

## ATIVIDADES LÚDICAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

**Valéria Vieira<sup>1</sup>**

**Livia Márcia Batista de Andrade<sup>2</sup>**

**RESUMO** – Objetivou-se, neste artigo, analisar o processo do ensino e aprendizagem, na educação infantil. A discussão do papel dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento da criança, feita neste estudo permitiu analisar e compreender a complexidade dos fatores que influenciam de maneira determinante a educação. As atividades lúdicas favorecem oportunidades às crianças para explorar aspectos da vida, pois as brincadeiras e os jogos são as melhores maneiras de a criança comunicar-se e relacionar-se com outras crianças. É por meio destas atividades que a criança convive com os diferentes sentimentos que fazem parte da sua realidade interior, permitindo a elas estabelecer suas relações sociais.

Palavras –chaves: Jogos; Brincadeiras; Aprendizagens; Educação.

### PLAYING IN EARLY CHILDHOOD EDUCATION

**ABSTRACT** - It was aimed at to analyze the process of the teaching and learning, in the infantile education. The discussion of the paper of the games and games in the child's development, through this study allowed to analyze and to understand the complexity of the factors that you/they influence in a decisive way the education. The activities lúdicas favor opportunities to the children for us to explore aspects of the life, because the games and the games are the child's best ways to communicate and to relate with other children. It is through these activities that the child lives together with the different feelings that are part of his/her interior reality, allowing to them to establish their social relationships.

Keywords: Games; Games; Learnings; Education.

---

<sup>1</sup> Pedagoga - Especialista em Psicopedagogia Clínica e Institucional Centro Universitário Padre Anchieta - Jundiaí-SP / Terapeuta Corporal em formação - Instituto Lumen-SP / Membro da Associação Brasileira de Psicopedagogia - ABPP-SP - email: valeria@psicopedagogiaaplicada.com.br

<sup>2</sup> Doutora em psicologia- Puc-Campinas / Docente e Supervisora. Coordenadora do Centro de Psicologia Aplicada; Centro Universitário Padre Anchieta. - e-mail: clpsicologia@menteintegrada.psc.br / lbatista@anchieta.br

## INTRODUÇÃO

Na infância, a imaginação, a fantasia e o brincar são atividades que não podem se caracterizar apenas pelo prazer que proporcionam, mas também como agentes auxiliares do processo ensino-aprendizagem. Compreender a importância da atividade lúdica para o ser humano, principalmente para a criança que brinca, reconhecendo sua importância no processo de desenvolvimento da mesma implica levantar questões bastante profundas no processo educativo, de modo especial da escola.

A cada dia, a aprendizagem com o lúdico ganha novas conotações e, aos poucos, evolui no sentido de significar um importante mediador no desenvolvimento do ser humano, que possibilita torná-lo mais político, transformador e libertador.

A criança adora imitar os adultos e participar de pequenas tarefas, devendo isto ser valorizado e estimulado pelas pessoas que a cercam. O brincar não se limita à simples ação de brincar: contribui para a formação intelectual e social, principalmente quando se trata a espontaneidade da criança como algo inerente, próprio de cada um que busca caminhos para a construção do saber.

A Educação Infantil é a primeira etapa da educação básica. Estabelece as bases da personalidade humana, da inteligência, da vida emocional e da socialização. As primeiras experiências da vida são as que marcam mais profundamente a pessoa. Quando positivas, tendem a reforçar, ao longo da vida, as atitudes de autoconfiança, de solidariedade e de responsabilidade. Entende-se a Educação Infantil como compromisso social e pedagógico por ser um espaço de produção de aprendizagens, pois se considera a capacidade de construção de conhecimentos pela criança na sua interação com o meio físico e social, bem como nas trocas interativas com outros sujeitos e o mundo social.

Há muito tempo discute-se a questão dos jogos e brincadeiras e sua importância no desenvolvimento da criança. Mas será que está clara a função que estas atividades exercem sobre o desenvolvimento infantil? Ao brincar, as crianças podem explorar, imitar, representar, repetir, simbolizar suas experiências e vivências, sejam elas reais ou simbólicas, elaborando-as e compreendendo-as. É, portanto, através do faz-de-conta, que as capacidades simbólicas são desenvolvidas num tipo de atividade que não se restringe às questões e pressões situacionais, permitindo e oportunizando que as crianças desenvolvam sua imaginação, criatividade e memória.

