delegando tudo à escola. Nota-se que: “Atualmente, em muitas famílias as mulheres que são as responsáveis pelo seu sustento dos filhos, a vida econômica tornou-se altamente instável e os valores morais passaram a ser transitórios. Com total ausência de seus progenitores, promove-se a escola como responsável direta de educar seus filhos; os pais suprem suas necessidades básicas, mas tornam-se completamente ausentes, como sistema não cumprem sua função”. (BITENCOURT e MACEDO, 2017, p. 7).

Suzuki et al. (2012) completa que as crianças passaram a ter como companhia televisão e os computadores que ofertam vários jogos viciantes. Com a Constituição Federal (CF) de 1988, surge o direito da criança, e os direitos delas são reconhecidos pela Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) - Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990, no capítulo IV. Art. 53. A

criança e o adolescente têm direito à educação, visando ao pleno desenvolvimento de sua pessoa, preparo para o exercício da cidadania e qualificação para o trabalho, assegurando-se lhes:

I - Igualdade de condições para o acesso e permanência na escola;

II - Direito de ser respeitado por seus educadores;

III - Direito de contestar critérios avaliativos, podendo recorrer às instâncias escolares superiores;

IV - Direito de organização e participação em entidades estudantis;

V - Acesso à escola pública e gratuita, próxima de sua residência, garantindo-se vagas no mesmo estabelecimento a irmãos que frequentem a mesma etapa ou ciclo de ensino da educação básica. (Redação dada pela Lei nº 13.845, de 2019).

A respeito do que fora citado, para Mota (2017), a criança tem o direito de brincar, pois irá experienciar momentos divertidos, que lhe proporcionarão conhecimento e interação ao seu desenvolvimento/aprendizado, acumulando experiências para desenvolver seu sistema motor.

De acordo com Suzuki et al. (2012), os professores ainda pressupõem que as brincadeiras e jogos são coisas de criança, e se recusam a se interagir com eles nas brincadeiras ficando apenas observando seus discentes para que não venham a se machucar.

Segundo Bitencourt e Macedo (2017), a escola vem sofrendo constantes mudanças em relação ao ensino, devido à falta de preparos dos docentes, a dificuldade do aprendizado da criança e os pais que não ajudam nas atividades escolares dos seus filhos.

3.1 O desenvolvimento da criança por meio dos jogos e as brincadeiras na sala de aula

Na Educação Infantil, é muito importante ressaltar que as crianças aprendem por meio da experiência com objetos, experiências diferentes com situações, não esquecendo as recompensas e punições, contribuem para essa formação.

Eles também aprendem por imitação, lembre-se que a criança repete muitas coisas que os adultos fazem e, assim o aprendizado ocorre por meio da aprendizagem compartilhada.

Friedmann (1996, p. 56) afirma que “[...] é necessário prestar especial atenção ao jogo, porque as crianças têm o prazer de realizar tarefas por meio de brincadeiras. E quando isso acontece a experimentar o mundo imaginário e, portanto, se afasta da sua vida habitual”.

Jogando na escola é diferente de jogar em outro lugar, que na escola há uma intencionalidade em relação à aprendizagem da criança e envolvendo todos os professores.

O período do desenvolvimento da criança destacado nesta pesquisa, que é o pré-operacional, assume há três características: o egocentrismo, a centralização e animismo. Essas três fases definem o desenvolvimento de cada criança. A primeira característica é quando todo o interesse está voltado para si mesmo, no segundo a criança aspira a ser o centro das atenções e, finalmente, a ideia de dar alma as coisas inanimadas (animismo) como conversar com brinquedos.

Pode ser considerado como o desenvolvimento mais complexo, pois é nessa fase que a criança interage com seus colegas desenvolvendo suas partes físico que por sua vez estão ligadas às habilidades motoras, e finalmente desenvolvem habilidades as morais aprendendo a distinguir certo de errado.

Friedmann inclui as três formas de jogo de acordo com a teoria de Piaget, estas formas são baseadas em estruturas mentais: “Operam sentidos jogos - fase caracterizada pelo nascimento ao nascimento da linguagem, apesar das repetidas durante toda a infância o jogo vem em primeiro lugar, sob a forma de exercícios simples, que visam o prazer de trabalhar. Estes exercícios são caracterizados pela repetição de gestos e movimentos simples e vale a pena explorar. sonoro, visual, tátil, olfativa, gustativa, o motor e manipulação: Dentro desta categoria os seguintes jogos se destacam”. (FRIEDMANN, 1995, p. 56).

Para exemplificar a fase sensório motora, verificou-se que nela, os jogos que trabalham para a educação das crianças são canções, um forte meio para estimular a audição, minibolas para tocar, refeições para o paladar e brincar com bolas grandes para melhorar o desenvolvimento físico e motor.

