JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS: A IMPORTÂNCIA PARA O DESENVOLVIMENTO INFANTIL

Célia Cristina Camilo Mota Evangelista, Marcos Lupércio Ramos

Universidade do Oeste Paulista – UNOESTE, curso de Pedagogia, Presidente Prudente, SP. E-mail: alison.evangelista@hotmail.com

RESUMO

Este artigo busca analisar a importância de atividades lúdicas na educação infantil, propiciando condições ao desenvolvimento cognitivo, físico, motor, moral, afetivo e o ensino/aprendizagem de crianças nesse nível da educação formal. A atividade lúdica refere-se a todas as manifestações que envolvam brincadeiras e jogos que, para serem desenvolvidas, procuram adotar diferentes estratégias que possam ser capazes de intervir positivamente, na formação escolar, comportamental e social da criança.

Palavras - chave: Educação Infantil; desenvolvimento cognitivo; atividades lúdicas.

GAMES, TOYS AND PLAY: THE IMPORTANCE FOR CHILD DEVELOPMENT

ABSTRACT

This paper analyzes the importance of play activities in early childhood education, providing conditions to cognitive, physical, motor, moral, emotional and learning / teaching children that level of formal education. The playful activity refers to all manifestations involving play and games to be developed, looking to adopt different strategies to be able to intervene positively in school education, child behavior and social.

Keywords: Early Childhood Education; cognitive development; recreational activities.

INTRODUÇÃO

O desenvolvimento da relação ensino-aprendizagem pode ser efetivado com a utilização de diferentes estratégias e metodologias. Para tanto, há a necessidade de alguns elementos que podem estar relacionados e/ou dependentes das condições para isso, como a política educacional do momento, recursos físicos e financeiros, mas também inerentes à própria formação inicial e posterior do educador. Independentemente desses pré-requisitos, algumas estratégias, com maior ou menor grau de criatividade ou das condições concretas, podem ser implementadas como o jogo e a brincadeira.

O presente artigo procura conceituar o lúdico, demonstrar sua importância no desenvolvimento infantil. Sendo que na educação, o lúdico é uma ferramenta que pode dar mais vida e prazer ao processo de ensino/aprendizagem - MEC (BRASIL, 2012. p. 13).

Em termos de brinquedo, brincadeira e jogo, relacionando-os às atividades lúdicas, sendo assim faz-se necessário identificar nomenclaturas e suas definições nos diferentes aspectos, pois uma das questões apresentadas é "O que são voltados à relação de ensino e aprendizagem?" Entende-se, preliminarmente, que toda atividade educativa que se utiliza de brinquedos, jogos e brincadeiras, estariam no campo de lúdico.

Segundo Santos (2010, p. 24), "há diversas conceituações que abrangem vários significados dos termos citados. A maioria dos países faz uso da palavra jogo ao abordar sobre brincadeira e jogo, variando conforme a origem".

A palavra jogo vem do latim *jocus*, que significa gracejo, zombaria e que foi empregada no lugar de *ludus* que vem a ser brinquedo, jogo, divertimento, passatempo.

Conforme Santos apud Ximenes, (2010) o senso comum define brinquedo como sendo um objeto com o qual as crianças brincam; um folguedo de crianças; brincadeira, divertimento. O jogo e a brincadeira viabilizam que o educando crie, imagine, faça de conta, etc., e todos funcionam como laboratório de aprendizagem, pois possibilitam que o educando experimente, observe, compare, relacione, e que principalmente aprenda.

Santos apud Friedmann, (2010. p 24) pondera que o jogo tem regras, no entanto a brincadeira não. O brinquedo diz respeito ao material usado, enquanto que as atividades lúdicas referem-se a todas as manifestações lúdicas, "[...] o jogo e a brincadeira viabilizam que o educando crie, imagine, faça de conta; ambos funcionam como um laboratório de aprendizagem, possibilitando que o educando experimente, utilize, meça e que, principalmente, aprenda".

