

JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Regiane Maria Souza¹

RESUMO

Este relatório científico tem por objetivo apresentar o lúdico na educação infantil, uma vez que os jogos e brincadeiras são excelentes instrumentos de mediação entre o prazer e a aprendizagem, já que o lúdico é eminentemente cultural. A ludicidade precisa ser vista como algo imprescindível à necessidade do ser humano que facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento. Apesar do lúdico ainda não fazer parte do currículo dos cursos de formação de professores tem se afirmado ser a ludicidade a alavanca da educação para o terceiro milênio.

Palavras-chaves: Ludicidade, Jogo, Brincadeira, Educação.

ABSTRACT

This scientific report aims to present the playful in the education of children, since games and games are excellent tools for mediating between pleasure and learning, since the playful is eminently cultural. Ludicity must be seen as something essential to the human being's need to facilitate the processes of socialization, communication, expression and construction of knowledge. Although the playful yet not part of the curriculum of teacher training courses has been claimed to be the playfulness of the leverage of education for the third millennium.

Keywords: *Ludicidad, Game, Play, Education.*

INTRODUÇÃO

Este relatório científico tem por objetivo apresentar o lúdico na educação infantil, uma vez que os jogos e brincadeiras são excelentes instrumentos de mediação entre o prazer e a aprendizagem, já que o lúdico é eminentemente cultural. Para Santos (2000 p. 27) “O homem da ciência e da técnica perdeu a felicidade e a alegria de viver, perdeu a capacidade de brincar, perdeu a fertilidade da fantasia e da imaginação guiadas pelo impulso lúdico”.

A ludicidade precisa ser vista como algo imprescindível à necessidade do ser humano que facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento. Apesar do lúdico ainda não fazer parte do currículo dos cursos de

¹ Graduada em Pedagogia pelas Faculdades Integradas do Vale do Ribeira.

formação de professores tem se afirmado ser a ludicidade a alavanca da educação para o terceiro milênio.

A interação jogo-criança faz com que ela desenvolva sua personalidade. O afetivo e o cognitivo juntos deixam claro que o brinquedo possui um aspecto evolutivo que favorece a adaptação da criança a realidade.

Piaget e Vygotsky proporcionaram grandes contribuições no processo ensino aprendizagem, sendo que Piaget dá atenção ao sujeito na interação com o meio e Vygotsky destaca o meio social na medida em que influencia este sujeito.

Piaget fala do jogo simbólico e da sua condição para o desenvolvimento infantil, pois através dele a criança pode transformar a realidade. Para ele “...a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, sendo, por isso, indispensável à prática educativa” (AGUIAR, 2004 p. 58).

Vygotsky fala do faz de conta - a brincadeira cria para as crianças uma zona de desenvolvimento proximal que não é outra coisa senão a 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.

JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: CONCEITOS

Definir jogo e brincadeira não é tarefa fácil, dentro de qualquer contexto, pois, para cada indivíduo tem um significado social em contextos diferentes.

Para o autor, Huizinga, (2005), em seu livro *Homo Ludens*, argumenta que o jogo é uma categoria absolutamente primária da vida, tão essencial quando o raciocínio (*Homo sapiens*) [...], então a denominação *Homo ludens*, quer dizer que o elemento lúdico está na base do surgimento e desenvolvimento da civilização.

Huizinga, (2005) definindo o homem não como “*Homo sapiens*” e sim como “*Homo ludens*”, considera o jogo como: Toda e qualquer atividade humana [...] e ainda como um fator distinto e fundamental, presente em tudo o que acontece no mundo, que é no jogo e pelo jogo que a civilização humana surge e se desenvolve.

Com relação ao jogo, Piaget (1998) acredita que ele é essencial na vida da criança. De início tem-se o jogo de exercício que é aquele em que a criança repete uma

determinada situação por puro prazer, por ter apreciado seus efeitos. Em torno dos 2-3 e 5-6 anos nota-se a ocorrência dos jogos simbólicos, que satisfazem a necessidade da criança de não somente relembrar mentalmente o acontecido, mas de executar a representação.

As brincadeiras devem acompanhar a criança desde da educação infantil, pois nesse período da vida da criança, são relevantes todos os aspectos de sua formação, pois como ser bio-psico-social-cultural dá os passos definitivos para uma futura escolarização e sociabilidade adequadas como membro do grupo social que pertence.