Também é por meio das atividades lúdicas que as crianças podem desenvolver-se, em um ritmo próprio, de maneira integrada e sistematizada nas diferentes áreas do conhecimento, de forma prazerosa, ativa e desafiadora.

A ação de busca e questionamento para a apropriação dos conhecimentos, visando à melhoria da qualidade do ensino, exige dos educadores, esforço, participação, problematização, criação, reflexão, socialização do saber; sendo estas relações que constituem a essência da educação lúdica, que se opõe à concepção e interpretação ingênua do brincar, que propicia práticas espontâneas, não planejadas e não integradas às demais atividades educacionais dentro das instituições de Educação Infantil.

### CONTRIBUIÇÕES TEÓRICAS

Na visão Piagetiana, as brincadeiras e os jogos favorecem o desenvolvimento da criança a qual tem necessidade de brincar para crescer em equilíbrio com o mundo. Sua maneira de assimilar (transformar o meio para que este se adapte às necessidades) e de acomodar (mudar a si mesma para adaptar-se ao meio) deverá ser sempre por meio do jogo. (Piaget, 1988).

Segundo a teoria de Piaget, o período infantil passa por três sucessivos sistemas de jogos: a) jogo de exercício, que aparece nos primeiros dezoito meses de vida, por meio da repetição de ações e manipulações realizadas com prazer derivado das atividades motoras; b) o jogo simbólico, que aparece por volta dos dois anos de idade, juntamente com a representação da linguagem, quando a criança vai além da manipulação e assimila a realidade externa do seu eu, ou seja, vai reconhecendo sua própria subjetividade e fantasia para sua satisfação e superação de conflitos, sendo que, quanto maior a idade, mais caminha para a realidade; e c) o jogo de regras, que marca a passagem da atividade individual para a socialização, não acontecendo antes de 4 anos e predominando dos 7 aos 11 anos.

Com o jogo de regras, a criança interage com as outras crianças e com o grupo social. (Piaget, 1988). Em uma entrevista feita por Piaget, com crianças sobre a o jogo: “Bola de gude” O experimentador fala mais ou menos isso.

“Aqui estão algumas bolas de gude... você deve me mostrar como jogar. Quando eu era pequeno eu costumava jogar bastante, mas agora eu me esqueci como se joga. Eu gostaria de jogar novamente. Vamos jogar juntos. Você me ensinará as regras e eu jogarei com você...”. Você deve evitar fazer qualquer tipo de sugestão. Tudo o que precisa é parecer

completamente ignorante (sobre o jogo de bola de gude) e até mesmo cometer alguns erros propositais de modo que a criança, a cada erro, possa dizer claramente qual é a regra. Naturalmente, você deve levar a coisa a sério, e se as coisas não ficarem muito claras você começará uma nova partida( Piaget,1978, p.24).

Segundo Almeida (1998), é fundamental que os professores tenham conhecimento do saber que a criança construiu na interação com o ambiente familiar e sócio-cultural, para formular sua proposta pedagógica.

Para Piaget (1978), os professores podem guiá-las proporcionando-lhes os materiais apropriados, mas o essencial é que, para que uma criança entenda, deve construir ela mesma, deve reinventar. Cada vez que ensinamos algo a uma criança estamos impedindo que ela descubra por si mesma. Por outro lado, aquilo que permitimos que descubra por si mesma, permanecerá com ela.

Piaget (1978) relata, ainda, que o desenvolvimento da criança acontece através do lúdico. Ela precisa brincar para crescer, precisa do jogo como forma de equilíbrio com o mundo (Piaget,1978 apud Bertoldo,s.d.).

E é por meio dos jogos e brincadeiras, que o educando encontra apoio para superar suas dificuldades de aprendizagem, melhorando o seu relacionamento com o mundo. Os professores precisam estar cientes de que a brincadeira é necessária e que traz enormes contribuições para o desenvolvimento da habilidade de aprender e pensar (Campos,s.d.).