Portanto, diante das possibilidades pedagógicas para o processo de ensino e aprendizagem proporcionados por brincadeiras, brinquedos e jogos, torna-se relevante analisar e discutir, o papel da dos mesmos no desenvolvimento cognitivo da criança, sob a perspectiva de autores diversos.

De acordo com os levantamentos bibliográficos, Vygotsky (1991), observa que o desenvolvimento humano, o aprendizado e as relações entre desenvolvimento e aprendizado como sendo temas centrais, os quais proporcionaram estudos importantes sobre o domínio da atividade infantil que têm claras relações com o desenvolvimento e o brinquedo. Em assim sendo, para se entender o desenvolvimento da criança, é necessário levar em conta as necessidades dela e os incentivos para colocá-las em ação.

O jogo e a brincadeira viabilizam que o educando crie, imagine, faça de conta etc., e todos funcionam como laboratório de aprendizagem, pois possibilitam que o educando experimente, observe, compare, relacione, e que principalmente aprenda.

O avanço cognitivo da criança está ligado a uma mudança nas motivações e incentivos, compreendendo-se também, que as próprias necessidades das crianças vão mudando conforme seus processos cognitivos se ampliam. Sendo assim, é fundamental conhecê-las para compreender a singularidade de brinquedos e jogos como formas de atividades promotoras da relação ensino e aprendizagem. Preliminarmente, tem em consideração que, a brincadeira acontece onde quer que a criança se encontre, basta um pequeno estímulo para que sua imaginação a leve para um mundo de criatividade. Nesse caso, proporcionar condições pedagógicas com atividades lúdicas, traz vantagens ao processo de ensino/aprendizagem. Dessa maneira, essa interação do lúdico no processo de ensino/aprendizagem, sendo inserido no contexto da educação infantil, no qual, as crianças expressem maior interesse e rendimento diante do recurso lúdico, traz benefícios tanto para a criança quanto para o professor mediador, pois ao primeiro ampliam-se as possibilidades de sua formação e ao segundo a concretização de seus objetivos que é a aprendizagem das crianças (VYGOTSKY, 1991).

Segundo Ramos (1999), as atividades lúdicas proporcionam também, a interação com o meio ambiente – natural ou cultural - o que pode provocar o desenvolvimento tanto da imaginação quanto das funções da consciência no ser humano. A importância do meio no desenvolvimento cognitivo é definida através do processo individual de maturação do organismo humano e do aprendizado enquanto resultado interno do desenvolvimento. Para se chegar a esse nível,

no entanto, é preciso que o ser humano possa pensar em objetos ausentes – abstratos – ou que imagine e planeje as suas ações, desenvolvendo assim, suas "funções psicológicas superiores" conforme Vygotsky (1991, p. 51).

Considerando o processo de formação cognitiva da criança na educação infantil, a presente pesquisa procurou em termos de objetivo geral, compreender a influência exercida por atividades lúdicas, como jogos e brincadeiras, no desenvolvimento de crianças nessa modalidade de ensino da educação formal. Os objetivos específicos consistiram em: a) analisar a contribuição dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento cognitivo das crianças; b) discutir o lúdico direcionado para o desenvolvimento do processo ensino/aprendizagem no ensino infantil; c) apresentar sugestões de um trabalho significativo com o lúdico, tendo como referência, entre outros, o subsídio "Brinquedos e brincadeiras de Creche" - MEC (BRASIL, 2012).

Dessa maneira, a pesquisa foi desenvolvida visando-se o aprofundamento sobre o estudo de como as brincadeiras e jogos podem influenciar na construção do processo de ensino-aprendizagem e no desenvolvimento físico, motor, psicossocial, afetivo e cognitivo da criança, pois embora o brinquedo, segundo Vygotsky (1991, p. 115), não seja "[...] o aspecto predominante da infância, mas é um fator muito importante do desenvolvimento [...] de situações imaginárias para a predominância de regras". Jogos e brincadeiras constituem-se, assim, em elementos socializadores, os quais permitem condições necessárias para a socialização da criança, pois podem levar à inscrição de comportamentos socialmente significativos na própria ação da criança, possibilitando a transmissão de esquemas sociais em simples atos do brincar.