De acordo com Friedmann a segunda forma é (1996, p 56): “jogo simbólico - de dois a seis anos, a tendência predominante manifesta brincalhão como o jogo simbólico. Nesta categoria, o jogo pode ser ficção ou imitação, por isso, no que diz respeito à transformação de objetos para funções de execução. A função do jogo D simbólica é assimilar a realidade. E "por meio da conta de composição a criança percebe os sonhos e fantasias, revela conflitos internos, medos e ansiedades tensões e aceleração frustrações. O jogo simbólico é também um meio de auto-expressão, quando desempenhando papéis diferentes (pai, mãe, professor, estudantes, etc.), a criança imita situações da vida real. Nela, ele joga dá novos significados a objetos, pessoas, ações, etc., para os fatos, com base em mais ou menos fiel às semelhanças representados. Dentro desta categoria jogos de fantasia, destaques e funções de representação (Estes variam de um autor a outro)”.

Nesse sentido, o teatro, a contação de histórias, o conto de fadas também são os elementos que os jogos trabalho simbólico, pois é nesta fase que a criança terceiriza todos os

seus sentimentos, que imitam situações que vivem em sua vida diária, de modo que a imaginação é a chave para esses jogos.

Para a autora Adriana Friedmann a terceira forma é: “Regras do Jogo - começam a aparecer entre quatro e sete anos e desenvolver sete a doze anos. Às sete da criança egocêntrica deixa o jogo, substituindo-a por uma atividade em que as regras são efetiva implementação mais socializada e cooperação entre agentes são essenciais. Em adultos, o jogo continua e cresce ao longo da vida, sendo atividades recreativas socializados. Existem dois casos de regras: regras de transmissão - em jogos, que têm diferentes realidades sociais institucionais, para impor a pressão de sucessivas gerações (jogando bolinhas de gude, por exemplo); regras espontâneas - vêm da socialização dos jogos simples de exercícios e jogos simbólicos. Eles são conjuntos de regras carácter contratual e temporários. Padrões de combinações sensório-motor (jogos de corrida, bolas) e intelectual (cartas, xadrez), com as competências dos indivíduos e regulado por umas transmitidas de geração em geração de código, ou acordos temporários Jogos”. (FRIEDMANN, 1996, p. 56).

Neste jogo, as crianças têm regras que devem ser seguidas, pois devem interagir com os demais. O professor deve estimular o envolvimento de todos ao propor jogos como: futebol, xadrez, basquete, dominó, peteca, 21.

O jogo contribui para o desenvolvimento das crianças, especialmente na educação da primeira infância, quando a criança manipula objetos em um ambiente de aprendizagem no qual, se processa o aprender e o desenvolver de habilidades.

É essencial investir no jogo como um fator importante em relação à Educação Infantil, pois por meio destas atividades a criança processa sua auto-aprendizagem da criança. Observar o desenvolvimento nesta fase vai muito além de um simples relatório, pois se trata de analisar criticamente cada gesto para tentar entender cada criança.

O jogo é uma oportunidade de desenvolvimento e grandes educadores apreciavam o jogo como uma ferramenta de ensino em ação. Também se enfatiza a importância dos jogos no contexto social, pois quando o educando participa de atividades, desenvolve também valores como: solidariedade, respeito, obediência às regras e senso de cooperação é formado.

A educação pré-I é considerada na primeira parte das disposições da Lei de Educação Básica 9394/96 no artigo 29. Para cumprir a lei, foi elaborado RCNEI - Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil, que é um importante guia prático ferramenta de ensino.

De acordo com o Referencial Curricular Nacional para a Educação da Primeira Infância: “Ato, sinais, gestos, objetos e espaços são válidos e significa outro aparecer. Quando as crianças brincam recriar e repensar os eventos que lhes deram origem, sabendo que eles estão

jogando. No jogo, as crianças tornam-se conhecimento que já tem conceitos gerais que as piadas”. (RCNEI, 1998, p. 27).

Neste contexto o educador leva em conta o que a criança já tem conhecimento. Também salienta que é por meio do ato de jogar, os gestos feitos pela criança são muito mais valor deve ser.

Para tanto, o RCNEI (1998, p. 27) trabalha oito objetivos a serem alcançados no que diz respeito à aprendizagem da criança. O primeiro é “desenvolver uma imagem positiva de si mesmos, que agem de forma independente e com confiança em suas habilidades e conhecimento de seus próprios limites.” Para que isso aconteça, educadores devem implementar as atividades nas quais a criança se sinta segura e ao mesmo tempo perceba suas limitações.

O segundo objetivo do RCNEI (1998, p. 27), trabalha a importância da criança para “descobrir e, gradualmente, conhecer o seu corpo, suas possibilidades e suas limitações, o desenvolvimento e a avaliação de hábitos de cuidado de sua saúde e do ser” para ilustrar esta teoria, apontam-se as rodas de conversa sobre ir ao dentista e ao médico, pode ser uma boa escolha quando se trata de saúde e bem-estar.

O terceiro objetivo tratado pelo RCNEI (1998, p 27) é “estabelecer laços emocionais e de troca com adultos e crianças, fortalecendo sua autoestima e gradualmente expandir suas oportunidades de comunicação e interação social”, despertar a criança para que trabalhe sua afetividade em relação ao outro e trabalhar ao máximo o seu desenvolvimento emocional.