Para os sociointeracionistas, o brinquedo não pode ser conceituado só como uma atividade que proporciona prazer à criança. Por meio do brinquedo, a criança satisfaz certas necessidades de agir em relação não apenas ao mundo dos objetos, mas também em relação ao mundo mais amplo dos adultos.

O brinquedo torna-se o tipo principal de atividade devido ao fato de o mundo objetivo do qual a criança é consciente, estar continuamente expandindo-se.

Para Vygotsky (1984):

A brincadeira cria para as crianças uma zona de desenvolvimento proximal que não é outra coisa senão à distância entre o nível atual de desenvolvimento, determinado pela capacidade de resolver independentemente um problema, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da resolução de um problema, sob a orientação de um adulto, ou de um companheiro mais capaz (Vygotsky ,1984, p.56).

Vygotsky (1984) considera restrita uma definição de brinquedo como algo que somente dá prazer à criança. O brinquedo preenche necessidades da criança, necessidades

entendidas como aquilo que é motivo para a ação. A criança satisfaz certas necessidades através do brinquedo e essas necessidades passam por um processo de maturação, essa situação que tem início na fase pré-escolar.

No início da idade pré-escolar, a criança, tendo desejos que não podem ser imediatamente satisfeitos, permanece, entretanto, com a característica do estágio precedente, isto é, uma tendência para a satisfação imediata dos desejos.

Para resolver essa tensão, a criança de quatro a seis anos envolve-se num mundo ilusório e imaginário, em que os desejos não realizáveis podem ser realizados e esse mundo é o que Vygotsky chama de brinquedo.

A essência do brinquedo é a criação de uma nova relação entre o campo do significado e o campo da percepção visual, ou seja, entre situações no pensamento e situações paradas dos objetos e as ações surgem das idéias e não das coisas. Um pedaço de madeira torna-se uma boneca. Dois lápis tornam-se dois colegas que dialogam. A ação regida por regras passa a ser determinada pelas idéias e não pelos objetos. Um cabo de vassoura é um cavaleiro e passa-se a agir com ele conforme as regras sociais foram mostrando ao sujeito (Vygotsky, 1991).

Para Wallon (1981), a brincadeira passa por uma evolução interligada aos aspectos do desenvolvimento infantil. O recém-nascido brinca com suas possibilidades sensoriais nascentes; brinca de gorjear, de olhar; as suas reações não passam de brincadeiras funcionais, criando uma sensação agradável. A criança busca recuperar estas sensações, tornando-se intencional, criando um círculo intenção – ato – efeito. Este círculo gera grande importância na atividade livre, estimulando cada vez mais a criança em busca do novo.

Winnicott concede ao ato de brincar uma vastíssima dimensão no domínio humano. Essa ampliação fica explicitada quando diz:

O que quer que se diga sobre o brincar de crianças aplica-se também aos adultos; apenas, a descrição torna-se mais difícil quando o material do paciente aparece principalmente em termos de comunicação verbal. Sugiro que devemos encontrar o brincar tão em evidência nas análises de adultos quanto o é no caso de nossos trabalhos com crianças. Manifesta-se, por exemplo, na escolha das palavras, nas inflexões de voz e, na verdade, no senso de humor. (1975, p. 61)

Para Winnicott, a utilização do objeto transacional é, ao mesmo tempo, a utilização do primeiro símbolo e da primeira brincadeira. O brincar é, além de uma busca de prazer, uma

forma de lidar com a angústia. É uma necessidade para o desenvolvimento de uma personalidade sadia.

Winnicott estudou com afincos o brincar na infância e interpretou este ato como uma liquidação de conflito, e também como forma de comunicação. O natural é brincar. Se a criança não brinca algo de patológico está ocorrendo e precisa investigar.

Outra contribuição relevante é a de Châteaueu. Para ele o jogo tem papel principal no desenvolvimento da criança e mesmo do adulto. Possibilita a percepção total da criança, é uma atividade séria em que o faz-de-conta, as estruturas ilusórias infantis e o arrebatamento têm importância fundamental, pois para a criança quase toda a atividade é jogo e é pelo jogo que ela adivinha e antecipa as condutas superiores. Deixando claro que o brincar é uma atividade inerente ao ser humano, “pois é pelo jogo, pelo brinquedo, que crescem a alma e a inteligência uma criança que não sabe brincar será um adulto que não saberá pensar” (Châteaueu,1987, p.15).