METODOLOGIA

Considerando o propósito deste artigo, o procedimento metodológico utilizado foi à pesquisa bibliográfica sobre a temática proposta é de natureza qualitativa, abrangendo a leitura, análise e interpretação de livros, artigos e dissertações que discutem o tema. Dessa forma, o fichamento bibliográfico de obras e autores que deram sustentação teórica à pesquisa, como etapa inicial do trabalho, assumiu relevância, pois conforme Vygotsky (1991) tratam da importância do lúdico no desenvolvimento de crianças que se iniciam na educação formal, no caso, o ensino infantil.

RESULTADOS

Segundo Uzeloto, (2012. p. 29) ao se pensar em jogos, encontra-se variados e "[...] inúmeros tipos, sendo que o mais importante é que tenha significado e deve ser levado em

consideração no desenvolvimento da criança [...]".

O importante, segundo o mesmo autor (UZELOTO, 2012, p. 29), é escolher bem, tendo a noção de que "[...] cada um contribui em algum aspecto, desde que trabalhados da melhor maneira e tratados com responsabilidades [...]", dessa maneira, os jogos passam a auxiliam na vida do ser humano.

Sendo assim, há jogos que proporcionam noções de lateralidade como pedir à criança para chutar uma bola e observar qual lateralidade do pé usado; levantar criança para chutar uma bola e observar qual lateralidade do pé usado; levantar a mão direita, o pé direito etc., porém, esses movimentos devem ser baseados de acordo com a idade da criança para que ela possa assimilar o jogo. (UZELOTO, 2012)

Em termos de lateralidade, para Maluf, (2009. p. 27), esta constitui na "[...] capacidade dominar os dois lados do corpo juntos ou separadamente, [...]".

Maluf (2009. p. 27) cita como exemplo a capacidade em "[...] como diferenciar a direita da esquerda [...]" ou, também "[...] a noção de distância entre elementos posicionados tanto do lado direito como do lado esquerdo".

Há também, jogos voltados à noção espacial. Tais tipos de jogos, conforme Maluf (2009, p. 27), objetiva "[...] ensinar as crianças a ficar em fila, andarem em fila, levantarem e abaixarem as mãos ou pés".

Já os jogos de orientação temporal visam levar a criança há perceber o tempo e a criar sintonia e/ou ritmo com algum movimento do corpo [...] pedir que as crianças andem devagar, depois depressa, bater palmas em velocidade rápida e lenta, usar arcos para identificar dentro e fora; essas atividades são simples e trabalhadas de acordo com a faixa etária da criança (MALUF, 2009, p. 27).

Maluf (2009, p. 27) também destaca os chamados "jogos de construção", como esses jogos, que podem ser desenvolvidos por diferentes idades e que são indicados para estimular algumas das habilidades que a criança já possui, como a capacidade de montar peças e assim formar objetos. Embora a criança possa ter alguma dificuldade no inicio e cometer alguns erros, mas é errando e começando de novo o jogo, que ela desenvolve seu intelecto. Entra nessa categoria de jogos, entre outros brinquedos educativos, o famoso "Lego", o quebra-cabeça, jogos lógicos, matemáticos, cuja variação é feita de acordo com a faixa etária da criança.

Embora sejam variados e com múltiplas possibilidades, os jogos, na perspectiva construtivista derivada dos estudos de Piaget (1978), possuem alto grau

de simbolismo e acabam por constituírem a representação corporal do imaginário, apesar de nele predominarem a fantasia. Dessa maneira, na imaginação, a criança "[...] pode modificar a sua vontade, usando o "faz de conta", mas quando expressa corporalmente as atividades, ela precisa respeitar a realidade concreta e as relações de mundo real" (PIAGET, 1978, p. 25).