O quarto objetivo previsto no RCNEI (1998, p. 27) diz: “para criar e expandir mais e mais a relação social, lentamente aprendendo a articular os seus interesses e pontos de vista com os outros, o respeito pela diversidade e o desenvolvimento de atitudes e ajudar a colaboração”. Nota-se que ele se refere ao desenvolvimento social da criança, ou seja, à maneira em que ele vive com seus colegas, se não houver interação entre eles. O jogo pode ajudar o professor nos comentários a serem feitos para atingir os objetivos comuns.

O quinto objetivo previsto no RCNEI (1998, p 27). é: “Observar e explorar o ambiente com uma atitude de curiosidade, percebendo que está se tornando uma parte integrante, processamento dependente e agente, e melhorar atitudes que contribuam para a conservação.” É importante levar a criança a analisar o ambiente em que vive, para se dar conta de que faz parte de um mundo e que é muito importante para preservá-lo.

O sexto objetivo previsto no RCNEI (1998, p 28): “Jogar com as emoções que expressam sentimentos, pensamentos, desejos e necessidades” é o mais marcante dos filhos, como eles gostam de jogar sem se preocupar com as tarefas do partido.

No sétimo objetivo previsto no RCNEI (1998, p. 28) é: “O uso de diferentes linguagens (corporal, musical, plástica, oral e escrita), adaptadas às diferentes intenções e situações de comunicação, a fim de entender e compreender, para expressar suas ideias, sentimentos, necessidades e desejos, e os progressos no seu processo de construção de significado, é enriquecedor capacidade cada vez mais expressivo”. Ele se refere aos tipos de linguagens que a ser trabalha com as crianças, e que é necessário para uma boa comunicação.

Finalmente, “alguns eventos culturais, mostrando as atitudes de interesse, respeito e participação na frente deles e valorização da diversidade.” Precisa-se mostrar às crianças a diversidade cultural, para que possam melhorar a cada tipo de cultura.

Confrontados com a realidade de que o que prevalece na educação é a industrialização e a venda de produtos infantis, muitos estudiosos apontam que os setores produtivos estão fornecendo brinquedos a educação, dando mais importância a estes produtos que a sua função pedagógica. Deve-se ter em mente ao fabricar ou comprar um brinquedo que o Jogo não significa perda de tempo e não é uma forma de preencher o tempo, mas uma forma de introduzir a criança no universo do brincar com intencionalidade.

Como já foi evidenciado, o brinquedo permite o desenvolvimento da criança, envolvendo-a afetivamente. O jogo faz parte do mundo da criança. Foi então que ela experimenta, organiza, regula, constrói padrões para si mesmo e para o grupo. Assim, o trabalho é uma forma de linguagem que a criança usa para compreender e interagir consigo própria e com os outros.

O RCNEI (Brasil, 1998, p. 58) destaca a importância de se “promover a recreação na educação das crianças, porque “as crianças podem incorporar em suas habilidades de jogo que eles estavam construindo.” Também visto no brinquedo apreciação. Componentes ativos do processo educativo que reflete o conceito de formação realizada pela instituição. Eles são poderosos em aprender auxílio. A sua presença tornou-se um dos indicadores mais importantes para a definição de práticas de qualidade de ensino na instituição de Educação Infantil”. (BRASIL, 1998, p. 67. V. 1).

Mostra-se como urgente entender que conceitos pejorativos em relação ao papel dos jogos e das brincadeiras, são infundados, pois por meio das atividades desenvolvidas, as crianças vão construir os seus conhecimentos e desenvolver as suas estruturas psíquicas para se relacionar com o mundo e com os outros. Neste sentido, o trabalho é muito importante para o desenvolvimento das capacidades motoras.

À medida que a criança cresce fisicamente, os jogos tomam a dimensão de socialização, e ela aprende o respeito mútuo e a partilha de seus brinquedos, alimentos e itens.

Além disso, acredita-se que é a criança começa a se relacionar com as pessoas, e nesse movimento, descobre o mundo, desenvolve o que ela aprendeu e compartilha informações sobre a saúde, a alimentação, as histórias, bem como, elimina o estresse, aumenta a criatividade e sensibilidade, estimula a sociabilidade. Assim, o jogo é a atividade que permite que as crianças se desenvolvam, desde os primeiros anos de vida, todo o seu potencial.

3.2 A importância dos jogos e as brincadeiras no desenvolvimento motor, cognitivo e socioafetivo na Educação Infantil

No Século passado as crianças faziam seus próprios brinquedos com a ajuda de seus pais e avós e assim, conseguem desenvolver a criatividade e raciocínio. Hoje, as crianças já não têm a muitas vezes, a oportunidade fazer seus brinquedos, o que limita sua criatividade. De acordo com Velasco (1996, p. 78): “levar as crianças ao físico, verbal ou intelectual é algo que faz com que elas se tornem adultos equilibrados, conscientes e amorosos”.