O referencial de Huizinga mostrou-se de muita valia, revelando o jogo como um histórico, que faz parte da cultura e do processo de desenvolvimento dos sujeitos. Este aspecto se explica devido ao interesse dos sujeitos pelo futebol, pois se trata de um grupo que vive em um espaço horizontalizado, favorecendo o lazer com poucos recursos. Outro dado importante se verifica no trabalho de Benjamim (1984), para quem os brinquedos possuem um diálogo simbólico e íntima relação com o povo e com a cultura tem especificidade na vida mental e emocional da criança. É um instrumento de transmutação da realidade, algo que a transpõe a um mundo particular, dominado pela vã representação de sua própria cultura infantil. São importantes, também, as contribuições de Brougere (2004), que compreende o brinquedo como produto da cultura, e possui uma função social, inserido em um sistema que lhe confere razão de ser.

Segundo Brougere é necessário compreender o funcionamento social e simbólico do brinquedo, bem como os efeitos do brinquedo sobre a criança. O conhecimento não deriva da representação de fenômenos externos, mas sim, da interação da criança com o meio ambiente. O processo de acomodação e assimilação é meio pelo qual a realidade é transformada em conhecimento.

No brincar, a assimilação predomina e a criança incorpora o mundo à sua maneira sem nenhum compromisso com a realidade. Nesta perspectiva, brincar é parte ativa, agradável e interativa do desenvolvimento intelectual.

Os estudiosos do desenvolvimento infantil acreditam que o brincar, ao contrário de sua aparência ou conceito equivocado e superficial de “passatempo” ou simplesmente diversão, desempenha uma função extremamente importante para a criança em formação e no entendimento do seu desenvolvimento psicossocial, ajudando a criança a assimilar comportamentos que são requeridos na vida adulta.

Estudos de fundamental contribuição para a compreensão do desenvolvimento infantil foram realizados por Wallon (1981), que se dedicou a pesquisar a construção do ser humano e a contribuição da educação sistematizada nesse processo dialético e histórico. Este teórico construiu suas teorias sobre o desenvolvimento infantil partindo da mesma concepção de ser humano e de realidade. Ambos conceberam o sujeito a partir do materialismo histórico e dialético, entendendo que sua relação com a realidade se dá através de mediações que permitem que ele seja transformado pela natureza, que por sua vez é transformada por ele.

Assim, a mediação se processa pela utilização de instrumentos e signos que possibilitam, pela interação social, a transformação do meio e dos sujeitos. A diferença entre os dois consiste no que é considerada a principal mediação nessa relação.

Wallon (1981) e Vygotsky (1984) utilizam para o estudo da criança a abordagem concreta e multidimensional que, frente ao seu objeto de estudo, compreende-o a partir das contradições e relações que a realidade concreta evidencia, sem dicotomizar sua totalidade, analisando os seus múltiplos determinantes. A criança não é só fruto do meio ou resultado de seus genes. Para não cair no reducionismo, não se pode separar a criança e sua atividade das suas condições de existência e de sua maturação funcional, integrando corpo e mente, condições internas e externas, aspectos genéticos e socioculturais.

Essa abordagem trabalha com a noção de estágio enquanto realidade psicológica, articulada com a noção de desenvolvimento individual construído a partir das interações sociais, visando ao conhecimento objetivo da criança. As interações são ações partilhadas que pressupõem a troca entre parceiros com diferentes apropriações. Exige mobilização por parte dos sujeitos, no sentido de agir significativamente, preenchendo lacunas, explicitando contradições.

Para Vygotsky (1984) a aquisição da linguagem faz com que haja uma profunda mudança qualitativa nos processos da consciência. Por meio da mediação da linguagem, as funções mentais passam a ser reguladas por um sistema de signos e não mais pela maturação orgânica, que é responsável pelas funções elementares (sono, respiração, sucção). A linguagem passa a organizar o pensamento e o comportamento da criança, promovendo o desenvolvimento das funções psicológicas superiores (atenção concentrada, memória seletiva, pensamento abstrato, vivência emocional e pensamento combinatório).