Piaget destaca alguns tipos de jogo de faz de conta, como:

> Dentre alguns desses tipos de jogos de faz de conta: imitar a forma de como os animais anda; a brincadeira de casinha, em que as meninas imitam o que a mãe faz; brincar de dentista; de escritório; correr como carro; andar a cavalo usando o cabo de vassoura; brincar de fazer sombras na parede; a mímica; e os jogos de montagem que são brincadeiras que podem ser feitas na escola e em casa (PIAGET. 1978. p 26).

Para Piaget (1978) existe ligação entre as funções, cognitivo/afetiva. A partir dessa constatação, qualquer metodologia que proporcione e/ou construa a cooperação e a motivação, se torna relevante. Da mesma maneira, também é relevante a forma como as ações são desenvolvidas, pois conforme a maneira em que ocorrem, podem ou não favorecerem modificações intelectuais, sociais e afetivas na criança, daí, novamente, a importância do conhecimento e do planejamento inerentes ao educador.

Segundo Piaget, (1969, p. 44), ao comentar sobre o jogo de regras, ele compreende que tais modalidades irão fazer com que a criança adquira "[...] um pensamento mais socializado, em que, não passará a brincar ao lado do outro, mas brinca com o outro". Esse é o período das "operações concretas" (PIAGET, 1969, p. 44), na qual o processo cognitivo desenvolvido pela criança passa a elaborar situações lógicas, como reversibilidade, a classificação dos objetos por suas semelhanças e diferenças, e também, a compreender os conceitos de número e tamanho.

Nesse estágio do desenvolvimento cognitivo, para "[...] a inteligência, trata-se do início da construção lógico, que constitui, precisamente, o sistema de relações que permitem a coordenação dos pontos de vista entre si" (PIAGET, 1969, p. 44).

Qualquer metodologia, estratégias e ações pedagógicas devem visar à formação integral da criança em termos cognitivos, psicossociais e físico-motor, dessa maneira, a utilização de brinquedos, jogos e brincadeiras devem seguir essa mesma objetivação, pois se assim não fosse, tanto o planejamento em si das ações a ser efetuadas quanto o meio no qual tais ações serão desenvolvidas, ganham importância no campo da pedagogia lúdica.

Para Piaget (1998, p. 13), "o desenvolvimento psíquico, que começa

quando nascemos e termina na idade adulta, é comparável ao crescimento orgânico". Portanto, "da mesma maneira que um corpo está em evolução até atingir um nível relativamente instável, caracterizado pela conclusão do crescimento e pela maturidade dos órgãos [...]", o mesmo processo pode ser, analogicamente, dito em relação à vida mental, a qual "[...] pode ser concebida como evoluindo na direção de uma forma de equilíbrio final, representada pelo espírito adulto".

Já para Vygotsky (1991, p. 64), é a ação do indivíduo que "[...] determinará a formação das suas funções psicológica superiores, a qual ocorre da interação com o meio, podendo provocar o desenvolvimento tanto da imaginação quanto das funções da consciência no indivíduo humano".

Vygotsky (1991, p. 64), ao analisar a importância do meio no desenvolvimento cognitivo, salienta que "[...] todo o conhecimento está externo ao individuo: sua aquisição é, portanto, interpessoal, não existe a construção espontânea desvinculada do meio, todas as informações estão no meio externo ao individuo". Portanto, ainda segundo Vygotsky (1991), uma parte do desenvolvimento é definida através do processo individual de maturação do organismo humano sendo que o aprendizado viabiliza o processo interno de desenvolvimento, os quais surgem e na interação com o ambiente cultural.

Dessa maneira, por meio de atividades lúdicas, pode haver o desenvolvimento das funções psicológicas superiores ou processos mentais superiores que, segundo Vygotsky (1991, p. 52) leva o ser humano à "[...] pensar em objetos ausentes, imaginar eventos nunca vividos, planejar ações a serem realizadas [...]".