Para Velasco (1996), o trabalho com a criança que aborda o desenvolvimento, a socialização e aprendizagem, além de desenvolvê-la, faz com que seu cérebro produza dopamina, um hormônio importantíssimo ao desenvolvimento dela e que é responsável pela sensação de alegria.

Acredita-se que a alegria é muito importante para as crianças, porque, independentemente da idade ou classe social, essas atividades de jogo devem ser incluídas no contexto político da escola pedagógica. A diversão inclui brincadeiras, jogos e brinquedos, antigos e novos, bem como os fundamentos da educação que serão suporte para a aprendizagem do educando, bem como na vida social. É por meio da interação que as crianças desenvolvem sua criatividade e liberdade.

Para Piaget (1973), a presença de atividades recreativas na prática educativa é promovida espontânea e direta. O jogo espontâneo contribui para quebrar a rotina da sala de aula, sem a preocupação de produzir resultados educacionais.

De acordo com Piaget (2003), o caráter educativo do trabalho é visto como uma atividade educativa, o que pressupõe o desenvolvimento pleno do assunto, tanto em suas capacidades físicas, intelectuais e morais, bem como a constituição da individualidade, a formação de o caráter e a personalidade de cada um. Enquanto a fase de aplicação é a presença de jogos, tais como atividades cujo objetivo específico é o de promover a aprendizagem de um conceito particular.

Com base em estudos de Vygotsky (1991), nota-se que o jogo tem importância extrema para o desenvolvimento infantil. As crianças interagem de formas diferentes com significados

e valores, como nos jogos que redefinem o que vivem e sentem. Portanto, sabe-se que o jogo faz parte da vida das crianças. Elas brincam em várias situações, de modo que o professor deve usar os Jogos como uma ferramenta em sua sala de aula para facilitar a aprendizagem.

Deve notar-se que os jogos não são apenas de reconstrução, é mais do que isso, que é uma das formas de comunicação e interação com a criança si mesma, com os outros e com o mundo. Um papel-chave dos adultos é estimular o bebê com música, sons de objetos, animais e objetos exibidos na cor. O fato de jogar com a criança promove a descoberta e, eventualmente, evoluir como interesse e valor que a pessoa que está interessada na criança. Desse modo, a essência do jogo proporcionar à criança, expressar-se de formas simbólicas, criando uma nova relação entre as situações reais, satisfazendo enchendo as suas necessidades. (VYGOSTSKY, 1991).

Por meio da brincadeira, a criança tem a capacidade de criar, imaginar, a cooperar, ter autoestima e, assim, ter mais confiança em si mesmas, são capazes de desenvolver-se como uma pessoa inteira. Assim a aprendizagem empregando a brincadeiras, o brinquedo e o jogo, vai dar à criança a capacidade de se socializar, assim como o brinquedo busca desenvolvimento cognitivo, as oportunidades de crescimento e maturação. (KISHIMOTO, 1997).

O prazer não pode ser visto como uma característica definidora do brinquedo, acredita-se que as teorias para ignorar o fato de que o brinquedo supre as necessidades da criança, nada mais são que uma intelectualização pedante de atividades lúdicas. Sobre o desenvolvimento da criança, em termos mais gerais, muitos teóricos ignoram, erroneamente, as necessidades das crianças, no sentido mais amplo, incluindo tudo o que é causa para a ação. (FANTIN, 2000).

Se ignorarmos as necessidades e incentivos que são eficazes para implementar a criança nunca será capaz de compreender o seu progresso de um estágio de desenvolvimento para outro, porque cada avanço está relacionado com uma mudança significativa nas motivações, tendências e incentivos. No termo das necessidades, é impossível ignorar a criança quando obedece a determinados requisitos no brinquedo. Se não compreender a natureza especial destas necessidades, não se pode entender a singularidade do brinquedo como uma forma de negócio. (FANTIN, 2000).

A tendência de uma criança muito jovem é satisfazer os seus desejos imediatamente, a diferença entre o desejo e a satisfação é extremamente curta. Na pré-escola vem um monte de tendências e desejos que não podem ser realizados imediatamente. (FANTIN, 2000).

No início da idade pré-escolar, quando há desejos que não podem ser atendidas imediatamente ou esquecidas continua a ser uma característica da fase anterior de uma tendência para a satisfação imediata desses desejos, as mudanças no comportamento da criança.

Para resolver essa tensão pré-escolar, envolvendo-se em um mundo ilusório e imaginário onde os desejos irrealizáveis podem ser realizados, e este mundo é o que se chama um brinquedo. Imaginação, adolescentes e crianças de idade pré-escolar, é o brinquedo sem ação. (FANTIN, 2000).