No período dos três aos cinco anos, ocorre incremento da emoção, objetivando a aquisição da identidade. Assim, a criança se expressa em oposição ao outro, dizendo não a tudo, aprende a delimitar o que é ela e o que é o outro, iniciando o uso dos pronomes (eu, meu, teu). Ao mesmo tempo em que deseja diferenciar-se dos demais, percebe a profunda dependência que tem em relação a sua família. Momentos de oposição alternam-se com momentos de sedução, nos quais a criança procura ser aceita e amada.

A relação da criança com seu mundo familiar se diferencia, segundo o lugar que ocupa e o papel que lhe é conferido. Neste período, ela se sente estritamente solidária com sua família e ao mesmo tempo desejosa de autonomia, o que lhe causa repetidos conflitos.

Para Wallon (1981), a verdadeira imitação aparece em meados do segundo ano (estágio sensório-motor e projetivo), através das atividades de investigação, caracterizadas pela exploração do mundo dos objetos e pela inteligência das situações. A inteligência das situações, também denominada de inteligência prática, refere-se aos momentos em que a criança resolve problemas práticos e imediatos, como por exemplo, apanhar objetos ou utilizar-se de instrumentos para a solução dos mesmos, ou seja, constituem-se em ações exteriorizadas pela criança, através do ato motor. A imitação consiste em interiorização, composta de automatismo, caracterizada pelos gestos e pela invenção, nas quais a criança expressa sua criatividade.

A imitação exige não apenas a discriminação e a seleção dos gestos, mas também a invenção, objetivando uma melhor distribuição desses gestos no espaço e no tempo.

O que vai provocar a elaboração de gestos necessários será a prática social. “A imitação é composta de elementos contraditórios, o automatismo e a invenção, apontando para a necessidade de mediações e sendo relevante à própria emoção” (Wallon, 1981, p.106).



Para Vygotsky (1984) a imitação é promotora do desenvolvimento humano, na medida em que a criança pode uma série de ações que se encontram bem além dos limites de suas próprias possibilidades.

As crianças têm a capacidade de imitação intelectual consciente, determinando que a aprendizagem evoque e promova seu desenvolvimento cognitivo e emocional, ao atuar sobre a zona de desenvolvimento proximal que consiste, no entender de Vigotsky (1984), na distância entre o desenvolvimento real (aquilo que a criança consegue executar sozinha) e o desenvolvimento potencial (aquilo que a criança consegue realizar com a ajuda de um adulto ou de uma criança mais experiente).

De acordo com Vygotsky (1984), a boa aprendizagem é a que promove o desenvolvimento, atuando sobre a zona de desenvolvimento proximal e fazendo com que “... o desenvolvimento que hoje é potencial transforme-se em desenvolvimento efetivo real

É importante ressaltar a representação como capacidade de criar uma imagem mental articulada com outras imagens, pois permite o estabelecimento de relações, mesmo na ausência ou frente à inexistência do objeto representado.

Segundo Wallon (1981), no desenvolvimento infantil, a representação surge da imitação e a supera, pois a representação acontece apenas no plano simbólico, enquanto que a imitação ainda está presa ao plano motor. Por exemplo, a criança identifica-se com o objeto, imaginando ser um automóvel ou um cachorro.

A brincadeira do faz-de-conta constitui uma das situações mais comuns em que as crianças trabalham com esta subjetividade. Frequentemente, acontecem situações tais como: utilizar-se de objetos presentes para representar outros que estejam ausentes (pegar uma peça de madeira, dizendo que é telefone); utilizar-se do espaço físico de acordo com o que está representando (enfileirar cadeiras uma atrás da outra, delimitando o espaço para um ônibus); brincar de diferentes papéis (em alguns momentos é mãe em outro é filha...); representar animais usando o próprio corpo (pula como sapo); atribuir ações a objetos inanimados (brigar com o cachorro porque sujou sua casa e o cachorro é representado por uma lata).

Para vivenciar este processo, Wallon (1981) afirma que a criança faz uso de diferentes meios como sons, gestos, palavras, frases, postura. É através do faz-de-conta que estabelecem momentos privilegiados de aprendizagem, quando a criança busca significados já experimentados no seu cotidiano. Novos significados, que se fazem importantes naquele

momento de interação estabelecidos pelas situações imaginárias, pelas regras de convivência e pelos conteúdos temáticos, são apropriados.