Ainda segundo Vygotsky (1991, p, 52), esse tipo de atividade psicológica é considerado superior por que:

> [...] se diferencia de mecanismos mais elementares tais como ações reflexas (a sucção do seio materno pelo bebê), reações automatizadas (o movimento da cabeça na direção de um som forte repentino) ou processos de associação simples entre eventos (o ato de evitar o contato da mão com a chama de uma vela).

Por outro lado, deve ser considerado que, diferentemente das ações reflexas ou inatas, todo o conhecimento é exógeno ao indivíduo, sendo assim, conforme Vygotsky (1991 p. 64), "[...] sua aquisição é, portanto, interpessoal, não existe a construção espontânea desvinculada de todas as informações que estão no meio externo ao individuo". Segundo esse mesmo autor (VYGOTSKY, 1991), uma parte do desenvolvimento é definida através do processo individual de maturação do

organismo humano a qual cria condições biológicas para o aprendizado, e esse, viabiliza o processo interno de desenvolvimento de si mesmo. Deve ser destacado que ambos, aprendizado e o seu processo de desenvolvimento, surgem da interação com o ambiente cultural.

Considerando-se o meio ambiente sociocultural é que, de acordo com Friedmann, (1996, p. 36), "[...] o jogo é muito importante no desenvolvimento cognitivo da criança [...]", essa importância se deve às possibilidades de criação de mecanismos que possibilitam o desenvolvimento da autonomia, nesse sentido, a criança fica "[...] liberta de situações difíceis, em que no jogo, as coisas e as ações não são o que aparentam ser e, em situações imaginárias". Portanto, ainda segundo Friedmann (1996, p. 36), "[...] a criança começa a agir independente do que ela vê e começa a ser orientada pelo significado da situação".

Friedmann (1996) acredita ser o jogo crucial para o desenvolvimento cognitivo, pois possibilita a criação de processos mentais de situações imaginárias, as quais, por sua vez, levam ao desenvolvimento do pensamento abstrato. Isso ocorre porque novos relacionamentos são criados no jogo entre significados e significantes e, entre objetos e ações.

De acordo com Kishimoto, (1998 p. 117):

> "[...] a criança entre um e três anos, o seu processo de desenvolvimento atravessa um período sensório motor/projetivo, isto é, sensorial e simbólico, necessitando de espaço exploráveis e objetos manipuláveis, para permitir os avanços da sua autonomia motora. [...] brincar de andar, de pular, de subir e descer, de por e tirar, de empilhar e derrubar, de fazer e desfazer, de criar e destruir, neste momento educar é sinônimo de preparar o espaço adequado, o espaço 'brincável', isto é, explorável".

Segundo Friedmann (1996, p. 74), ao analisar o papel dos educadores com relação à utilização de mecanismos lúdicos no processo de ensino e aprendizagem, afirma que "[...] o educador pode, considerando seus objetivos lúdicos, propor regras ao invés de impô-las". Dessa maneira, estaria criando mecanismos que dessem à criança possibilidades para a mesma participar da elaboração de leis ou normas que regulamentem seus jogos.

Essas maneiras de coordenação do desenvolvimento cognitivo das crianças ensejam, para (FRIEDMANN, 1996, p. 74).

> [...] possibilidades de questionar valores morais; possibilitar a troca de ideias para chegar a um acordo sobre regras, com o intuito de que as crianças descentram e coordenem pontos de vista (processo cognitivo que contribui para o desenvolvimento do pensamento lógico).

Compreende-se assim, que dar responsabilidades à criança para fazer cumprir regras é motivar o desenvolvimento da iniciativa, agilidade e confiança em dizer, honestamente, o que se pensa. Significa permitir julgar qual regra deverá ser aplicada a cada situação. Portanto, são formas de promover o desenvolvimento da inteligência e fomentar o desenvolvimento da autonomia, considerando conflitos que envolvem regras, assim "[...] contribui também ao desenvolvimento de um forte senso de si mesma na criança [...]" (FRIEDMANN, 1996, p. 74). Deve ser destacado também, que o aspecto emocional faz parte da autonomia, em assim sendo, deve ser estimulado.