A partir desse ponto de vista, torna-se claro que o prazer derivado de brinquedo pré-escolar é controlado por diferentes motivações simples. A presença de tais emoções generalizadas no jogo significa que a própria criança compreender as razões que levam ao jogo. O brinquedo da criança cria uma situação imaginária. A situação imaginária não foi considerada uma característica definidora do brinquedo em geral, mas foi tratado como um atributo de subcategorias específicas de brinquedo. Se todas as tendências no desempenho do jogo real que não pode ser imediatamente satisfeita, então brinquedos elementos de situações imaginárias constitui automaticamente uma parte da atmosfera emocional brinquedo. (HORN, 2004).

Segundo Junior (2009) a ludicidade está intrínseca no ser humano desde a pré-história. O ato de brincar é a mais pura forma da criança se expressar, é brincando que ela expressa o que está sentindo e também interioriza o mundo ao seu redor. Porém, o ato de brincar vai muito além, é neste momento que os jogos começam a apresentar-se, e será por meio deles que a criança desenvolverá boa parte de suas habilidades motoras e cognitivas. Assim, tão fundamentais ao ser humano como o alimento que o faz crescer são os brinquedos e os jogos, pois vão muito além do divertimento e servem como suportes para que a criança atinja níveis cada vez mais complexos no desenvolvimento socioemocional e cognitivo. (RAMOS, 2007).

O jogo, nas suas diversas formas, auxilia no processo ensino-aprendizagem, tanto no desenvolvimento psicomotor, isto é, no desenvolvimento da motricidade fina e ampla, bem como no desenvolvimento de habilidades do pensamento, como a imaginação, a interpretação, a tomada de decisão, a criatividade, o levantamento de hipóteses, a obtenção e organização de dados e a aplicação dos fatos e dos princípios a novas situações que, por sua vez, acontecem quando joga-se, quando obedece-se a regras, quando vivencia-se conflitos numa competição, etc.

“Na infância, o ser humano desenvolve várias habilidades motoras que serão aperfeiçoadas ao longo de sua vida, mas, para que isso ocorra, são necessários estímulos motores adequados à faixa etária. Tais estímulos podem ser alcançados com a utilização do brinquedo, das brincadeiras, e principalmente dos jogos, que concretizam seu objetivo no desenvolvimento da criança. Além disso, o jogo é uma forma lúdica de suprir a necessidade que a criança tem de conhecer, dominar e explorar possibilidades motoras que o seu meio proporciona e ao brincar, a criança simula a vida real, ela respeita as regras do jogo além de

exercitar o seu cognitivo, desta forma o desenvolvimento psicomotor pode ser estimulado quando o jogo é utilizado. Acredita-se que na presença dos jogos, a criança estimulada terá maior interesse pelas atividades propostas, desta forma levando-a a um maior desenvolvimento”. (ZAFFALON JÚNIOR, 2009).

O jogo para a criança é, antes de tudo, uma brincadeira. Mas é, também, uma atividade séria onde o faz-de-conta, as estruturas ilusórias, o geometrismo infantil e a alegria têm uma importância considerável. O surgimento do verdadeiro comportamento lúdico está ligado ao despertar da personalidade. A busca da autoafirmação manifesta-se nos jogos sob duas formas: o apelo do mais velho, considerado como motor essencial da infância, e o amor à ordem, à regra, levado até ao formalismo.

Segundo PIAGET (1967) apud Almeida 2002, “O jogo não pode ser visto apenas como divertimento ou brincadeira para desgastar energia, pois ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo, social e moral.” Por meio dele se processa a construção do conhecimento, principalmente nos períodos sensório-motor e pré-operatório. Agindo sobre os objetos, as crianças, desde pequenas, estruturam seu espaço e seu tempo, desenvolvem a noção de casualidade, chegando à representação e, finalmente, à lógica. As crianças ficam mais motivadas para usar a inteligência, pois querem jogar bem, esforçam-se para superar obstáculos tanto cognitivos como emocionais. E, estando mais motivadas, ficam mais ativas durante o jogo.

Por fim, a atividade lúdica e do jogo, a criança forma conceitos, seleciona ideias, estabelece relações lógicas, integra percepções, faz estimativas compatíveis com o seu crescimento físico e desenvolvimento e, o que é mais importante, vai se socializando.

CONCLUSÃO

Por meio deste trabalho, foi possível mostrar o quanto é importante a presença dos jogos e das brincadeiras durante a Educação Infantil e o Ensino Fundamental, anos iniciais. Garantir um espaço de ludicidade na instituição de ensino, é garantir um ensino e aprendizagem com uma perspectiva de um ambiente de socialização, de edificação de relação com o outro, de assimilação de diferentes culturas, de aprendizado, resolução e escolhas e de ampliando a imaginação e capacidade criadora do educando.

A aplicação da ludicidade na Educação Infantil desenvolve a criança de uma forma prazerosa, quando os jogos e as brincadeiras são aplicados de forma correta para a busca do conhecimento e da aprendizagem a criança tem interesse e prazer em fazer tudo que lhe-é

proposto dentro e fora da sala de aula, pois o lúdico envolve a vida da criança como um todo, no dia-a-dia da vida escolar.