A principal diferença na imitação da criança é que ela realiza movimentos que se concentram além dos limites de suas possibilidades. Em seus jogos, ao assumir papéis, a criança desenvolve-se emocional e intelectual, pois na brincadeira ela está atuando acima de sua idade e de seu comportamento usual. Ela está um pouco adiante dela mesma.

### **A FUNÇÃO DO JOGO E DA BRINCADEIRA**

Brincando, a criança se inicia na representação de papéis do mundo adulto que irá desempenhar mais tarde. Desenvolve capacidades físicas, verbais e intelectuais, tornando-se capaz de se comunicar. O jogo ou o brinquedo são, portanto, fatores de comunicação mais amplos do que a linguagem, pois propiciam o diálogo entre pessoas de culturas diferentes (Bomtempo, 1999, p. 62).

Pode-se observar a criança envolvida em diversas situações, como, por exemplo, quando brinca de escola, ela corrige o que está escrito no quadro-de-giz e no caderno (enquanto que, em situações de sala de aula, ela comete tais erros) ou quando repreende os colegas, dizendo que não podem brincar (em outros momentos era ela quem estava na situação).

O jogo infantil é considerado por Vygotsky (1984) uma forma de atuar sobre a zona de desenvolvimento proximal, pois através do mesmo a criança consegue desempenhar funções que ainda não domina na sua vida concreta.

Tanto para Vygotsky (1984) como para Wallon (1981), o ser humano se constrói na relação com o outro. Para o primeiro, toda função psicológica superior evidencia-se em dois momentos: primeiro, no social e depois no individual, através de uma apropriação ativa, marcando as diferenças individuais. A apropriação é o processo de internalização das experiências que acontecem na relação, no social. É a passagem do inter para o intrapsicológico, significando que toda função existente no sujeito apareceu antes no social, na relação. Estabelece-se assim, entre a criança e o meio ambiente, um círculo de trocas mútuas que condicionam e modelam reciprocamente as suas reações.

O brincar promove experiências e relações com conteúdos sociais, fundamentalmente, quando a criança, ao brincar, recria e representa papéis que se caracterizam nas ações e relações presenciadas, vividas ou vivenciadas em seu meio social, sendo que, neste processo

lúdico de representação, mas também de imaginação e fantasia, está contida a sociedade com a qual a criança se relaciona emocional, social e cognitivamente. Conforme Leontiev (1991, p.136), cita “... a situação objetiva imaginária desenvolvida é sempre, também, uma situação de relações humanas”.

Ao representar e/ou reproduzir os papéis dos adultos, a brincadeira ou atividades lúdicas, de uma forma geral, estendem-se para além de seus próprios limites. O brincar, o gesto que ultrapassa as fronteiras do real ou do concreto na simples brincadeira, tornando-se este ato, um ato impregnado de magia, alegria, sonhos, imaginação e fantasia, repleto de significantes para a criança que brinca.

É neste ato mágico que cria e recria maneiras de estabelecer relações com o seu mundo concreto, mas também imaginário, que rompe limites e cria novos espaços, de forma imprevisível, criadora e criativa, espaços estes que conquista na sociedade, tornando-se, portanto segundo Deccacha (1994, p.26), “[...] o lúdico um meio de expressão para a criança, ou melhor, o seu meio de expressão fundamental, expressão simbólica de experiências e desejos”.

Quanto mais o brinquedo, o brincar e a brincadeira suscitam a curiosidade, mais estimulante ela será e maior será a imaginação e a fantasia; conseqüentemente, maior será o seu desenvolvimento e preparo para enfrentar as mais diversas situações na sua vida adulta. É com a ajuda da imaginação e da fantasia que a criança consegue entender o mundo e preparar-se para a vida.

Essas fantasias são baseadas na vivência da criança e nos estímulos que os adultos transmitem a ela. Quanto mais elementos ou situações oferecidos e que se aproximem de seu mundo infantil, mais referências e base terão para compreender e enfrentar o mundo real, com seus limites e frustrações, mas também, um mundo fascinante e belo, que lhes oferece inúmeras possibilidades de crescimento e realizações.