As crianças aprendem a jogar e/ou brincar dentro de um processo histórico construído, onde aprendem com os outros membros de sua cultura, e suas brincadeiras são determinadas pelos hábitos, valores e conhecimento de seu grupo social.

Carderelli (2007), em estudos realizados sobre aprendizagem e desenvolvimento infantil, afirma que quando a criança chega à escola, traz consigo toda uma pré-história, construída a partir de suas vivências, grande parte delas através da atividade lúdica. Em suma, a criação de espaços e tempos para os jogos e brincadeiras é uma das tarefas mais importantes do professor, principalmente na escola de educação infantil. Cabe-nos organizar os espaços de modo a permitir as diferentes formas de brincadeiras, por exemplo, que as crianças que estejam realizando um jogo mais sedentário não sejam atrapalhadas por aquelas que realizam uma atividade que exige mais mobilidade e expansão de movimentos, ou seja, observando e respeitando as diferenças de cada um.

Segundo o Dicionário Silveira Bueno, (BUENO, 2000, p. 129; 454) a palavra Brincadeira é, divertimento gracejo; e Jogo, Brinquedo, folguedo, divertimento partida esportiva.

Pelas definições evidenciadas vê-se que, jogos e brincadeiras são termos que empregados com significados diferentes, terminam se tornando imprecisos, pois existe uma variedade de jogos conhecidos que podem ser considerados como brincadeiras e, muitas vezes um brinquedo também é utilizado com objeto de um jogo, de uma brincadeira.

BRINCADEIRAS, BRINQUEDOS E JOGOS

Muitos autores observam o brincar como um espaço de criação cultural, sendo assim uma das fases mais importantes na infância.

Winnicott (1975, apud HEINKEL 2000), considera que a criança adquire experiência brincando. O brinquedo proporciona o aprender-fazendo, o desenvolvimento da linguagem, o senso de companheirismo e a criatividade.

O lúdico é o meio que a criança encontra para se comunicar com o mundo ao seu redor e construir suas interações sociais: é no brincar somente no brincar que o indivíduo, criança ou adulto, pode ser criativo e utilizar sua personalidade integral: e é somente sendo criativo que o indivíduo descobre o eu. Ligado a isso, temos o fato de que somente no brincar é possível a comunicação, exceto a comunicação direta (WINNICOTT, 1975 apud HEINKEL, 2000).

Piaget e Vygotsky proporcionaram grandes contribuições no processo ensino aprendizagem, sendo que Piaget dá atenção ao sujeito na interação com o meio e Vygotsky destaca o meio social na medida em que influencia este sujeito.

Piaget ao realizar o estudo sobre a evolução do jogo para o desenvolvimento, percebeu uma tendência lúdica nos primeiros meses de vida do bebê, na forma do chamado jogo de exercício sensório-motor, onde do segundo ao sexto ano de vida predomina o jogo simbólico e a etapa seguinte é o jogo de regras praticado pela criança.

Essas três atividades lúdicas caracterizam-se na evolução do jogo na criança, de acordo com a fase de seu desenvolvimento, conforme descrito a seguir.

- Jogos de exercícios – Inicialmente surgem na forma de exercícios motores com a finalidade prazerosa, com o objetivo de explorar e exercitar os movimentos do seu próprio corpo.

Piaget fala do jogo simbólico e da sua condição para o desenvolvimento infantil, pois através dele a criança pode transformar a realidade. Para ele “...a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, sendo, por isso, indispensável à prática educativa” (AGUIAR, 2004 p. 58).

- Jogos simbólicos – Esse jogo é de faz-de-conta, em que o objetivo é usado para simbolizar ou representar situações não percebidas no momento. Ocorre de dois a seis anos, onde a tendência lúdica é voltada para o jogo de ficção ou imaginação e de imitação. O jogo simbólico se desenvolve com a interiorização dos esquemas sensório-motor.

A função desse tipo de atividade, de acordo com Piaget: Consiste em satisfazer o eu, por meio de uma transformação do real em função dos desejos: a criança que brinca com boneca refaz sua própria vida, corrigindo-a a sua maneira, e revive todos os prazeres ou conflitos, resolvendo-os, compensando-os, ou seja, completando a realidade com a ficção.

- Jogos de regras – Essa atividade lúdica implica o uso de regras onde há relações sociais ou individuais em que deve aparecer a cooperação e começa a se desenvolver dos quatro aos sete anos e se intensifica durante toda a vida da pessoa. Para Brougère apud Santos (1997), o objetivo da pesquisa de Piaget, não é estudar o jogo, mas o símbolo, o que é essencial para o desenvolvimento da inteligência.