O lúdico na aprendizagem infantil, permite a evolução da criança e traz benefícios no sentido de contribuir para além do desenvolvimento em sala de aula, também o desenvolvimento social, afetivo, cultural e cognitivo.

É direito da criança ter um ensino de qualidade, e mesmo que na prática, principalmente em escolas públicas, isso não aconteça, o educador pode e deve apresentar as melhores metodologias de ensino para que os mesmos possam se desenvolver melhor, e com a ajuda da ludicidade, isso pode acontecer em um pouco espaço de tempo. E é assim que o lúdico entra na vida delas, para proporcionar um desenvolvimento sadio e harmonioso. Quando o educando brinca, ele consegue desenvolver diversas maneiras de se descobrir e claro, descobrir outro, ver diferenças e compatibilidades com o colega, o que ajuda no desenvolvimento social, ou seja, a ludicidade quando bem aplicada, ela eleva os conhecimentos e ameniza as distâncias afetivas e sociais dentro de sala de aula.

Opor último, enfatiza-se a relevância do tema proposto, pois entende-se que todo educador por diversos meios de procedimentos metodológicos precisa estar apto para assumir essa responsabilidade, além de precisar de paciência dentro de sala de aula, vai encontrar diversos desafios no dia-a-dia, assim, dependendo do educador, pode ser que ele não esteja apto para esse tipo de desafio.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Anne. Ludicidade como instrumento pedagógico 2006. Disponível em: <http://www.cdof.com.br/recrea22.htm>. Acesso em 2021.

ARIÈS, Philippe. **História social da criança e da família**. 2a ed. Rio de Janeiro: LTC, 1981.

BARBOSA, S.L.; BOTELHO, H.S. **Jogos e brincadeiras na Educação Infantil**. Disponível em: <http://www.webartigos.com/articles/11853/1/jogos-e-brincadeiras-na-educacao-infantil/pagina1.htm>. Acesso em: 20/05/2021

BENJAMIN, Walter. Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação. São Paulo: Editora 34, 2002, (Espírito crítico).

BITENCOURT, Elaine Aparecida de Melo de. MACEDO, Márcio de. **Educação: A Ausência da Família na História da aprendizagem Escolar**. Disponível em: <http://www.uniedu.sed.sc.gov.br/wp-content/uploads/2017/02/Elaine-Aparecida-de-Melo-de-Bitencourt.pdf>. Acesso em: 16 maio 2021.

BÖHM, Otopaulo. **Jogo, brinquedo e brincadeira na educação**. 2015. Disponível em: <http://www.uniedu.sed.sc.gov.br/wp-content/uploads/2017/02/Otopaulo-Böhm.pdf>. Acesso em: 16 maio 2021.

BRASIL, Lei8.069/90 Disponível em:
<http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/LEIS/L8069.htm#art53v.0> Acesso em: 16 maio 2021.

BRACHT, Valter. Educação física escolar e lazer. In: WERNECK, Christianne Luce Gomes; ISAYAMA, Hélder Ferreira (Org.). Lazer, recreação e educação física. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2003. p. 147-172.

BRAIT, L.F.R.; silva, N.L.C. **Jogos e brincadeiras na Educação Infantil; um sério compromisso com o brincar e com a aprendizagem.** Disponível em:
<http://www2.jatai.ufg.br/ojs/index.php/acp/article/viewFile/466/226>). Acesso em: 20/05/2021

BRANCO, A.U. (2005). Peer interactions, language development and metacommunication. *Culture & Psychology*, v.11 n.4, 415-430.

BRASIL, Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil.** - Brasília: MEC / SEF, 1998. Vol. 1

BRUHNS, Heloísa Turini. Introdução aos estudos do lazer. Campinas, SP: Editora da UNICAMP, 1997

COLUSSI, Lisiane Grauhn. SZYMANKI, Maria Lidia Sica. **Os Jogos de papéis no desenvolvimento psíquico de crianças com 5-6 anos.** In. 38º Reunião Nacional ANPED. São Luís. 2017. Disponível em:
http://38reuniao.anped.org.br/sites/default/files/resources/programacao/trabalho_38anped_2017_GT20_742.pdf. Acesso em: 16 maio 2021

CÓRIA-SABINI, Maria Aparecida; LUCENA, Regina Ferreira de. **Jogos e Brincadeiras na Educação Infantil.** Campinas: Papirus, 2004.

CURY, C.R.J. A **educação básica** no Brasil. *Educação & Sociedade*, Campinas, v. 23, n. 80, p. 169-201, set. 2002.

DEBORTOLI, José Alfredo O. Linguagem: marca da presença humana no mundo. In: CARVALHO, Alysson et al. (Org.). **Desenvolvimento e aprendizagem.** Belo Horizonte: Editora UFMG/PROEX-UFMG, 2002. p.73-76.

DUARTE, Bruna da Silva. BATISTA, Cleide Vitor Mussini. **Desenvolvimento infantil: Importância das Atividades Operacionais na Educação Infantil.** In. XVI Semana da Educação. VI Simpósio de pesquisa e pós-graduação em Educação. Disponível em:
<http://www.uel.br/eventos/semanaeducacao/pages/arquivos/ANAIS/ARTIGO/SABERES%20E%20PRATICAS/DESENVOLVIMENTO%20INFANTIL.pdf>. Acesso em: 16 maio 2021.