A criança que tiver condições de fantasiar e imaginar será um adulto mais ágil, inteligente, criativo, com iniciativa e inventivo para a vida e o trabalho, porque terá desenvolvido e integralmente, através das múltiplas e variadas situação de “ensaio” para a sua vida adulta.

Sendo assim Garcia (1997) relata que:

... o processo de aprender/conhecer/crescer é uma busca constante do novo que estimula a curiosidade e expande a criatividade. Uma relação pedagógica que permite as manifestações

das singularidades individuais nas relações intersubjetivas, compreendendo e valorizando a expressão apaixonada da criança por descobrir e conhecer o mundo em que vive. (p. 99)

No entender de Deccacha (1994), a sociedade brasileira está de uma forma estruturada, onde ocorrem dois extremos, ou dois pólos aparentemente opostos e contraditórios, uma parcela proporcionalmente menor da sociedade melhor situada financeiramente e culturalmente, onde o brincar, o brinquedo e a brincadeira encontram um espaço privilegiado para que o lúdico ocorra, um espaço belíssimo e riquíssimo dentro de uma diversidade e quantidade muito grandes de objetos e situações que estimulam, oportunizam e possibilitam o desenvolvimento das potencialidades do ser humano e, mais especificamente, da criança inserida neste contexto, fazendo-se acreditar que se pode não somente igualar-se, mas até ultrapassar países tidos como desenvolvidos, porque o povo ou a gente brasileira possui um elemento a mais que os demais povos, que é uma característica da sociedade brasileira, o elemento afetividade.

Essas crianças que em seu cotidiano familiar e social, além de encontrarem com uma grande diversidade de materiais e objetos que as estimulam, também possuem as possibilidades de transitarem entre a herança e identidade cultural até o mundo real, ou até o seu mundo atual.

A beleza da infância é um ato, é um gesto que se recupera a universalidade em toda a sua dimensão, de reavaliar conceitos e concepções que envolvem toda a sociedade, mas acima de tudo, de reavaliar-se a concepção de infância em toda sua plenitude.

Estudos e pesquisas têm comprovado a importância das atividades lúdicas, no desenvolvimento das potencialidades humanas das crianças, proporcionando condições adequadas ao seu desenvolvimento físico, motor, emocional, cognitivo, e social. São todas as atividades de animação que têm como intenção causar prazer e entretenimento a quem as pratica. São estas atividades que propiciam a experiência completa do momento, associando o ato, o pensamento e o sentimento.

A criança se expressa, assimila conhecimentos e constrói a sua realidade quando está praticando alguma destas atividades. Ela também espelha a sua experiência, modificando a realidade, de acordo com seus gostos e interesses. Na educação Infantil, podemos comprovar a influência positiva das mesmas, em um

ambiente acolhedor, desafiador, rico em oportunidades e experiências para o crescimento saudável das crianças.

Os primeiros anos de vida são decisivos na formação da criança, pois se trata de um período em que a criança está construindo sua identidade e grande parte de sua estrutura física, sócio-afetiva e intelectual. São, sobretudo, nesta fase que se devem adotar várias estratégias, entre elas as atividades lúdicas, que são capazes de intervir positivamente no desenvolvimento da criança, suprimindo suas necessidades biopsicossociais, assegurando-lhe condições adequadas para desenvolver suas competências.

São vários os benefícios das brincadeiras, entre eles estão: assimilação de valores; aquisição de comportamentos; desenvolvimento de diversas áreas do conhecimento; aprimoramento de habilidades e socialização.

As atividades podem ser uma brincadeira, um jogo ou qualquer outra que permita tentar uma situação de interação. Porém, mais importante do que o tipo da atividade é a forma como é dirigida e como é vivenciada, e o porquê de estar sendo realizada.

Toda criança que participa de brincadeiras e jogos adquire novos conhecimentos e desenvolve habilidades de forma natural e agradável, onde gera prazer e um forte interesse em aprender.

À medida em que a criança cresce, ela vai aprendendo várias brincadeiras, começa a gostar de brincar com outras crianças, e não perde o interesse como fazia nos estágios anteriores.