Para Kishimoto apud Santos (1997), a descoberta da infância se dá a partir da associação da criança ao ato de brincar. Termos como brinquedos e brincadeiras conotam crianças.

A dimensão da criança está sempre presente quando se analisam os brinquedos e as brincadeiras.

O brinquedo, como objeto suporte da brincadeira, supõe relação íntima com a criança e implica a ausência de um sistema de regras que organize sua utilização.

O brinquedo estimula a representação, a expressão de imagens que evocam aspectos da realidade. Ao contrário, jogos, como xadrez, construção, exigem, de modo explícito ou implícito, o desempenho de habilidades definidos pela estrutura do próprio objeto e suas regras.

A importância do ato de brincar fica clara nos escritos de Nicolau 1988 apud Ramos, 2002, quando afirma que:

Brincar não constitui perda de tempo, nem é simplesmente uma forma de preencher o tempo (...) O brinquedo possibilita o desenvolvimento integral da criança, já que ela se envolve afetivamente e opera mentalmente, tudo isso de maneira envolvente, em que a criança imagina, constrói conhecimento e cria alternativas para resolver os imprevistos que surgem no ato de brincar.

Segundo Ramos (2002), é importante que o educador insira o brincar em um projeto educativo, com objetivos e metodologia definidos, o que supõe ter consciência da importância de sua ação em relação ao desenvolvimento e à aprendizagem das crianças. Ressalta-se que a aprendizagem é o mais frequente motivo pelo qual o jogo é considerado importante para a educação, em que o brincar se torna realmente

significante com a ajuda dos seus educadores, que devem seguir o seu papel de auxiliares nesse processo, pois conforme considera Carderelli (2007), “nem tão largada que dispense o educador, dando margem às práticas educativas espontaneístas que sacralizam o ato de brincar, nem tão dirigida que deixa de serem brincadeiras”, já que a intencionalidade do educador pode, por exemplo, estar na organização do espaço.

A IMPORTÂNCIA DO JOGO E O BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Diante da realidade na qual o que predomina é a industrialização, muitos estudiosos apontam que os setores produtivos estão disponibilizando brinquedos na área educacional, dando maior destaque para tais produtos. Brincar não significa perda de tempo como também não é uma forma de preenchimento de tempo, mas uma maneira de se colocar a criança de frente com o objeto, muito embora nem sempre a brincadeira envolva um objeto.

Até porque o brinquedo possibilita o desenvolvimento total da criança, já que ela se envolve afetivamente no seu convívio social. A brincadeira faz parte do mundo da criança.

O Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (BRASIL, 1998, p. 58) destaca a importância de se valorizar atividades lúdicas na Educação Infantil, visto que “as crianças podem incorporar em suas brincadeiras conhecimentos que foram construindo”. Ainda se observa no RCNEI a valorização do brinquedo, entendidos como componentes ativos do processo educacional que refletem a concepção de educação assumida pela instituição. Constituem-se em poderosos auxiliares da aprendizagem. Sua presença desponta como um dos indicadores importantes para a definição de práticas educativas de qualidade em instituição de educação infantil (BRASIL, 1998, p.67).

Vygotsky fala do faz de conta - a brincadeira cria para as crianças uma zona de desenvolvimento proximal que não é outra coisa senão a 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. Segundo ele “As maiores aquisições de uma criança são conseguidas no brinquedo,

aquisições que no futuro tornar-se-ão seu nível básico de ação real e moralidade” (VYGOTSKY, 1991).

Acredita-se que o lúdico é de grande importância para as crianças, pois sem distinção de idade ou classe social, estas atividades lúdicas devem constar no contexto político pedagógico da escola.

O lúdico compreende os jogos as brincadeiras e os próprios brinquedos, tanto as brincadeiras de antigamente, bem como as atuais, pois são de cunho educativo e auxiliam na aprendizagem dos alunos, assim como no convívio social.

De acordo com Piaget (1998), o caráter educativo do brincar é visto como uma atividade formativa, que pressupõe o desenvolvimento integral do sujeito quer seja, na sua capacidade física, intelectual e moral, como também a constituição da individualidade, a formação do caráter e da personalidade de cada um. Enquanto que na fase dirigida há a presença das brincadeiras como atividades cujo objetivo específico é o de promover a aprendizagem de um determinado conceito, ou seja, além de serem marcados pela intencionalidade do educador.