Segundo Vygotsky (2007, p. 114), ao destacar a relação de ensino e aprendizagem, lembra que, "[...] o bom ensino é o que adianta o desenvolvimento, a interferência da professora ao proporcionar ideias, sugestões, organizando o ambiente, propondo alguma brincadeira [...]". O envolvimento com mecanismos e/ou estratégias lúdicas, permite a criação da "[...] zona de desenvolvimento proximal [...]". Com esse conceito, Vygotsky (2007, p. 114), considera que o educador ao "[...] invés de trabalhar com conceitos e brincadeiras que as crianças já conhecem [...]" deveria abrir caminhos "[...] para novas aprendizagens [...]", possibilitando o desenvolvimento cognitivo da criança. Para tanto, é importante o exercício pelo educador do papel de mediador da relação de ensino e aprendizagem e a elaboração de todo um planejamento para a interação do brincar com o ensino bem como a consolidação de ambientes adequados.

De acordo com Vygotsky (1991, p. 97), "[...] a zona de desenvolvimento proximal é a distância entre o nível de desenvolvimento real [...]", portanto, aquilo que a criança já conhece e começa a dominar em termos de conceitos e que a levam "[...] a solução independente de problemas, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da solução de problemas sob a orientação de um adulto".

Dessa maneira, para Vygotsky (1991, p. 97), "[...] a zona de desenvolvimento define aquelas funções que ainda não amadureceram, mas que estão em processos de maturação, funções que amadurecerão, mas que estão presentemente em estado embrionário". Nesse estágio, tanto as ações como o ambiente, poderão potencializar e concretizar tais expectativas. Em termos de ações, aquelas que se pautem por atividades lúdicas ganham especial relevância, pois podem partir de estágios em que a criança já se encontre e serem aplicadas de tal maneira a objetivar patamares diferentes.

O Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil - MEC (BRASIL, 1998, p. 28, v. 2), ressalta que:

> Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento determinado, papel na brincadeira faz com que ela desenvolva sua imaginação, algumas capacidades importantes, tais como da identidade e da autonomia. O fato que a criança desde muito cedo. Podem-se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde representar como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação e amadurecem algumas capacidades de socialização, por meio da interpretação e da utilização e experimentação de regras e papéis sociais.

De acordo com Friedmann (1996, p. 31):

> O sujeito reproduz e prolonga o real, sendo o símbolo imaginativo um meio de expressão de ampliação, nunca um fim em si. O elemento de imitativo do jogo é comparável aos desenhos dessa idade: cópia do real sem representação adequada. Quanto ao conteúdo e a própria vida da criança, o jogo de imaginação reproduz todo o vivido por representações simbólicas.

Ainda, de acordo com Friedmann (1996, p. 57), os caracteres são construtivos do desenvolvimento cognitivo da criança que "[...] não para de estruturar e reestruturar, de construir o mundo à medida que o desenvolvimento do conhecimento é um processo espontâneo, ligado ao processo geral da embriogênese". Em outras palavras, o desenvolvimento da capacidade cognitiva do indivíduo é um processo que se refere à totalidade da estrutura de conhecimento, e este resulta de uma interação entre o sujeito e o meio.

Ramos (1999), também destaca a relevância de ações lúdicas e do meio em processos de promoção da educação ambiental, a qual somente a se consolida e/ou se torna relevante para acriança ou outro educando, quando colocado diante do objeto ou, ter provocados seus sentidos, como a visão, o tato, a audição e o olfato.