A melhor maneira de a criança aprender a brincar é respeitarmos seu próprio ritmo, ajudá-la e encorajá-la, se necessário. Se a criança possui oportunidade de brincar com outras crianças da mesma idade, a maioria delas aprende. Antes dos cinco anos, saberá dividir, compartilhar e conviver bem em grupo. Devemos proporcionar à criança muitas oportunidades de atravessar os diversos estágios de aprendizado. Além disso, é importante se ter idéia do que fazer durante as atividades das crianças, para tornar as coisas mais fáceis para todas elas.

Nunca se deve esquecer que brincar é altamente importante na vida da criança, primeiro por ser uma atividade na qual ela já se interessa naturalmente e, segundo, por desenvolver suas percepções, sua inteligência, suas tendências à experimentação, seus instintos sociais.

## CONCLUSÃO

O lúdico, no desenvolvimento infantil, ainda não encontrou, na prática das escolas, a repercussão que merece. Não se pode negar que muitas escolas têm o hábito da pintura, do desenho, da modelagem e do brincar, mas, nem sempre, essas práticas têm a sua importância devidamente reconhecida. Portanto, é necessário que haja uma reformulação desse paradigma, uma maior e melhor utilização do lúdico para que ocorra um verdadeiro crescimento e desenvolvimento da criança por meio dessas atividades.

Há tarefas que uma criança não é capaz de realizar sozinha, mas que se torna capaz de realizar quando alguém lhe dá instruções, fizer uma demonstração, fornecer pistas ou ainda dar assistência durante o processo.

É através destas atividades que a criança convive com os diferentes sentimentos que fazem parte da sua realidade interior e permitem a ela estabelecer suas relações sociais. Quando as crianças jogam ou brincam, passam a ter uma compreensão maior de como o mundo funciona e de como poderão lidar com ele à sua maneira e possibilidade.

Tais considerações evidenciam o brincar na Educação e deve ser entendido pelo professor como a essência da infância, sendo esta sua principal atividade nesta fase de vida e, para uma análise desta atividade, faz-se necessário que o educador penetre nesse mundo de fantasia e imaginação, pois é através do brincar, do brinquedo, que a criança compreende o mundo em que vive.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, P. N. *Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos*. São Paulo: Loyola, 1998.

BENJAMIN, Walter. *Reflexões: a criança, o brinquedo, a educação*. Sumus, São Paulo, 1984.

BERTOLDO, Janice Vida; RUSCHEL, Maria Andrea de Moura. *Jogo, Brinquedo e Brincadeira - Uma Revisão Conceitual*. s.d. Disponível em: <http://www.ufsm.br/gepeis/jogo.htm>. Acesso no dia 21 de outubro de 2008.

BOMTEMPO, E. Brinquedo e educação: na escola e no lar. *Revista Psicologia escolar e educacional*, São Paulo, v.3, n. 1, p. 61-69, 1999.

BROUGÈRE, Gilles. *Brinquedo e Companhia*. São Paulo: Cortez, 2004.

CAMPOS, Maria Célia Rabello Malta. *A importância do jogo no processo de aprendizagem*.s.d. Disponível em: <http://www.psicopedagogia.com.br/entrevistas/entrevista.asp?entrID=39>. Acesso no dia 20 de novembro de 2008.

CHÂTEAU, Jean. *O jogo e a criança*. São Paulo: Summus, 1987.

DECCACHA, E. *O lúdico na infância*. São Paulo: Bloch, 1994.

GARCIA, R. L. *Revistando a pré-escola*. São Paulo: Cortez, 1997.

LEONTIEV, A. N. *Os princípios psicológicos da brincadeira pré-escola*. São Paulo: Ícone/Edusp, 1991.

PIAGET, J. *Formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação*. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

\_\_\_\_\_. *Nascimento da inteligência na criança*. Rio de Janeiro: Ed. Zahar, 1988.

VYGOTSKY, L. S. *A formação social da mente*. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

\_\_\_\_\_. *Pensamento e linguagem*. São Paulo: Martins Fontes, 1991. 168p.

WALLON, H. *A evolução psicológica da criança*. Rio de Janeiro: Andes, 1981

WINNICOTT, D. W. *O brincar e a realidade*. Rio de Janeiro: Imago, 1975. 208p.