Com base nos estudos de Vygotsky (1991), observa-se que ele considera o ato da brincadeira extremamente importante para o desenvolvimento da criança. Dessa forma, as crianças se relacionam de várias maneiras com significados e valores, pois, nas brincadeiras elas ressignificam o que vivem e sentem.

Portanto, sabe-se que a brincadeira faz parte e sentido na vida das crianças. Dessa forma, as crianças reproduzem várias situações concretas de adultos.

Diante disso, o educador deve utilizar as brincadeiras como ferramenta em suas aulas para facilitar o aprendizado. Diante desse quadro, é bom que o educador dê espaço para as brincadeiras lúdicas, pois elas auxiliarão no aprendizado das crianças.

Pode-se observar que as brincadeiras não são apenas recreações, é mais do que isso, é uma das formas de comunicação e interação da criança, consigo mesma, com as outras e com o mundo.

Conforme Aguiar (2004) brinquedos muitas vezes ajudam no desenvolvimento da vida social da criança, especialmente aqueles usados em jogos cooperativos. Eles são de vital importância ao desenvolvimento e à educação da criança em crescimento, por estimular sua imaginação, sua capacidade de raciocínio e sua autoestima.

PARA QUÊ E POR QUÊ BRINCAR E JOGAR?

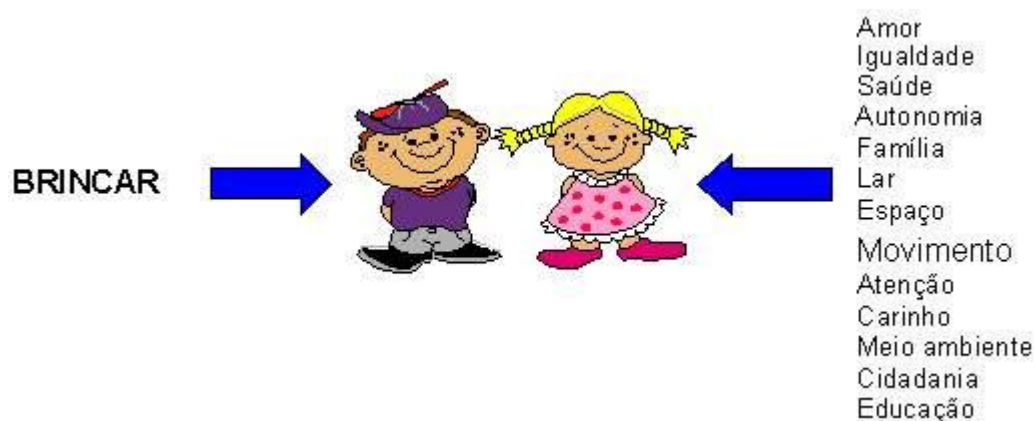
Para a exploração destes assuntos, irá estar apoiados nas ideias de autores, atrelando esta proposta de estudo principalmente em Carderelli (2007), Heinkel (2000), Kishimoto (2006), Santos (2000) e Teles (1997).

Como já foi citado anteriormente, os jogos e as brincadeiras são os meios que a criança encontra para se comunicar com o mundo ao seu redor e construir suas interações sociais, sendo assim, estes, podem ser considerados como elementos fundamentais presentes na infância, pois: brincando, jogando, a criança experimenta, descobre, inventa, aprende, confere e desenvolve habilidades. Além de estimular a curiosidade, a autoconfiança e a autonomia, proporciona o desenvolvimento da linguagem, do pensamento, da concentração e atenção (CARDERELLI, 2007, p. 14).

Para a criança que ingressa na escola infantil, brincar é uma necessidade já que a construção do mundo subjetivo e objetivo acontece na ação do brincar Heinkel (2000). O ato de brincar é um processo complexo e significativo na construção do universo infantil, pois é por meio destas atividades que a criança recria e inventa novas realidades, construindo e reconstruindo-se em uma incansável estruturação e re-estruturação da sua dimensão cognitiva.