Concluí-se nesse tópico, portanto, que processos de ensino e aprendizagem que se utiliza de brinquedos, brincadeiras e jogos, os quais, por sua vez, permitam uma maior interação da criança com o seu meio ambiente, são benéficos ao desenvolvimento cognitivo da mesma, pois proporcionam maiores possibilidades de apreensão consolidação de conhecimentos.

DISCUSSÃO

Esta pesquisa foi realizada por meio de buscas bibliográficas, em que se procurou ressaltar as contribuições do jogo, brinquedos e brincadeiras para o desenvolvimento cognitivo das crianças na Educação Infantil, como meio de aprendizagem da criança, considerando que

estas devem ser estimuladas desde os primeiros anos de vida.

Conclui-se, ao final, que a pedagogia lúdica com a utilização de brincadeiras, jogos e brinquedos, é considerados ferramentas importantes no que se refere à aquisição de conhecimento no âmbito escolar. Esse estudo, portanto, possibilitou a melhor compreensão sobre essas ferramentas educacionais para o desenvolvimento integral da criança tanto cognitivo, social, emocional e físico-motor.

Jogos e brincadeiras, sendo significativos para o desenvolvimento da criança merecem atenção e espaço adequado para sua realização no ambiente escolar, independentemente de sua faixa etária, embora nesse trabalho tenha sido procurado o destaque para a educação infantil. Tais instrumentos educacionais lúdicos permitem que as crianças explorem suas habilidades e emoções, sendo que, por meio deles, é possível que as crianças liberem com mais facilidade seus sentimentos e conseguem expor suas dificuldades, potencializando assim, suas possibilidades de aprendizagem e formação social.

Percebe-se, entretanto, que as atividades lúdicas da criança não podem ser deixadas de lado em termos de aprendizagem, pois não faz sentido se a utilização de jogos, brincadeiras e brinquedos apenas com o significado de diversão. Deve-se ter bem claro que, a pedagogia lúdica procura trabalhar com os instrumentos que são sim, prazerosos para a criança e que já fazem parte do seu mundo – o ato de brincar – e que, portanto, devem ser momentos nos quais a criança se comunica com o mundo de faz de conta e com realidades perceptíveis, e que são, portanto, passíveis de compreensão.

Deve ser destacado ainda, que jogos, brinquedos e brincadeiras, possibilitam a aproximação entre as crianças com as quais podem ser criados laços de solidariedade e afetividade, além de descobrirem novas possibilidades, criam, usam sua imaginação, desenvolvem suas coordenações, raciocínios e conhecimentos.

É importante destacar que, a pedagogia lúdica ocupou e ocupa espaço importante na história da educação, o que ficou perceptível nessa pesquisa, pois grandes teóricos da história da educação, que em algum momento de suas vidas, se dedicaram a entender a utilização dos jogos, brinquedos e brincadeiras, no processo de ensino/aprendizagem e no desenvolvimento integral da criança, dentre os quais Jean Piaget, Vygotsky, Maluf, Kishimoto e Friedmann.

Evidenciou-se neste trabalho, que os jogos e as brincadeiras devem fazer parte integrante quando se fala da aprendizagem das crianças, pois são atividades que trazem aquisição de novos conhecimentos e que

contribuem para a formação da personalidade, despertam novas aprendizagens que serão carregadas por toda a vida.

A intervenção do professor contribui para constituição do sujeito crítico, ao permitir, organizar e mediar à realização das atividades lúdicas em meio às tarefas escolares diárias, estando assim, colaborando com a formação da criança, para que se tornem adultos colaborativos, decisivos e saibam trocar ideias em uma sociedade democrática.

E assim sendo, na área do lazer e na educação, o lúdico encontra-se muitas vezes centrado em um acervo variado de instrumentos de brincar e estruturas de brincadeiras e jogos. Os brinquedos e jogos são importantes por aquilo que possibilitam em termos de interação entre sujeitos e entre eles e o seu meio. Porém, a supervalorização do objeto em si, pode trazer uma inversão de valores, o que por sua vez, pode acabar trazendo formas de ansiedade às crianças e aos seus educadores, sendo assim, negativos ao processo de ensino e aprendizagem. No entanto, com os devidos cuidados e planejamento por parte do educador e com a utilização de um a acervo variado, com quantidade e qualidade de instrumentos, se torna importante e positivo ao processo educativo.