DHOME, Vânia. Atividade lúdica na educação: o caminho de tijolos amarelos do aprendizado. Rio de Janeiro: Vozes, 2003.

FERREIRA, H.S. **A formação da consciência moral na criança por meio dos jogos e as brincadeiras.** Revista Digital – Buenos Aires – ano 11- n.104. Enero de 2007. Disponível em:
<http://efdeportes.com/efd104/a-foramcao-da-consciencia-moral-na-crianca-atraves-dos-jogos-e-brincadeiras.htm>. Acesso em: 23/05/2021

FERREIRA, Maria Clotilde Rossetti, et al. **Os fazeres na Educação Infantil.** 7ª ed. São Paulo: Cortez, 2005.

FERREIRA, R.G. **A importância de brincar na Educação Infantil.** Disponível em:
<http://www.webartigos.com/articles/11903/1/a-importancia-de-brincar-na-educacao-infantil/pagina1.htm>). Acesso em: 23/05/2021

FREITAS, Maria Luisa de Lara Uzun de; ASSIS, Orly Zucatto Mantovani de. **O aspecto cognitivo e afetivo da criança avaliado por meio das manifestações da função simbólica.** *Revista Eletrônica Ciências & Cognição.* 2006. Disponível em: http://www.cienciasecognicao.org/pdf/v11/cec_vol11_julho_2007.pdf. Acesso em 23/05/2021

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar: crescer e aprender: o resgate do jogo infantil.** São Paulo: Moderna, 1996.

GRANDO, R. C. O jogo na educação: aspectos didático-metodológicos do jogo na educação matemática. Unicamp, 2001.

JUNIOR, J.R.Z. **Jogo e ludicidade: contribuições para o desenvolvimento infantil.** Disponível em: <http://www.wfdeportes.com/efd137/jogo-e-ludicidade-o-desenvolvimento-infantil.htm>). Acesso em: 23/05/2021

KISHIMOTO, Tizuco Morchida. Jogos infantis - Editora Vozes - 7º edição, 2000.

_____. **O jogo e a Educação Infantil.** São Paulo: Pioneira, 2001.

_____. **Jogos Infantis: o jogo, a criança e a educação.** 10 ed. Petrópolis: Editora Vozes, 2003.

_____. **O jogo e a Educação Infantil.** In Kishimoto, T. M. (Org). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** 4. ed. São Paulo: Cortez, 2003, p. 13-43.

_____. **Jogo e a Educação Infantil.** São Paulo: Pioneira Thonason Learning, 2002.

KISHIMOTO, Tizuco M. (Org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** 5ª Edição. São Paulo: Cortez, 2001. PSICOPEDAGOGIA ON LINE. Brincar na escola.

KISHIMOTO. Tizuco Morchida. **Jogos tradicionais infantis; o jogo a criança e a educação.** Petrópolis. Rio De Janeiro: Vozes,1993.

KUHLMANN Jr., Moysés. **Infância e Educação Infantil: uma abordagem histórica.** 2. ed. Porto Alegre: Mediação, 1998.

KUHLMANN JR, M.; FERNANDES, R. **Sobre a história da Infância.** In: FILHO, L. M. F. (Org.). A infância e sua educação: materiais, práticas e representações. Belo Horizonte: Autêntica, 2004. p. 22 a 37.

LEAL, L.L. e BASSO, I.S. **A PRESENÇA DO BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL.** Disponível em:<http://www.propg.ufscar.br/publica/4jc/posgrad/resumos/0514-leal.htm>. Acesso em: 23/05/2021

MAGNANI, Eliana Maria. **O brincar na pré-escola: um caso sério?** 1998. 106 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Estadual de Campinas, Campinas 1998.

MOTA, Georgina Lopes da. **Lúdico - Jogos e Brincadeiras.** Valinhos: 2017. Disponível em: Disponível em: <<https://docero.com.br/doc/nxn8x>> Acesso em: 16 maio 2021.

NEVES, Lisandra Olinda Roberto. O lúdico nas interfaces das relações educativas 2006. Disponível em:<http://www.centrorefeducacional.com.br/ludicoint.htm>. Acesso em 2021

OLIVEIRA, R.L.M. **IDENTIDADE DA ESCOLA DE EDUCAÇÃO INFANTIL.** Disponível em: http://www.pucrs.br/edipucrs/XSalaoIC/Ciencias_Sociais_Aplicadas/Servico_Social/71438-REJANE_LAZZARETTI_MANIQUE_DE_OLIVEIRA.pdf). Acesso em: 23/05/2021

OLIVEIRA, Zilma Ramos de. **Educação Infantil: fundamentos e métodos**. São Paulo: Cortez, 2002.