A CRIANÇA PARA SER FELIZ PRECISA DE MUITA COISA, MAS, EM ESPECIAL ELA PRECISA DE:

FIGURA 1



[Http://www.revistavirtualefartigos-natal/rn](http://www.revistavirtualefartigos-natal/rn) vol.3-nº 01 maio 2005

A criança que brinca está desenvolvendo-se e, nesse processo de construção e reconstrução, as especificidades e singularidades de cada um estão presentes. É brincando que revela seus medos, alegrias, angustias, conflitos, busca entender-se e ao

mesmo tempo entender a realidade social e cultural. Expressa no brincar aquilo que tem dificuldades de colocar em palavras. Na ação a criança investe sua história pessoal de vida até então construída (HEINKEL, 2000).

Portanto, a brincadeira ou o jogo está diretamente relacionado a estímulos internos, sendo assim, a criança é atraída para jogar ou brincar por um “impulso” que vem de seu interior. Brincando ela aprende melhor a aceitar a existência do outro, e a organizar suas relações emocionais e sociais, adaptando-se melhor ao ambiente onde estejam inseridas.

Brincar contribui, ainda, para a formação de sua personalidade.

É através dos jogos e brincadeiras que a criança irá explicitar suas emoções e conflitos cognitivos e emocionais.

A riqueza da situação lúdica é a melhor oportunidade para atender as necessidades da criança, os jogos e as brincadeiras, são ótimos meios para a interação, portanto devem merecer nossa atenção especial.

Teles (1997), considera que a brincadeira ocupa um lugar muito importante no cotidiano infantil, podendo ser considerado até como um fator componente de felicidade e realização da criança. A criança que não brinca, desenvolverá muito cedo a noção de “peso” da vida, isto se refletirá de alguma forma na sua vida adulta, podendo se tornar uma pessoa neurótica.

Para a autora, nunca o comportamento humano é mais autêntico e genuíno que na brincadeira. A criança brinca para descarregar sua energia, para se preparar para a vida, para dar expansão às suas tendências reprimidas, para afirmar-se, para realizar suas aspirações, para aprender a lidar com a realidade (TELES, 1997).

A escola de Educação Infantil como espaço de conhecimento que leva o educador a necessária criação de situações organizadas, para que as crianças aprendam e desenvolvam suas capacidades.

Piaget 1970 apud SANTOS, 2000, considera que é por meio da atividade lúdica que a criança vai assimilar a sua realidade, é por isso que propomos que a escola faça uso dos jogos e brincadeiras no cotidiano infantil a fim de fazer com que criança se adapte a realidade e participe da mesma que está vivendo, tornando o seu aprendizado mais efetivo e prazeroso.

Segundo Kishimoto (2006), se considerarmos que criança em idade pré-escolar aprende de modo intuitivo, os jogos e as brincadeiras podem desempenhar um papel muito importante na construção do conhecimento, já que enquanto brinca, a criança constrói em seu pensamento noções de afetividade, interação social, desenvolvimento da coordenação motora, visual e sonora.

Para Vygotsky, 1989 apud Aguiar, 2004, é no brinquedo que a criança se projeta nas atividades adultas de sua cultura e ensaia seus futuros papéis e valores, assim, o ato de brincar gera oportunidades de desenvolvimento intelectual e social. Após estas considerações, devemos refletir sobre a importância de se adotar a forma lúdica para ensinar e aprender.

Segundo Petry, 1988, apud Aguiar, 2004, alguns jogos e brincadeiras que movimentam o corpo auxiliam na aquisição e compreensão de certos conceitos como: longe e perto, fora e dentro, para trás ou para frente, em cima e embaixo, esquerda ou direita, entre outras, isso porque é a partir da observação do seu corpo que a criança compreende o mundo em que vive, apreendendo noções de tempo e espaço.

Sendo assim, o jogo, em seu sentido integral, é o mais eficiente meio estimulador das inteligências. O espaço do jogo permite que a criança realize tudo quanto deseje.

Socialmente o jogo impõe o controle dos impulsos, a aceitação das regras, mas sem que se aliene a qualquer estrutura alienante. O jogo não é uma tarefa imposta, não se liga a interesses materiais imediatos, mas absorve a criança, estabelece limites próprios de tempo e de espaço, cria a ordem e equilibra o ritmo com harmonia (HEINKEL, 2000).

Teles (1997), considera que o ato de brincar implicará num adulto criativo e importante componente efetivo de nossa sociedade, pois a criança que brinca é o adulto que pesquisa, descobre, inventa e promove mudanças.

Toda brincadeira constitui uma aprendizagem, isto porque ao brincar, a criança vai construir seu próprio conceito sobre determinados assuntos, não é um conhecimento adquirido por meio de outra pessoa, é um conhecimento constituído e incorporado a si.