Na área da cultura, o lúdico aparece com muita frequência no resgate das brincadeiras tradicionais do país e em suas diferentes regiões, constituindo a memória e história estáticas. Para Chauí (2004) a formação cultural é direito de todos se considerarmos que todos (crianças, jovens e adultos), são indivíduos sociais, sujeitos históricos, cidadãos e cidadãs que têm direitos sociais, que são produzidos na cultura e produtores de cultura.

Para finalizar, é bom lembrar que para trabalhar com jogos e brincadeiras é necessário que o professor encontre, ele próprio, prazer na atividade lúdica. Brincar é talvez um dos mais característicos atributos humanos. Para muitos autores, a atividade lúdica está na origem da cultura humana. Mais que uma atividade, o lúdico é uma atitude diante da vida. É o reconhecimento do valor inerente do prazer de pertencer a esse enorme tabuleiro em que por vezes se ganha e que em outras vezes se perde, porém deve-se jogar e aprender sempre.

AGRADECIMENTOS

Ao final dessa pesquisa agradecemos ao apoio institucional da Universidade do Oeste Paulista de Presidente Prudente-SP, apresentado por meio da coordenação do curso de Pedagogia da Faculdade de Ciências, letras e Educação de Presidente Prudente (FACLEPP).

Aproveitamos para declarar não haver qualquer potencial conflito de interesse que possa interferir na imparcialidade deste trabalho científico.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Manual de Orientação Pedagógica. **Brinquedos e brincadeiras em creches**. Brasília. 2012. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_content&id=12579:educacao-infantil>. Acesso em: 18 dez 2014.

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

CHAUÍ, M.. **Convite à Filosofia.** São Paulo: Ática; 2004.

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

KISHIMOTO, T. M. et al. **O brincar e suas Teorias.** São Paulo. Pioneira. 1998.

MALUF, Â. C. M. **Atividades Lúdicas para Educação Infantil:** conceitos, orientações e práticas. 2. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2009.

PIAGET. J. A Epistemologia Genética; **Sabedoria e Ilustrações da Filosofia; Problemas de Psicologia Genética.** In: Piaget. Trad. De Nathanael C. Caixeiro, Zilda A. Daeir, Célia E. A. Di Pietro. São Paulo: Abril Cultural, 1978.

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

----------. **Seis estudos de Psicologia**. Rio de Janeiro, 1969.

RAMOS, M. L.. **A temática Ambiental e a formação de Professores no Curso de Habilitação Específica para o Magistério em Regente Feijó-SP.** 1999. Dissertação (Mestrado) - Faculdade de Ciências e Filosofia da Universidade Estadual Júlio de Mesquita Filho. Marília, SP.

SANTOS, D. P. dos. **A importância das Atividades Lúdicas para o Desenvolvimento Moral, Cognitivo e Social de Crianças de 1 a 4 séries do Ensino Fundamental.** 2010; 42 f. Trabalho de Conclusão de Cursos (Graduação em Licenciatura em Pedagogia) – Universidade do Oeste Paulista – Unoeste, Presidente Prudente, SP.

UZELOTO, M. A. **A importância do Lúdico no processo de Ensino e Aprendizagem da Educação Infantil e Ensino Fundamental I.** 2012. Trabalho de Conclusão de Cursos (Graduação em Licenciatura em Pedagogia) – Universidade do Oeste Paulista – UNOESTE, Presidente Prudente.

VYGOTSKY, L. S. **A formação da mente.** 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

----------. **A formação social da mente.** 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

Recebido para publicação em 19/05/2015
Revisado em 20/05/2015
Aceito em 21/05/2015