PACKER, M. (1994:273,271). **Cultural work on the kindergarten playground: Articulating the ground of play**. *Human Development*, 37, 259-276.

PAPALIA, Diane E.; OLDS, Sally W. **Desenvolvimento humano**. 7ª ed. Porto Alegre, 2000.

PEDROSA, M. I. **A emergência de significados entre as crianças nos anos iniciais de vida**: Coletânea da ANPEPP: Investigação da criança em interação social, v.1 n.4, (1996:49,67. Recife: Editora Universitária da UFPE.

PIMENTEL, A. e ARAÚJO, L.S. **Concepção de criança na pós-modernidade**. *Psicol.cienc.prof.* v.27 n.2 Brasília jun.2007. Disponível em: <http://pepsic.bus-psi-org.br/scielo.php?script=arttext&pid=51414-98932007000200002&Ing=pt&nrm=iso>. Acesso em: 23/05/2021

PINHO, L.M.V. e SPADA, A.C.M. **A importância das brincadeiras e jogos na Educação Infantil**. *Revista Científica Eletrônica de Pedagogia*- ISSN:1678-300X. Disponível em: <http://www.revista.inf.br/pedagogia10/pages/artigos/edc10-anov-art04.pdf>. Acesso em: 20/05/2021

PINTO, Leila M.S.M. **Lazer: vivência privilegiada do lúdico**. In: Belo Horizonte. Prefeitura Municipal. Secretaria Municipal de Esportes. O lúdico e as políticas públicas: realidade e perspectivas. Belo Horizonte: PBH/SMRS, 1995. p.18-26.

PRADO, Juliana de Fatima Rocha Campos. **A Importância da Ludopedagogia: A arte de ensinar**. Curso de Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino. Disponível em: <http://repositorio.roca.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/14666/1/MD_EDUMTE_II_2014_79.pdf> Acesso em: 16 maio 2021.

RAMOS, M.C.A. **JOGAR E BRINCAR. Representando papéis, a criança constrói o próprio conhecimento e conseqüentemente sua própria personalidade**. Disponível em: <http://www.icpg.com.br/artigos/rev.01-07.pdf>. Acesso em: 20/05/2021

RONCA P.A.C. **A aula operatória e a construção do conhecimento**. São Paulo :Edisplan, 1989.

SANTIN, Silvio. **Educação Física: da alegria do lúdico à opressão do rendimento**. Porto Alegre, RS: ESEF – UFRGS, 1994.

SANTOS, Gislane de Lima. PESSOA, JÉSSICA DAS NEVES. **A Importância do Brincar no Desenvolvimento da Criança**. João pessoa. 2015. Disponível em: <https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/2427/1/GLS25082016.pdf>. Acesso em: 01 mai. 2021.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **O lúdico na formação do educador**. 5 ed. Vozes, Petrópolis, 2002.

SARMENTO, Manuel J. **Imaginário e culturas da infância**. Texto produzido no âmbito das atividades do Projeto “As marcas dos tempos: a interculturalidade nas culturas da infância”. Projeto POCTI/CED/2002.

SILVA, Maurício Roberto. **A exploração do trabalho infantil e suas relações com o tempo de lazer/lúdico: quando se descansa se carrega pedra!** *Revista Licere*. Belo Horizonte, n.1, v.4, 2001, p. 9-21.

SILVA, S.M. e LUCAS, M.A.O.F. **A IMPORTÂNCIA DAS INTERAÇÕES SOCIAIS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: um caminho para compreender o processo de aprendizagem**.

Disponível em: <http://efdeportes.com/efd104/a-foramcao-da-consciencia-moral-na-crianca-atraves-dos-jogos-e-brincadeiras.htm>. Acesso em: 20/05/2021

SOLER, Reinaldo. **Jogos cooperativos para Educação Infantil**. Rio de Janeiro: Sprint, 2003.

SUZUKI *et al.* **Ludicidade e educação**. São Paulo. Pearson Education do Brasil, 2012.

VALSINER, J. Culture and development. In J. Valsiner (Ed.), Culture and human development Londres: Sage (2000:48, 62)

VYGOTSKY, L. S. **A Formação Social da Mente**. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes Editora Ltda., 1998.

VISIBILIDADE SOCIAL E ESTUDO DA INFÂNCIA. In: VASCONCELLOS, Vera Maria Ramos; SARMENTO, Manuel Jacinto (Orgs.). **Infância (in)visível**. Araraquara: Junqueira & Marin, 2007. p. 25-49.

WAJSKOP, G. **Brincar na Pré-escola**. 6ª ed. São Paulo: Cortez, 2005.

ZAFFALON JÚNIOR, José Robertto. **Jogo e ludicidade**: contribuições para o desenvolvimento infantil. Revista Digital - Buenos Aires - Año 14 - Nº 137 - Outubro de 2009.

Enviado em: 07/12/2021.

Aceito em: 14/12/2021 (Artigo pré-aprovado nas bancas de TCC da UEG UAB 2021/1).

REEDUC
REVISTA DE ESTUDOS EM EDUCAÇÃO