Na instituição de educação infantil, pode-se oferecer às crianças condições para as aprendizagens que ocorrem nas brincadeiras e aquelas advindas de situações pedagógicas intencionais ou aprendizagens orientadas pelos adultos. É importante

ressaltar, porém, que essas aprendizagens, de natureza diversa, ocorrem de maneira integrada no processo de desenvolvimento infantil (RCNEI, 1998).

Em algumas ocasiões, nem sempre o uso dos jogos ou brincadeiras são utilizados como recursos educativos, que atendem plenamente a necessidade da criança.

Educar significa, portanto, propiciar situações de cuidados, brincadeiras e aprendizagens orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal, de ser e estar com os outros em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança, e o acesso, pelas crianças, aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural (RCNEI, 1998, VOL. 1).

Desta maneira, a concepção do brincar e do jogar devem ser vistos como formas de desenvolver a autonomia das crianças, entretanto, para que isto aconteça, tais atividades devem ser empregadas de forma já planejada.

Neste processo, a educação poderá auxiliar o desenvolvimento das capacidades de apropriação e conhecimento das potencialidades corporais, afetivas, emocionais, estéticas e éticas, na perspectiva de contribuir para a formação de crianças felizes e saudáveis (RCNEI, 1998, VOLUME I, p. 23).

Em resumo o universo lúdico abrange, de forma mais ampla os termos brincar, brincadeira, jogo e brinquedo. O brincar caracteriza tanto a brincadeira como o jogo e o brinquedo como objeto suporte da brincadeira e/ou do jogo.

UNIVERSO LÚDICO, BRINCAR, JOGO, BRINCADEIRA E BRINQUEDO.

FIGURA 2



[Http://www.revistavirtualefartigos-natal/rn](http://www.revistavirtualefartigos-natal/rn) vol.3-nº 01 maio 2005

ALGUNS MARCOS LEGAIS – DA INFÂNCIA E EDUCAÇÃO

Sabe-se que o brincar é um direito da criança como apresentam diversos documentos internacionais:

- Declaração universal dos direitos da criança - ONU (20/11/1959)
"... A criança deve ter todas as possibilidades de entregar-se aos jogos e às atividades recreativas, que devem ser orientadas para os fins visados pela educação; a sociedade e os poderes públicos devem esforçar-se por favorecer o gozo deste direito". (DECLARAÇÃO UNIVERSAL DOS DIREITOS DA CRIANÇA, 1959 apud SANTOS, 2000)
- Associação internacional pelo direito da criança brincar - IPA 1979 (MALTA), 1982 (VIENA), 1989 (BARCELONA)

Os princípios norteadores da Associação Internacional pelo Direito da Criança Brincar - IPA são:

- Saúde: Brincar é essencial para saúde física e mental das crianças.
- Educação: Brincar faz parte do processo da formação educativa do ser humano.
- Bem estar - ação social: O brincar é fundamental para a vida familiar e comunitária.
- Lazer no tempo livre: A criança precisa de tempo para brincar em seu tempo de lazer.

Um outro documento que não se pode deixar de mencionar que é de grande relevância foi o estudo introdutório do (RCENI) Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil no eixo do “brincar” e conhecido como Parâmetros Curriculares Nacionais - PCN's. Este documento foi criado no ano de 1998 em Brasília por educadores especialistas no assunto. Elencaremos abaixo alguns pontos apresentados neste estudo:

- É imprescindível que haja riqueza e diversidade nas experiências que lhes são oferecidas nas instituições;
- A brincadeira é uma linguagem infantil;
- No ato de brincar, os sinais, os gestos, os objetos e os espaços valem e significam outra coisa daquilo que aparentam ser. Ao brincar as crianças

recriam e repensam os acontecimentos que lhes deram origem, sabendo que estão brincando;

- O principal indicador da brincadeira, entre as crianças, é o papel que assumem enquanto brincam;
- Nas brincadeiras, as crianças transformam os conhecimentos que já possuíam anteriormente em conceitos gerais com os quais brinca;
- O brincar contribui, assim, para a interiorização de determinados modelos de adulto;
- Os conhecimentos da criança provêm da imitação de alguém ou de algo conhecido, de uma experiência vivida na família ou em outros ambientes, do relato de um colega ou de um adulto, de cenas assistidas na televisão, no cinema ou narradas em livros entre outros;
- É no ato de brincar que a criança estabelece os diferentes vínculos entre as características do papel assumido, suas competências e as relações que possuem com outros papéis, tomando consciência disto e generalizando para outras situações;
- Para brincar é preciso que as crianças tenham certa independência para escolher seus companheiros e os papéis que irão assumir no interior de um determinado tema e enredo, cujos desenvolvimentos dependem unicamente da vontade de quem brinca;
- Segundo os PCN's o brincar apresenta-se por meio de várias categorias. E essas categorias incluem:
- O movimento e as mudanças da percepção resultantes essencialmente da mobilidade física das crianças;
- A relação com os objetos e suas propriedades físicas assim como a combinação e associação entre eles;
- A linguagem oral e gestual que oferecem vários níveis de organização a serem utilizados para brincar; os conteúdos sociais, como papéis, situações, valores e atitudes que se referem à forma como o universo social se constroem;
- E, finalmente, os limites definidos pelas regras, constituindo-se em um recurso fundamental para brincar.

- O brincar pode, de acordo com os estudiosos e pesquisadores do tema ser dividido em duas grandes categorias:
- O Brincar Social: reflete o grau no quais as crianças interagem umas com as outras.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Evidenciou-se através desta pesquisa bibliográfica que a ludicidade é de fundamental importância para o desenvolvimento das habilidades motoras em crianças, pois através dos jogos e brincadeiras a criança se sente estimulada. Assim também a experiência da aprendizagem tende a se constituir um processo vivenciado prazerosamente. A escola ao valorizar as atividades lúdicas, ajuda a criança a formar um bom conceito positivo de mundo, ajudando no seu crescimento e contribuindo para um bom desenvolvimento de suas habilidades.

A atividade lúdica é importante porque desenvolve na criança a atenção, memorização, imaginação, sendo todos os aspectos básicos para o processo da aprendizagem.

Valorizando o trabalho com jogos e brinquedos, os professores terão uma ferramenta indispensável para com seu trabalho cotidiano.

Em suma, podemos verificar por meio da pesquisa bibliográfica sobre o tema, a contribuição que os jogos e as brincadeiras trazem para o ensino e aprendizado na Educação Infantil, assunto o qual os autores estudados concordam que utilização dos jogos e brincadeiras em contextos educacionais se fazem necessários por que além de garantir o interesse, a motivação e atenção da criança possibilitam ao docente aprimorar e reconstruir, juntamente com a criança o seu conhecimento, favorecendo o ensino e a aprendizagem de conteúdos e conceitos.

Portanto, por meio deste trabalho concluiu-se que o lúdico é muito importante na educação infantil e que os jogos, brincadeiras e brinquedos lúdicos, com as crianças favorecem o processo de ensino-aprendizagem.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

_____. Ministério da Educação e Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Brasília: MEC/SEF/COEDI, 1998, vol. 1-3.

AGUIAR, João Serapião de. **Jogos para o ensino de conceitos: Leitura e escrita na pré escola**. Campinas: Editora Papirus, 2004.

BUENO, Silveira. **Mini Dicionário da língua portuguesa**. Ed. ver. e atual. São Paulo: FTD, 2000.

CARDERELLI, Fernanda Cristina, **A contribuição do lúdico nas séries iniciais do Ensino Fundamental**. Capivari: CNEC, 2007.

HEINKEL, Dagma. **O brincar e a aprendizagem na infância**. 1ª ed. Injuí. Editora UNIJUÍ, 2000. Disponível em: [Http://www.revistavirtualefartigos-natal/rn](http://www.revistavirtualefartigos-natal/rn) vol.3-nº 01 maíos 2005.Acesso em 20/10/201.

HUIZINGA, Johan. Homo Ludens. **O jogo como elemento da cultura**. 5ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2005.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, Brinquedo, e a Educação**. 4.ed. São Paulo: Cortez, 2006.

PIAGET, J. **A formação do símbolo: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. 3. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1998.

RAMOS, T. El joc. **Revista Infância: Revista de La Asociación de Maestros Rosa Sensat**. Barcelona, 127: 6-14, jul./ago. 2002.

Santos, Santa Marli Pires dos. **Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico**. 4ª ed. Petrópolis: Editora Vozes, 2000.

TELES, Maria Luiza Silveira. **Socorro! é proibido brincar!** 1ª ed. Petrópolis: Editora Vozes, 1998.

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